

HAYATO KISARAGI & SEIJI KANAI

ZTRACENÉ
DĚDICTVÍ

TM

LÉTAJÍCÍ ZAHRADA
PRAVIDLA HRY

ZTRACENÉ DĚDICTVÍ

Autoři: Hayato Kisaragi, Seiji Kanai
Hra pro 2-4 hráče od 10 let věku

LEGENDA HRY

Ztraceny a rozváty do všech konců světa jsou části podivného cizího komplexu z hlubin vesmíru - každý jednotlivý kus trosek se časem dostal do legend pod názvem Ztracené dědictví. Pověsti praví, že kdesi ve vrcholcích východních hor se skrývá létající ráj, zahrada nadpozemských potěšení, kterou údajně hlídá nelidský, nelítostný Strážce. V některých zkazkách lze nalézt zmínky, že Zahrada oplývá nevyčerpatelnými zdroji křišťálově čisté vody a nebeské many. Traduje se, že

původní zahradník tohoto létajícího ráje svoje místo opustil - přemožen zlými silami dávno odešel neznámo kam, možná hledat další části Ztraceného dědictví. Létající zahrada však stále přitahuje dobrodruhy, vyvrhele lačníci po moci i vyznavače všemožných kultů, neboť její lákadla se nedají s ničím srovnat. Dosáhnout Zahrady je úkol nesmírně obtížný. Hledači musejí nejen pracně a dlouho pátrat ve starých letopisech, absolvovat namáhavou a dalekou cestu nepřístupným vysokohorským terénem plnou překážek, ale nakonec musejí podstoupit zkoušku nejtěžší - postavit se tváří v tvář Strážci a jeho hrůzu nahánějící moci. Podobně jako dávného zahradníka, i jeho síly zla proměnily. Zuřivě pronásleduje vše živé a nezná žádného slitování.

ÚVOD

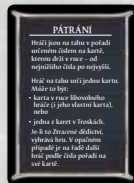
V této hře jde o podstupování rizika, správnou dedukci a náležitou porci štěstí. V každém svém tahu zahrajete jednu kartu s cílem vyřadit soupeře ze hry nebo zjistit, kde se nachází karta Ztraceného dědictví. Jakmile dojdou karty v dobíracím balíčku, začne fáze pátrání. Hráč, který správně odhadne, kde je karta Ztraceného dědictví, vyhraje. Nenajde-li Ztracené dědictví nikdo, všichni prohrají!

HERNÍ MATERIÁL

- pravidla hry
- 16 hracích karet
- 4 přehledové karty



hrací karty



přehledová karta

POPIS KARTY



- 1. Číslo pořadí ve fázi pátrání**
Toto číslo udává, v jakém pořadí přijdou hráči na řadu ve fázi pátrání. Čím nižší číslo, tím dříve je příslušný hráč na řadě.
- 2. Četnost výskytu**
Počet vysvícených bodů udává, kolikrát se daná karta v balíčku vyskytuje.
- 3. Název karty**
- 4. Efekt karty**
Tento text popisuje, co se stane, jakmile je karta zahrána.
- 5. Rozlišení sady**
Podle spodní části karty poznáte, do které sady karta patří. Pro vlastní hru to však nemá žádný význam.

PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte všech 16 hracích karet a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
2. Sejměte horní kartu z balíčku aniž by se na ni kdokoli díval a položte ji lícem dolů vedle dobíracího balíčku. Tato karta zakládá Trosky.
3. Každému hráči rozdejte po jedné kartě z balíčku. Karty v ruce hráči soupeřům neukazují.
4. Hráč, který v minulosti zdědil nejzajímavější věc, začíná.

Základním pravidlem této hry je, že informace jsou tajné. Můžete se dívat na svoje vlastní karty, ale ne na karty Trosek nebo karty v ruce ostatních hráčů.

PŘÍKLAD ROZEHRANÉ HRY

DOBÍRACÍ
BALÍČEK

TROSKY

VAŠE KARTA
V RUCI

VAŠE
ODHOZENÉ
KARTY

PRŮBĚH HRY

Hráči přicházejí na řadu jeden po druhém ve směru hodinových ručiček, dokud nedojde dobírací balíček, nebo dokud nezůstane ve hře jediný hráč.

TAH HRÁČE

Hráč na tahu musí provést následující kroky v tomto pevně daném pořadí:

1. **Dobrání karty:** Vezměte si horní kartu z balíčku do ruky, takže budete mít karty dvě.
2. **Zahrání karty:** Vyberte jednu ze dvou svých karet a zahrajte ji před sebe na stůl lícem nahoru.

3. **Vyhodnocení efektu karty:** Proveďte akci podle popisu na zahrané kartě. Je to povinné i v případě, že efekt je pro vás nevýhodný.

4. **Konec tahu hráče:** V případě, že v dobíracím balíčku je ještě alespoň jedna karta, je na tahu spoluhráč po levici. Je-li balíček spotřebován, začíná fáze pátrání (viz str. 13 dále).

Všechny zahrané karty nechávejte před sebou na stole lícem nahoru tak, aby všichni vždy věděli, které karty už byly zahrány a v jakém pořadí. To vám pomůže v odhadu, které karty mohou být ještě ve hře.

VYŘAZENÍ HRÁČE

Některé karty způsobí, že někdo z hráčů je z další hry vyřazen. Takový hráč položí svou kartu lícem nahoru na své zahrané karty před sebe na stůl (akce podle takto odložené karty se neprovádí) a další hry se neúčastní – dále nepřichází na řadu a neúčastní se ani závěrečné fáze pátrání.

Držel-li vyřazený hráč kartu *Létající zahrada*, přidejte ji mezi karty *Trosek*, které přitom pečlivě zamíchejte.

Pokud zůstal ve hře jediný hráč ještě před zahájením fáze pátrání, stává se vítězem partie.

FÁZE PÁTRÁNÍ

Jakmile hráč na tahu *dobere* poslední kartu z dobíracího balíčku, dohraje ještě normálně svůj tah a ihned poté začne závěrečná fáze – pátrání.

Hráči jsou na tahu v pořadí určeném číslem na kartě, kterou drží v ruce – od nejnižšího čísla po nejvyšší. Protože není známo, kdo má kterou kartu v ruce, vyvolávejte hráče postupně – má někdo jedničku? Dvojku? Atd.

Důležité upozornění: Pokud má více hráčů v ruce kartu se stejným číslem, nesmí se fáze pátrání zúčastnit nikdo z nich! Stejně tak symbol X není číslo, ani hráč s touto kartou se pátrání zúčastnit nemůže.

PRŮBĚH FÁZE PÁTRÁNÍ

Ve fázi pátrání se hráč na řadě jen podívá na jednu konkrétní kartu. Je-li to Ztracené dědictví, vyhrává hru.

Hráč na řadě ukáže na **jednu** kartu a podívá se na ni. Může to být

- karta v ruce libovolného hráče (i jeho vlastní karta), nebo
- jedna z karet v Troskách.

Hráč zvolenou kartu ukáže všem ostatním. Je-li to Ztracené dědictví, stává se úspěšný pátrač vítězem partie. V opačném případě je na řadě další hráč podle čísla pořadí na své kartě. Jste-li na řadě a máte-li v ruce

kartu Ztraceného dědictví, můžete zvolit tuto svou kartu a hru vyhrát. Pokud však vaši kartu určí soupeř, který přijde na řadu dříve (má v ruce kartu s nižším číslem pořadí), máte smůlu – vítězem je on.

Ve fázi pátrání má každý hráč jen jednu příležitost ke správnému odhadu (přičemž vyřazení hráči se fáze pátrání nezúčastní vůbec). Nepodaří-li se nikomu najít Ztracené dědictví, nevyhrává nikdo.

UPŘESŇUJÍCÍ POZNÁMKY

VÝMĚNA KARET

Máte-li si vyměnit nějakou kartu za jinou, je na vás, zda tak učiníte či nikoliv. Přitom máte možnost ponechat soupeře v nejistotě, zda jste si karty skutečně vyměnili. Můžete tedy například obě karty schovat na chvílku pod stůl a míchat je, aby ostatní neviděli, zda jste si karty vyměnili, nebo jste si nechali svou původní kartu.

