ADVENTURE GAMES ODHALTE PŘÍBĚH

SOPEČNÝ OSTROV

Dobrodružství pro 1-4 hráče od 12 let

V této kooperativní hře jste studenti a řešíte záhadné události na sopečném ostrově. Váš tým prožije příběh ve 4 kapitolách, které sami spoluvytváříte. Hrací doba jedné kapitoly je přibližně 90 minut, třetí kapitola zabere zhruba 150 minut. Závěrečná kapitola má dvě verze. **Důležité**: Při jedné hře se použije jen jedna verze závěrečné kapitoly!
Hru můžete **uložit** (viz str. 8) kdykoliv, např. na konci kapitoly. Tím hru přerušíte a můžete pokračovat později. Samozřejmě můžete hrát celou hru v kuse, ale vzhledem k časové náročnosti doporučujeme udělat si přestávku po kapitole 2 a pak brzy, např. následující den, pokračovat.

Důležité: Neprohlížejte si před hraním hry **herní materiál**! **Nelistujte** před hraním v Knize dobrodružství a **nedívejte** se na líc karet. Počkejte, až vás k tomu hra vyzve.

Herní materiál

4 hrací figurky se stojánky

1 Kniha dobrodružství

20 velkých karet lokalit

16 malých karet lokalit

4 karty postav

90 karet dobrodružství

4 karty statusu

5 karet misí

1 přehledová karta

34 různých žetonů

PŘÍPRAVA HRY

Na stůl připravte Knihu dobrodružství a položte karty lokalit a karty dobrodružství na hromádky **lícem dolů**.

Dávejte pozor, abyste neviděli žádné líce karet!

Vyjměte **4 karty postav** a **přehledovou kartu** z balíčku a dejte je do středu stolu. Zkontrolujte, zda jsou karty lokalit a karty dobrodružství seřazené v hromádkách podle písmen nebo čísel vzestupně.

Z kartonové mřížky opatrně vyloupněte žetony. Zasuňte 4 postavy do plastových stojánků stejné barvy. To jsou vaše **hrací figurky**. Ostatní žetony mějte připravené v **zásobě**.

Vezměte si **kartu lokality A** z hromádky karet lokalit a **karty dobrodružství T1 a T2** z hromádky karet dobrodružství. Položte kartu lokality A lícem nahoru, tj. **odkrytou,** doprostřed stolu. Nechte okolo ní dost prostoru pro další karty lokalit.
Zbývající karty lokalit mějte připravené na **hromádce karet lokalit lícem dolů**. Stejně tak položte karty dobrodružství na **hromádku karet dobrodružství lícem dolů**, a rozdělte je na karty s čísly (10–99) a 3 další hromádky: T3 & T4, M1–M5 a a1–e3. Karty mají na rubu písmena a/nebo číslice, takže v nich můžete během hry snadno hledat, aniž byste se nechtěně dozvěděli informace, které vám mají prozatím zůstat utajeny.
Obě **karty dobrodružství T1 a T2** položte na sebe tak, jak je vidět vpravo na obrázku. Začínáte tedy na **stupni 0** (viz str. 8).

Hra pro 2–4 hráče:

Každý hráč si vybere jeden charakter a vezme si příslušnou **kartu postavy** a **hrací figurku**. Kartu postavy si položí před sebe. Pokud vás hraje méně než 4, pak nepotřebné karty postav a figurky vraťte do krabičky.
Důležité: V některých případech budete muset zvolit, která postava provede určitou akci. Může to být samozřejmě jen taková postava, která je skutečně ve hře!

Hra pro jednoho hráče:

Hra se dá velmi dobře hrát jen v jednom hráči. V tom případě budeš hrát za **2 postavy (nebo více postav) současně**. Které si vybereš, je jen na tobě.

Obecné informace

Odporuje-li text na kartě nebo v Knize dobrodružství pravidlům v tomto návodu, pak platí text na kartě nebo v Knize dobrodružství!

- Jedná se o **kooperativní hru** založenou na spolupráci. Domluvte se, jak budete postupovat, co budete kombinovat, a která místa si chcete prohlédnout zblízka.
- Na konci každé kapitoly a na konci hry je **vyhodnocení**, které však pro pokračování příběhu není podstatné.
- Během vašeho dobrodružství si dělejte pravidelně **poznámky**: odkazy na příběh, jaká místa jste na kartě lokality ještě neprozkoumali, co spolu chcete kombinovat atd. To platí zejména tehdy, když hru uložíte a chcete pokračovat jiný den. Některé texty v Knize dobrodružství vás staví před volbu, ale umožňují se k volbě vrátit později a rozhodnout se jinak. Často budete také tázáni na karty dobrodružství, které (ještě) nemáte. Proto se může vyplatit se na tato místa znovu vrátit.
- Často budete činit **rozhodnutí**, která ovlivní průběh hry a díky nimž uvidíte určité karty dobrodružství, místa a části příběhu, ale jiné naopak neuvidíte. Zejména kapitola 3 a závěrečná kapitola se mohou hrát různě v závislosti na vašich rozhodnutích. Proto se nedivte, když budete v průběhu dobrodružství tázáni na určité karty, které nemáte. Prostě jste se rozhodli jinak. Proto se vyplatí si příběh zahrát znovu a rozhodovat se jinak.
- Na stranách 10–15 najdete **nápovědu** pro případ, že si nebudete vědět rady. Nápověda odpovídá číslům na kartách dobrodružství nebo míst. U všech karet se nabízí možnost (často i několik), co s nimi můžete dělat nebo co je potřeba, aby se příběh vyvíjel.

  Důležité: Nápověda neprozrazuje nic z příběhu a neznamená ani srážku bodů! Takže se nebojte ji využít a raději se na ni opravdu podívejte, než vám nějaká slepá ulička zkazí hru!

A ještě něco: Hra se vám bude hrát lépe, když občas rezignujete na **reálnost postav a situací:)**

Schovali jsme pro vás ve hře pár překvapení z předchozích Adventure games Žalář a Monochrome a.s. Mimochodem: Karty ze Žaláře s tímto symbolem se nedají kombinovat s kartami lokalit ani jinými kartami dobrodružství. Hodně zábavy při hledání!

PRŮBĚH HRY

Začíná ten, kdo naposledy viděl nějaký ostrov. Každý tah člena týmu prochází těmito **fázemi dobrodružství:**
Výměna karet dobrodružství kdykoli.
1. pohyb hrací figurkou
2. odkrytí karty lokality
3. provedení akce
Poté je na řadě další člen týmu po směru hodinových ručiček.

Kdykoli: Výměna karet dobrodružství

Kdykoli během svého tahu si smíte se členy týmu vyměnit libovolný počet karet dobrodružství **na stejné kartě lokality** (povoleno je i 0 karet výměnou za X karet dobrodružství a obráceně).
Varianta volná výměna: Můžete se domluvit, že smíte karty měnit kdykoli, bez ohledu na to, na jaké kartě lokality se nacházíte (pokud některá z karet dobrodružství neříká něco jiného). Příběh se pak bude vyvíjet méně realisticky, ale doba hry se tím trochu zkrátí.

1) Pohyb hrací figurkou

Buď se přesunete **na jinou odkrytou kartu lokality**, nebo se pohybujete **na kartě lokality**, kde stojí vaše figurka, nebo můžete **zůstat stát na stejném místě.**

a) Pohyb na jinou odkrytou kartu lokality
Na začátku hry je vyložena jen karta lokality A, ale v průběhu hry se budou přidávat další karty lokalit. Jakmile bude odkryto několik lokalit, můžete se pohybovat libovolně z jedné na druhou, **pokud ovšem některá karta dobrodružství neříká něco jiného!**

b) Pohyb na kartě lokality
Můžete se pohybovat v rámci jedné karty lokality z jednoho místa na druhé a prozkoumávat ho nebo s ním něco kombinovat (viz str. 5 a 6).

c) Setrvání na stejném místě
To je povolené jen tehdy, když dané místo znovu prozkoumáváte nebo s ním kombinujete některou kartu dobrodružství (viz str. 6).

Poznámka: Na jednom místě smí stát několik figurek. Pro přehlednost nestavte figurky na čísla míst na kartě, ale vždy vedle nich.

2) Odkrytí karty lokality

Pokud získáš kartu lokality, která ještě nebyla vyložena, otoč ji lícem nahoru a přečti odpovídající záznam v Knize dobrodružství. Tam je detailně popsáno, co na kartě lokality vidíš. Na začátku je to záznam A pro kartu lokality A. Pokud jste jednou lokalitu odkryli, pak zůstane její karta na stole lícem nahoru. Příslušný záznam si můžete kdykoliv přečíst znovu.

Důležité: Teprve **poté** postav svou hrací figurku vedle místa, které chceš prozkoumat, nebo se kterým chceš zkombinovat kartu dobrodružství.

Poznámka: Na některé karty lokalit se můžete dostat jen přes okliky (a1–e3). Popisy těchto karet lokalit nejsou na začátku knihy dobrodružství, aby toho neprozradily o příběhu více, než je zdrávo. Pokud takovou kartu lokality najdete, zapište si číslo záznamu, který ji popisuje. Tak si budete moci záznam přečíst v případě potřeby i později.

3) Provedení akce

Pokud karta dobrodružství neříká něco jiného, **pak musíte provést jednu z těchto akcí:**

a) **prozkoumat místo** nebo
b) **zkombinovat dvě karty dobrodružství** nebo
c) **zkombinovat kartu dobrodružství s místem.**

a) prozkoumání místa na kartě lokality

Na každé kartě lokality je několik míst, které můžete prozkoumat. Každé takové **místo** je označeno **trojmístným číslem** (viz vpravo).

Pokud chceš prozkoumat místo, vedle kterého stojí tvoje figurka, **přečti nahlas záznam v Knize dobrodružství s odpovídajícím trojmístným číslem.** Tak získáte další **informace k příběhu nebo nové karty dobrodružství.**

Poznámka: Některá **čísla míst** se v průběhu příběhu mění! To se dozvíte z karet dobrodružství. Karta vás vyzve, abyste k číslům na kartách lokalit něco přičetli nebo od nich něco odečetli. V takovém případě musíte místa na ní znovu prohledat, i když karta lokality zůstává stejná. Krom toho musíte některá **místa prozkoumat několikrát**, protože vhodné informace nebo karty dobrodružství budete mít k dispozici až později.

Příklad: Karta dobrodružství 35 vám říká, abyste ke všem číslům označujícím místa na kartě lokality Y přičetli 10. Z čísla 120 tak bude 130. Takže při prozkoumávání místa 120 budete číst záznam 130, dokud bude vyložená karta dobrodružství 35.

b) kombinace dvou karet dobrodružství
Na některých místech získáte karty dobrodružství. Ty **můžete a musíte kombinovat** v průběhu hry s určitými jinými kartami dobrodružství nebo s určitými místy. Co k sobě patří, je někdy zjevné na první pohled, někdy ale ne.

c) kombinace jedné karty dobrodružství s jedním místem na kartě lokality
Pokud chcete kombinovat **kartu dobrodružství s určitým místem na kartě lokality**, musíte u příslušného čísla místa stát.

Jak kombinovat
Abyste mohli kombinovat karty dobrodružství spolu nebo s určitým místem na kartě lokality, podívejte se na jejich čísla. U karet dobrodružství se nachází v levém horním rohu. U míst použijte třímístné číslo příslušného místa. Pak postupujte takto: **Nižší** z čísel bude v číselné kombinaci první, **vyšší** druhé. Spolu vytvoří nové čtyřmístné či pětimístné číslo (viz příklad dále). Nyní si v **Knize dobrodružství** najděte příslušnou **číselnou kombinaci** a záznam nahlas přečtěte.

Příklad: *Našel jsi kartu dobrodružství 10 (Konzerva žrádla pro kočky) a 11 (Otvírák na konzervy). Na místě 204 stojí koza. Chceš kozu nakrmit. Nejdřív ale musíš otevřít plechovku. Proto zkombinuješ kartu 10 s kartou 11 a najdeš si* ***záznam 1011****: „Zvládl jsi to, otevřel jsi konzervu. Vrať karty 10 a 11 zpět do krabičky a vezmi si za ně kartu 12.“ Karta 12 ukazuje otevřenou konzervu.*

Ve svém dalším tahu můžeš kombinovat kartu 12 s místem 204 (kde stojí koza). Vyhledáš tedy záznam 12204 a přečteš ho: „Tak co, chutná jí to?“

Důležité: Pokud k nějaké kombinaci neexistuje záznam, nemůžete karty dobrodružství kombinovat spolu, příp. s daným místem na kartě lokality.
Hra vám výslovně řekne, jestli následně musíte vrátit karty dobrodružství zpět do krabičky. Pokud to není v záznamu výslovně uvedeno, karty dobrodružství si ponechte!
Karty dobrodružství nesmíte nikdy kombinovat s kartami postav!
Některé karty dobrodružství můžete kombinovat opakovaně s různými kartami dobrodružství nebo s místy.

PRAVIDLA KE KARTÁM

Některé záznamy vás požádají, abyste vzali nebo vrátili karty dobrodružství. Pokud budeš vyzván, …

- aby sis vzal jednu nebo více **karet dobrodružství z hromádky karet dobrodružství**, vezmi si ji, přečti ji a polož ji **lícem nahoru** před sebe, **pokud na kartě není uvedeno něco jiného**. Karta je nyní součástí tvého **inventáře**.
- abys **vrátil kartu dobrodružství zpět na balíčku karet dobrodružství**, dej ji rubem nahoru na původní místo v balíčku.
- abys vrátil jednu nebo více **karet dobrodružství do krabičky**, tím se tyto karta vyřadí ze hry bez ohledu na to, kde nebo u koho se nachází.

Důležité: Pokud musíte kartu dobrodružství odložit přímo z balíčku do krabičky, pak se na ni smíte podívat až **po skončení hry**, protože jinak prozradí z příběhu příliš mnoho!

Poznámka: Může se stát, že si máte vzít kartu dobrodružství, kterou už máte, nebo že máte odložit kartu dobrodružství, která už je mimo hru. V takových případech danou kartu dobrodružství **nemůžete dostat znovu, resp. ji vrátit, pokud to text výslovně nedovoluje** (např. „vezměte si #XY z krabičky“). Přesto se, pokud možno, řiďte všemi dalšími pokyny, které jsou v zadání.

PRAVIDLA K ŽETONŮM

Ve hře se používá několik druhů žetonů. **4 hlavní postavy**, různé **další postavy, žetony peněz, žetony X** a **žetony OK**. Záznam v Knize dobrodružství vám vždy řekne, kdy a jak se žetony dostanou do hry. Na zadní straně Knihy dobrodružství najdete přehled všech žetonů.
Důležité: Řada žetonů má různý rub a líc. Pokud budete vyzváni, abyste si vzali určitý žeton, tak se vždy dívejte na obě strany, abyste ho opravdu našli.

Pokud Vás hra vyzývá, abyste žeton X položili na určité **místo** na kartě lokality, tak žetonem číslo místa zakryjte. Toto místo od dané chvíle **není k dispozici** a už s ním nemůžete nic kombinovat.

T1-T4 (Čas běží, Tik… tak…, Podezření, Status)

Některé kapitoly příběhu mají dodatečný prvek, který řídí průběh příběhu. Hra vám vždy řekne, které kapitoly se to týká. Držte se pokynů.

Důležité: Pokud Vás záznam vyzve, abyste zvýšili určitý ukazatel o 1, tak to hned udělejte. Pokud takto dosáhnete úrovně uvedené na kartě dobrodružství, přečtete ihned příslušný záznam.

KNIHA DOBRODRUŽSTVÍ

Když prozkoumáváte místo, když kombinujete karty dobrodružství (viz str. 6) nebo když vás hra k tomu vyzve, přečtěte záznam v Knize dobrodružství.
Záznamy jsou v Knize očíslovány a **řazeny vzestupně. Dejte si pozor, abyste přečetli jen ten záznam, který máte číst!**

Mnoho záznamů v Knize dobrodružství obsahuje kromě příběhu i pokyny ke hře.

- Pojem „karta dobrodružství“ se zkracuje **hashtagem #** (např. #10 znamená kartu dobrodružství 10).
- Formulace „Přečtěte záznam XYZ“ se zkracuje takto: „→**XYZ**“.
- Malé šipky → se používají pro odlišení herních pokynů od příběhu.
- Vždy nejprve proveďte jeden krok, pak další. Příklad: *„Vezměte #f1 a položte ji lícem nahoru vlevo nad kartu lokality Z. Svou figurku postavte na #f1. →XYZ.“ To znamená, že si nejdřív vezmete kartu dobrodružství f1 z balíčku a položíte ji lícem nahoru vlevo nad kartu lokality Z. Kdo je na tahu, postaví svou figurku na kartu dobrodružství f1. Pak přečtete záznam XYZ.*
- Pokud se záznam (nebo karta dobrodružství) ptá, kdo z vás chce akci provést, můžete si vybrat, kdo to bude. Každá z vašich postav může akci provést (pokud text na kartě nepožaduje něco jiného), kromě postavy, která není ve hře. To platí i tehdy, když se příslušná postava nachází na jiné kartě lokality. Pak postavte figurku zvolené postavy vedle příslušného místa a přečtěte odpovídající záznam v Knize dobrodružství.

ULOŽENÍ HRY

Pokud si chcete uložit aktuální stav hry a dosud nalezené karty dobrodružství, vyfoťte si je mobilem, případně si je zapište na papír. Hlavně si poznamenejte, kde stojí vaše figurky, na kterých místech jste ještě nebyli, kde očekáváte neuzavřené konce, co kde ještě chcete vyzkoušet apod. Všechny odkryté karty lokalit, získané karty dobrodružství a karty postav vložte do jednoho sáčku. Do dalšího sáčku vložte dosud nevyložené karty lokalit a karty dobrodružství. Všechny karty dobrodružství a karty lokalit, které jsou v krabičce, tam ponechte. Chcete pak pokračovat ve hře? Pak rozmístěte karty lokalit a karty dobrodružství podle vašich fotografií nebo vašich poznámek, a figurky postavte tam, kde stály naposledy.

HRA ZAČÍNÁ (ZÁZNAM 100)

Teď už víte všechno – vaše dobrodružství může začít. Umístěte své **figurky nahoru vpravo na kartu lokality A** a pokračujte ve čtení:

„Uvidíme, jestli už jsou připravení,“ pomyslel si profesor André a pohlédl na skupinku studentů, kteří právě horlivě diskutují. Zimní semestr 1988/89 je téměř u konce. O účast na semináři „Tajemství našeho ostrova“ je vždy zájem, ale může se ho zúčastnit jen ten, kdo dostane pozvánku. Kromě základů jako pískací jazyk a forenzní vědy je součástí kurzu i několik exkurzí a odhalování znalostí o nichž se věřilo, že jsou ztraceny.

„Nyní se dostáváme k dnešnímu poslednímu bodu,“ přerušil André jejich rozhovor. *„Asi víte, že na ostrově je banda pašeráků – zajímají se o umění, exotická zvířata, padělané peníze… Naštěstí nepoužívají zbraně. Policie to tak má zatím alespoň částečně pod kontrolou. Ale teď se něco změnilo. Jejich poslední akce proběhly vždy v době nějakého přírodního úkazu – při zemětřesení, krupobití, bouřce a podobně. Pašeráci využili vzniklý zmatek, kdy strážci pořádku měli jiné povinnosti. Podle spolehlivého zdroje má dojít k další akci u velké rokle. Kvůli popadaným kamenům je uzavřená a policie tam nemůže zasáhnout. A teď vstupujeme do hry my. Můj informátor mě požádal, abych se na to podrobněji podíval. V sobotu tam vyrazíme a porozhlídneme se. Musíme si všímat všeho mimořádného, co se obvykle přehlédne. Možná se nám podaří vnést do případu trochu světla.“*

Víkend se blíží a vy přemýšlíte, že byste účast na exkurzi radši odřekli, protože hlásili velkou bouři. Navíc jste na dveřích kanceláře profesora Andrého našli stručný vzkaz: *„Z důvodu nemoci se nemohu exkurze zúčastnit. Jeďte beze mě.“* Nakonec ale zvítězí vaše zvědavost a vy brzy ráno nastupujete do svého starého auta. Po dlouhé jízdě odbočíte na silnici k rokli. V zatáčkách se nabízí monumentální výhledy, tedy alespoň těm, kterým se při pohledu dolů nedělá špatně, tedy Jeromemu a Katy. Zato Sato má oči křečovitě sevřené a Alba tiše pochrupává.

Konečně se dostáváte na malé parkoviště u vstupu do rokle. Vane svěží vítr a nedaleká sopka se ztratila v oblacích. S obavami se po sobě díváte. *„Tak co, lidi, jdeme na to?“* *„Já nevím, Albo. Ty mraky nevěstí nic dobrého.“* *„Ale no tak, Katy, úkol je jasný. Cesta zpět neexistuje.“* *„To je správný přístup, