

TROSEČNÍCI



PRINCIP A CÍL HRY

Poté, co vaše loď najela na útes, ocitli jste se spolu s ostatními trosečníky na pustém ostrově. Zprvu jste si připadali jako v ráji, ale brzy vás dohnala úskalí života v divočině. Zásoby vody a jídla jsou mizivé. Vlastně vůbec není jisté, jestli se dá na místní stravě přežít. Máte jediné řešení: společně postavit velký vor. Ale nesmíte ztrácet čas, protože hrozivé mraky na obzoru jsou předzvěstí nebezpečného hurikánu!

Hráči, kterým se na konci hry podaří opustit ostrov, se stávají vítězi (pokud vůbec někdo zvládne do té doby přežít!).

MATERIÁL A PŘÍPRAVA HRY

6 dřevěných kuliček vložte do sáčku. (A)

Z dvanácti karet voru vytvořte balíček a umístěte ho poblíž herního plánu. (B)

Zamíchejte 54 karet vraku a rozdejte každému hráči: (C)

- 4 náhodné karty při hře tří až osmi hráčů,
- 3 náhodné karty při hře devíti až dvanácti hráčů.

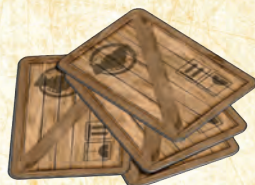
Karty vraku



Zbylé karty vraku umístěte lícem dolů do stojáčku na karty. (D)

Z dvanácti karet počasí vyberte a odstraňte kartu hurikánu (s přeškrtnutým symbolem přesýpacích hodin) a dalších 5 náhodných karet.


Příklad přípravy pro 5 hráčů:



(G)



Těchto 6 karet zamíchejte a položte pod zbylé karty počasí. Celý balíček umístěte lícem dolů na herní plán. (E)

Žeton dřeva  umístěte na políčko 0 na stupnici voru. (F)

Žetony vody  a jídla  umístěte na počítadlo zásob v závislosti na počtu hráčů: (G)



Počet hráčů	Jídlo	Voda	Počet hráčů	Jídlo	Voda
3	5	6	8	13	16
4	7	8	9	15	18
5	8	10	10	16	20
6	10	12	11	18	22
7	12	14	12	20	24

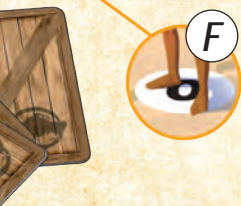


Z dvanácti karet stavu vytvořte balíček vedle herního plánu. (H)

12 karet stavu



1 karta prvního hráče



PRŮBĚH HRY

Začíná ten, kdo nejvíce připomíná trosečníka. Daný hráč si vezme kartu prvního hráče. Hráči budou vykonávat svoje tahy po směru hodinových ručiček. Během každé fáze kola můžete s ostatními diskutovat, vyjednávat, vyhrožovat jim, aniž byste ovšem museli své výhružky či sliby dodržet, ale jen na vlastní nebezpečí!



Karta
prvního hráče

Souhrn kola:

1. Předání karty prvního hráče
2. Otočení karty počasí
3. Každý hráč vykoná jednu akci
4. Kontrola zásob
5. Kontrola konce hry

POPIS HERNÍHO KOLA

1. Předání karty prvního hráče

(v prvním kole tuto fázi vynechte)

Pokaždé když by měla znovu přijít řada na prvního hráče, předá tento hráč kartu prvního hráče hráči po své pravici. Pokud by byl první hráč kdykoli vyřazen, předá kartu prvního hráče hráči po své pravici.

2. Otočení karty počasí

V každém kole otočí první hráč vrchní kartu z balíčku počasí tak, aby odhalil lícovou stranu.



Karta počasí

3. Každý hráč vykoná jednu akci

Počínaje prvním hráčem a dále po směru hry vykoná každý hráč jednu z následujících čtyř akcí (viz **Popis akcí, str. 6**):

- Rybaření
- Nošení vody
- Nošení dřeva na vor
- Prozkoumání vraku

4. Kontrola zásob

Jakmile vykonal každý hráč jednu akci, musí každý trosečník (hráč, který je stále ve hře (včetně nemocných)) obdržet 1 příděl vody a 1 příděl jídla.

A. Spotřeba vody (žeton kapky):



Pokud mají hráči alespoň tolik přídělů vody, kolik je trosečníků, odečtou z počítadla zásob jeden příděl vody za každého trosečníka.

Příklad:

Na konci kola je naživu 6 hráčů a podle žetonu vody (kapky) mají 8 přídělů. To je dost pro všechny. Žeton se přesune na pole s číslem 2 a následuje spotřeba jídla.



Pokud mají hráči méně přídělů vody, než kolik je trosečníků, mohou zahrát karty vody, aby posunuli žeton na počítadle o jedno či více polí vyš. Pokud ani to nestačí, hlasuje se, kdo bude bez vody (viz Hlasování, str. 10). Po hlasování přežije jen tolik hráčů, kolik je dostupných přídělů vody. Ostatní bohužel zahynou žízni a vypadávají ze hry.



Příklady karet vody

Příklad: *Na konci kola je naživu 6 hráčů, jenže mají jenom 4 přídělů vody. Schází jim tedy 2 přídělů. Jeden z hráčů hraje kartu vody, takže hráčům nyní schází už jen jeden příděl vody. Hráči musí hlasovat o vyloučení jednoho ze svých spoluhráčů, a než přejdou ke spotřebě jídla, přesunou žeton vody na políčko 0.*

B. Spotřeba jídla (žeton ryby):

Jakmile byly „rozděleny“ přídělí vody, jsou hráči připraveni spotřebaovat jídlo.

Pokud mají hráči alespoň tolik přídělů jídla, kolik je trosečníků, odečtou jeden příděl jídla za každého trosečníka a kolo končí.

Pokud mají hráči méně přídělů jídla, než kolik je trosečníků, mohou zahrát karty jídla, aby přesunuli žeton na počítadle o jedno či více polí vyš. Pokud ani to nestačí, hlasuje se, kdo bude bez jídla (viz Hlasování, str. 10). Po hlasování přežije jen tolik hráčů, kolik je dostupných přídělů jídla. Ostatní bohužel zahynou hlady a ze hry vypadávají.



Příklady karet jídla


Poznámka: Pokud je některý žeton (jídla nebo vody) na nule už před začátkem této fáze, o odpovídající přídělí se vůbec nehlasuje. Na místo toho mohou hráči ze své ruky zahrát karty s danou potravinou a díky tomu přežít. Ostatní zahynou, ledaže by jim nějaký milosrdný trosečník pomohl, nebo kdyby se rozhodli použít zbraň...

5. Kontrola konce hry

Po hlasování a přesunutí náležitých žetonů podle počtu spotřebovaných přídělů zkontrolujte, jestli hra končí (viz Konec hry, str. 12). Pokud ne, přeživší hráči pokračují do dalšího kola a karta prvního hráče se přesouvá doprava.

POPIS AKCÍ



1. Rybaření

Pokud si zvolíte tuto akci, vytáhněte ze sáčku jednu kuličku. Počet ryb na kuličce (1, 2, 3) určuje, kolik ryb se vám podařilo chytit. Posuňte žeton jídla () přesně o tolik políček dopředu na počítadle zásob na herním plánu. Potom vraťte kuličku zpět do sáčku.

Příklad: Ve svém tahu se Karel rozhodl, že půjde rybařit. Proto vytáhne ze sáčku jednu kuličku. Na kuličce jsou 2 ryby, takže na počítadle zásob posune žeton ryby o 2 políčka dopředu.



2. Nošení vody

Pokud si zvolíte tuto akci, podívejte se na symbol kapky na aktuální kartě počasí (hodnoty se pohybují od 0 do 3) a posuňte žeton vody (kapku ) přesně o tolik políček dopředu na počítadle zásob na herním plánu. Povšimněte si, že když je naprosto slunečný den (a kapka na kartě ukazuje 0 ) , nemůžete přinést vodu: dejte si pozor a počítejte s tím!

Příklad: Ve svém tahu se Marie rozhodla, že zajde pro vodu. Proto se podívá na číslo vyobrazené na aktuální kartě počasí. Je tam číslo 2, takže posune žeton kapky na počítadle zásob o 2 pole dopředu.



Poznámka: Pro Rybaření i Nošení vody je limit zásob 36: trosečníci nemohou nashromáždit více potravin.

2

3. Nošení dřeva na vor

Pokud chcete přinést dřevo, musíte vyrazit do lesa, který se hemží hady! První kus dřeva najdete v bezpečí na okraji lesa. Jakmile si zvolíte tuto akci, automaticky posuňte žeton dřeva na stupnici voru o 1 pole dál.

Příklad: Karel se rozhodl, že najde dřevo. Začne tím, že posune žeton dřeva na stupnici voru o 1 pole kupředu.



Poté se rozhodněte, jestli vyrazíte hlouběji do lesa a budete riskovat střetnutí s hady. Nahlas oznamte, kolik kusů dřeva hodláte přinést (1 až 5) a naráz vytáhněte přesně tolik kuliček ze sáčku. Pokud jsou všechny kuličky světlé, posuňte žeton dřeva o tolik polí, kolik jste vytáhli kuliček.



Pokračování příkladu: Karel by chtěl přinést ještě 2 kusy dřeva, takže vytáhne 2 kuličky. Protože jsou obě světlé, posune žeton dřeva na stupnici voru o 2 pole dál.

Pokud vytáhnete **černou kuličku**, uštknul vás had a na jedno kolo onemocníte (viz Nemoc, str. 12). Žeton dřeva neposouvejte (kromě jednoho dřeva, které dostanete ihned za provedení akce).

Příklad: Bolek se rozhodl, že také přinese dřevo. Nejprve posune žeton dřeva na stupnici voru o 1 pole kupředu, pak se rozhodne vytáhnout 3 kuličky. Bohužel si vytáhl černou kuličku. Žeton dřeva už dál neposouvá. Vezme si kartu stavu a položí ji před sebe tak, aby byla vidět strana s hadem (viz Nemoc, str. 12).



Karta stavu,
strana „Nemoc“

Ať už vás uštknul had, nebo se vám podařilo přinést další dřevo, vraťte kuličky do sáčku.

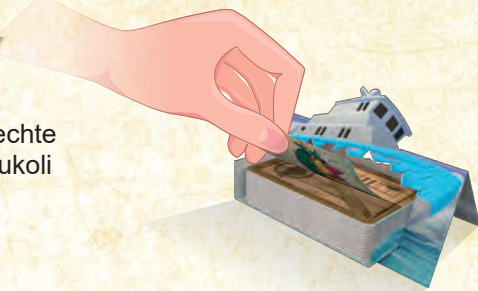


Karta voru

Žeton dřeva bude kroužit po stupnici voru (od 0 po 6). Jakmile dosáhne šestého políčka, přidejte na příslušné pole na herním plánu kartu voru a přesuňte žeton zpátky na nulu. Každá karta voru umožní na konci hry uniknout z ostrova přesně jednomu přeživšímu (viz Konec hry, str. 12).

4. Prozkoumání vraku

Z nákladového prostoru lodi táhněte 1 kartu vraku a ponechte si ji v ruce, aniž byste ji komukoli ukazovali.



HRANÍ KARET

Karty vraku můžete z ruky zahrát kdykoli (pokud není přímo na nich řečeno jinak). Nejedná-li se o stálou kartu, okamžitě po zahrání ji odhodte.

Druhy karet:

Karty potravin: Voda, jídlo. Tyto karty můžete zahrát ve prospěch skupiny a zvýšit zásoby na počítadle zásob, nebo si je můžete nechat sami pro sebe pro případ, že by nastal nedostatek zásob. Smíte je také předávat ostatním hráčům.



Příklady karet potravin

Speciální jednorázové karty: Protijed, vůdů panenka apod. Tyto karty umožňují vykonat akci, která je na nich uvedená. Okamžitě po zahrání jsou odhozeny (pokud není přímo uvedeno jinak).



Příklady jednorázových karet

Stálé karty: Sekera, čutora, křišťálová koule apod. Pokud zahrajete některou z těchto karet, položte si ji před sebe lícem nahoru. Poté ji smíte v každém kole využít. Pokud dojde na vaše vyřazení, vámi zahrané stálé karty odhodte (kromě pistole).

Kartu pistole můžete použít společně s kartou kulky, abyste zastřelili jiného hráče. Kartou kulky po použití odhodte, ale kartu pistole si ponechte. Pokud je ozbrojeno více hráčů, nejprve bude střílet ten, kdo svůj úmysl vystřelit ohlásí jako první. Pokud je k vyřazení hráče použita pistole, střelec obdrží všechny karty z ruky zastřeleného hráče. Zastřelený hráč je vyřazen ze hry. Karta pistole je jediná stálá karta, kterou si můžete vzít od mrtvého hráče. Všechny ostatní stálé karty odhodte.



Příklady karet se stálým účinkem



Karty pistole a kulky

Nepoužitelné karty: Starý spodáry, klíčky od auta apod. Tyto karty nemají žádný účinek. Ale můžete si je například vyměnit s ostatními hráči, abyste je obalamutili.



Příklady nepoužitelných karet

HLASOVÁNÍ

Na hlasování dojde, pokud nastane nedostatek vody nebo jídla (nebo pokud musí hráči opustit ostrov, ale nemají dostatek míst na voru). První hráč napočítá do 3 a všichni hráči současně hlasují proti ostatním hráčům tím, že na ně ukážou prstem. Hráč s největším počtem hlasů je vyřazen. Před hlasováním se samozřejmě smíte dohadovat nebo probírat strategie. O konci diskuse rozhoduje první hráč.

Hráč vyřazený po hlasování kvůli nedostatku potravin si může zachránit kůži zahráním karty s danou potravinou. V takovém případě trosečník přežil a znovu už se nehlasuje. Zvolený hráč může také zastřelit dalšího hráče (má-li pistoli a kulku), aby snížil počet trosečníků, kteří potřebují jídlo a vodu.

Pokud obdrží více hráčů stejný počet hlasů, hráč s kartou prvního hráče rozhodne, kdo z nich bude vyřazen. První hráč rozhoduje vždy, i v případě, kde je on sám jedním z hráčů s nejvyšším počtem hlasů.



Příklad: Při hlasování sedmi trosečníků obdrželi Bolek a David oba shodně 3 hlasy. Kartu prvního hráče má Karel a ten se rozhodne vyřadit Bolka, protože hlasoval proti němu. Pomsta chutná nejlíp za studena!

Při každém hlasování musí být zvolen jen jeden hráč. Pokud je potřeba vyřadit více hráčů, bude následovat několik po sobě jdoucích hlasování.

SMRT ŽÍZNÍ NEBO HLADEM

Pokud neodhodí potřebnou kartu vody nebo jídla, zahynou zvolení trosečníci hladem či žízní. Trosečník, který se odhozením karty zachrání před výsledkem hlasování, nemůže být v tom samém kole vyřazen kvůli stejnému zdroji. Může však být znovu zvolen jako oběť nedostatku druhého zdroje.

Příklad: Karel byl zvolen během hlasování kvůli nedostatku vody. Naštěstí má kartu lahve s vodou, která mu poskytuje vlastní přiděl vody. Naneštěstí pro něj však nastal i nedostatek jídla a ostatní hráči i v tomto případě zvolili Karla. Protože si nikam neschoval zásobu jídla, umírá hladu a je vyřazen ze hry.

Trosečníka může zachránit i jiný hráč, který mu nabídne přiděl jídla nebo vody (dle potřeby).

Trosečník, který zemře žízní nebo hladem, je vyřazen ze hry: Obdrží kartu stavu a položí si ji před sebe stranou „Smrt“ nahoru. Má-li vyřazený hráč vyloženou pistoli, vraťte mu ji do ruky. Poté zamíchejte karty v jeho ruce a náhodně je střídavě rozdejte mezi hráče po jeho levici a pravici. Ostatní stálé karty vyložené vyřazeným hráčem jsou odhozeny.



Karta stavu, strana „Smrt“

NEMOC

Onemocnět můžete po uštknutí hadem (během akce „Nošení dřeva“) nebo po použití karty kalné vody či shnilé ryby. Jste-li nemocní, vezměte si kartu stavu a položte ji před sebe stranou s hadem nahoru. Jste-li nemocní, nemůžete na konci kola hlasovat (ale samozřejmě můžete být vyřazeni) a během následujícího kola nesmíte vykonat žádnou akci a nemůžete hrát žádné karty. Před fází 4 (Kontrola zásob) následujícího kola kartu stavu vraťte zpět. To znamená, že na konci daného kola se už můžete účastnit hlasování.

Výjimka: Pokud máte být po hlasování vyřazen, smíte se zachránit zahráním karty vody nebo jídla, i pokud jste nemocní.

Příklad: Karel šel pro dřevo, ale jako na potvoru ho uštknul had. Kolo končí a nastává kontrola zásob. Vody je dost pro všechny, ale jídla je nedostatek. Bude se hlasovat. Karel hlasovat nemůže, protože je nemocný. Všichni ostatní hlasují proti němu, ale naštěstí má kartu sendviče, takže přežije. Začíná nové kolo, jenže Karel je pořád nemocný a nemůže vykonat akci. Před kontrolou zásob zahodí Karel kartu stavu trosečníka a bude hlasovat.

KONEC HRY

Hra může skončit třemi způsoby:

Opuštění ostrova

Na konci každého kola se mohou přeživší hráči nalodit na vor. Aby mohli vyplout, musí být splněny následující podmínky:

- Přiděly vody a jídla už byly v předchozí fázi rozděleny.
- Na hracím plánu musí být alespoň tolik karet voru, kolik je přeživších.
- V zásobě musí být alespoň jeden příděl jídla a vody pro každého přeživšího (na cestu).



Příklad: Na konci kola jsou naživu 4 hráči a na počítadle zásob je 8 vod a 9 jídel. Hráči si rozdělí přídělí potravin a sníží zásobu vody na 4 a jídla na 5. Na místě pro karty voru na hracím plánu leží 4 karty voru. Tito 4 hráči mají vše potřebné. Mohou vyplout a vyhrávají hru (je možné, že přežijí a zvítězí úplně všichni hráči).

Příchod hurikánu

Jakmile je otočena karta hurikánu (s přeškrtnutým symbolem přesýpacích hodin), musí vor na konci kola vyplout z ostrova, jinak všichni hráči prohrají! Aby mohli vyplout, musí hráči splnit stejné podmínky jako pro opuštění ostrova (viz str. 12). Ovšem pozor, než podmínky splníte, smíte (a budete muset) hlasovat o tom, kdo se obětuje:



- Přídělí vody a jídla už byly v předchozí fázi rozděleny.
- Na herním plánu musí být alespoň tolik karet voru, kolik je přeživších, jinak hlasujte a oběťte hráče, dokud nebude na voru dost místa.
- V zásobě musí být alespoň jeden příděl jídla a vody pro každého přeživšího (na cestu), jinak hlasujte a oběťte hráče, dokud vám zásoby na cestu nevystačí.

Poznámka: Karta košíku s ovocem se nedá při opuštění ostrova zahrát jako náhradní přídělí jídla.

Hráči vyřazení během těchto hlasování musí odevzdat karty z ruky ostatním, stejně jako při běžném hlasování.

Hráči, kterým se podaří nalodit se na vor, se stávají vítězi.

Poznámka: Na vor se můžete nalodit, i pokud jste nemocní (například pokud musíte sníst shnilou rybu nebo vypít kalnou vodu, abyste se mohl nalodit).

Naprosté selhání

Hra může také skončit, pokud všichni na konci kola zemřou žízni nebo hladem. V takovém případě jste kolektivně prohráli!

TRNAJOVÝ SYSTÉM

Nejprve určete, kolik her si zahrajete, a pak se rozhodněte, jestli chcete hrát kooperativní nebo samotářský mód.

Kooperativní trosečníci:

Body dostanou pouze ti trosečníci, kteří se nalodí na vor. Každý hráč dostane přesně tolik bodů, kolik hráčů se na vor nalodilo. Na konci turnaje vyhrává hráč s nejvyšším součtem bodů.

Trosečníci samotáři:

Cílem hry je přežít s co nejmenším počtem kolegů, nebo ještě lépe, nalodit se na vor sám. Pokud se nalodíte na vor samotní, dostanete tolik bodů, kolik hráčů začalo hru. Každý další přeživší vám od celkového skóre odečte jeden bod. Čím méně přeživších, tím více bodů.

Příklad: *Ve hře osmi hráčů by osamělý přeživší získal 8 bodů, 2 přeživší každý 7 bodů atd.*

VARIANTA: HLASY ZE ZÁHROBÍ

Při této variantě hry se musíte o všech velkých rozhodnutích poradit s dušemi zemřelých. Vyřazení hráči se i po zbytek hry účastní hlasování, ale samozřejmě nemohou být podruhé vyřazení.





© & © 2017 Gigamic



Výrobce:
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

Albi:

Distributor pro ČR:
Albi Česká republika a.s.
Thámova 13
186 00 Praha 8
www.albi.cz

Distribútor pre SR:
Albi, s. r. o.
Oravská ulica 8557/22
010 01 Žilina
www.albi.sk

Návrh hry: Laurence & Philippe Gamelin
Ilustrace: Jonathan Aucomte
Produkce CZ verze: David Rozsival
Překlad CZ verze: Ondřej Polák
DTP CZ verze: Jiří Trojánek

PŘEHLED KOLA

1. Předání karty prvního hráče

Předejte kartu prvního hráče směrem doprava.


2. Otočení karty počasí

První hráč otočí vrchní kartu z balíčku počasí.


3. Každý hráč vykoná jednu akci

Ve směru hry, počínaje prvním hráčem, si každý hráč vybere a vykoná jednu z následujících čtyř akcí:


Rybaření:

Vytáhněte kuličku ze sáčku a posuňte **žeton jídla**  na počítadle zásob o počet políček rovný počtu ryb na kuličce (1 až 3). Kuličku vraťte do sáčku.

Přinést vodu:

Posuňte **žeton vody**  na počítadle zásob o počet políček rovný číslu v kapce na aktuální **kartě počasí** (0 až 3).

Přinést dřevo na vor:


Posuňte **ukazatel dřeva**  o 1 políčko. Pokud chcete, smíte oznámit, kolik kuliček vytáhnete ze sáčku (1 až 5) a poté je vytáhněte. Pokud mezi nimi není černá kulička, posuňte ukazatel dřeva o počet kroků rovný počtu tažených kuliček. Kdykoli ukazatel dřeva dosáhne políčka 6, přidejte na herní plán **kartu voru** a ukazatel vraťte na políčko s číslem 0.

Prohledat vrak:


Vezměte si do ruky vrchnu kartu z balíčku karet vraku.

4. Kontrola zásob

Spotřebujte vodu

Posuňte **žeton vody**  zpět o počet políček rovný počtu přeživších. Za každou chybějící vodu hlasujte, koho vyřadíte.

Spotřebujte jídlo

Posuňte **žeton jídla**  zpět o počet políček rovný počtu přeživších. Za každé chybějící jídlo hlasujte, koho vyřadíte.

5. Kontrola konce hry

- Všichni hráči mohou opustit ostrov, protože na každého hráče připadá **1 karta voru, 1 voda a 1 jídlo**.
- Dorazil hurikán. Hlasujte tak dlouho, dokud na každého hráče nezbude **1 karta voru, 1 voda a 1 jídlo**.
- Všichni zahynuli.