PROHLÍŽENÍ TROSEK

Máte-li do Trosek přiložit další kartu, položte ji vedle karet, které zde již leží.



Umožňuje-li vám nějaká akce zamíchat karty v Troškách a vy tak chcete učinit, zamíchejte všechny karty pečlivě tak, aby na ně nikdo neviděl (ani vy), načež je znovu vyložte vedle balíčku do řady.

ŘEHOLNICE

Akce této karty se neprovádí, pokud kartu zahrájete. V takovém případě nemá karta žádný efekt. Její efekt působí až následně v případě, že máte být vyřazen. Použijete-li efekt Řeholnice, kartu z ruky sice odhodíte, ale doberete si novou a ve hře můžete pokračovat. Efekt působí jen jednorázově.

Efektu Řeholnice nelze použít v okamžiku, kdy v dobíracím balíčku již nezbyla žádná karta.

LETAJÍCÍ ZAHRADA

Tuto kartu je možné zahrát, ale poté ji nevykládejte před sebe na stůl – je nutno ji odložit mezi karty Trosek, které při tom pečlivě zamíchejte. Takto postupujte v každém případě, kdy by se měla karta Létající zahrada dostat mezi odhozené karty (po vyřazení hráče, po využití efektu karty Lživá pověst atd.) – vždy ji zamíchejte mezi karty Trosek.

VYPRAVEČ

Rovněž u této karty platí, že se akce neprovádí, pokud kartu zahrajete – nemá žádný efekt. Karta působí následně až ve fázi pátrání. Opakovaný pokus má stejné číslo pořadí jako pokus předchozí.

Pokud nemáte ve fázi pátrání nárok na žádný pokus (máte kartu se stejným číslem pořadí jako jiný hráč nebo vám zbyla karta se symbolem X), efekt Vypravěče se neprovede vůbec. Jinými slovy, musíte mít nárok na pátrání, abyste svůj pokus mohli zopakovat.

ZRANĚNÍ

Efekt této karty se provede hned, jakmile se karta dostane mezi vaše zahrané karty. Máte-li dostat druhé zranění a máte možnost využít efektu karty Řeholnice, zachrání vás to před vyřazením. Tím je však efekt Řeholnice vyčerpán – případné třetí zranění vás vyřadí.

Je-li hráč jednou vyřazen, nesmí se do hry vrátit ani tehdy, pokud by snad karty Zranění měly z jeho hromádky zahraných karet zase zmizet, např. působením karty Nekromantka.

NEKROMANTKA

Při zahrání této karty musíte cílit na hromádku zahraných karet některého hráče, ve které je alespoň jedna karta. Nemá-li žádný hráč před sebou žádnou zahranou kartu, nemá Nekromantka žádný efekt.

Po použití a úplném vyhodnocení jejího efektu odložte kartu mezi své zahrané karty.

Nekromantka může cílit i na zahrané karty hráčů, kteří již byli vyřazeni.

LŽIVÁ POVĚST

Můžete umístit mezi odehrané karty kteréhokoli hráče kartu Létající zahrada, kterou však v souladu s pravidly zamícháte následně do Trosek, čímž de facto přidáte do Trosek karty dvě.

EFEKT KARET

Není-li možné efekt nějaké karty provést úplně, nemá karta účinek žádný. Provést efekt jen částečně není možné (máte-li si například dobrat z balíčku více karet, než jich tam zbývá, apod.).

VOLITELNÁ PRAVIDLA

Chcete-li si hru zpestřit, můžete použít některé z těchto volitelných pravidel.

BALÍČEK XL

V této variantě může hru hrát až 6 hráčů. Budete potřebovat tuto sadu a k ní ještě jednu další sadu hry Ztracené dědictví: např. Hvězdný koráb.

Použijte jen jednu kartu Ztraceného dědictví z obou balíčků a vytvořte jeden velký balíček ze zbylých 31 karet.

Chcete-li, je možné hrát s takovýmto velkým balíčkem i pouze ve dvou až čtyřech hráčích.

SÉRIE PARTIÍ

Tato varianta vám umožňuje hrát více partií po sobě a sčítat body pro určení celkového vítěze.

Za vítězství v jednotlivé partii obdrží vítěz 1 vítězný bod a je začínajícím hráčem v následující partii.

Celá série pak trvá tak dlouho, dokud první z hráčů nezíská předepsaný počet vítězných bodů podle následující tabulky:

- | | |
|------------|--------|
| • 2 hráči | 7 bodů |
| • 3 hráči | 5 bodů |
| • 4 hráči | 4 body |
| • 5+ hráčů | 2 body |

VLASTNÍ SADA

Máte-li také nějakou jinou sadu hry (např. Hvězdný koráb) a chcete-li si zahrát s malým balíčkem, ve kterém jsou namíchaný karty z různých sad, postupujte takto:

1. Zařadte do balíčku dle své volby po jedné kartě s čísly pořadí pátrání 1-5, dvě karty s číslem 6 a po třech kartách s čísly 7, 8 a symbolem X.
2. Karty s čísly 6-8 a symbolem X vezměte všechny z téže jedné sady karet (nesmíchejte tedy například karty s číslem 7 z různých sad).
3. Zbylé karty nebudete pro tuto hru potřebovat.

PŘEHLED KARET

NEKROMANTKA



Mocná intrikářská čarodějka, zběhlá zejména v černé magii. Chce najít Létající zahradu proto, aby využila její obrovské životadárné energie k nepřekonatelnému posílení vlastních zaklínadel.

DOBRODRUH



Rázný bojovník hledající dobrodružství. Chce být prostě první, kdo Zahradu najde a zvítězí i ve střetnutí s obávaným Strážcem.

STRÁŽCE



Robot nadaný nesmírnou silou, jeho původním úkolem bylo chránit Zahradu před nebezpečnými vetřelci.

Postupem času však jeho program zdegeneroval. Místo aby chránil živočichy žijící v Zahradě, považuje vše živé za ohrožení a bez povšimnutí nechává jen rostlinstvo Zahrady.

ŘEHOLNICE



Moudrá žena svaté pověsti. Ráda by našla Létající zahradu, aby mohla její mysl splynout se silami přírody a ona z ní mohla načerpat ještě hlubší porozumění pro všehomír živých tvorů.



LÉTAJÍCÍ ZAHRADA



Asi nejnádhernější ze všech Ztracených dědictví, Létaující zahrada je čarokrásnou oázou ukrytou kdesi ve vrcholcích východních hor. Sestává z několika samostatných ostrovů propojených mosty, přičemž každý ostrov tvoří samostatný a unikátní ekosystém rostlinstva nevídaných druhů.

Rostliny rostoucí v Zahradě jsou opravdovými poklady. Jsou velmi vyhledávané alchymisty a léčiteli všeho druhu pro své legendami opředené kouzelné vlastnosti.

TIRÁŽ

Autoři: Hayato Kisaragi, Seiji Kanai
Vývoj: John Goodenough
Výtvarník: Mario Wibisono
Grafické zpracování: Garrett Weinzierl
Text příběhu: Ross Watson
Výroba: David Lepore
Český překlad: Karel Vlasák

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz



© 2014 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. Všechna práva vyhrazena.

© 2014 Copyright Japon Brand, Všechna práva vyhrazena.

PŘÍPRAVA HRY

- Zamíchejte všechny karty a vytvořte balíček lícem dolů.
- Horní kartu položte vedle balíčku lícem dolů (Trosky).
- Rozdejte každému hráči po jedné kartě z balíčku.

PRŮBĚH TAHU HRÁČE

- Doberte si horní kartu z balíčku.
- Zahrajte 1 kartu z ruky.
- Proveďte efekt zahrané karty.
- Pokračuje hráč po směru hodinových ručiček. Je-li balíček prázdný, následuje fáze pátrání.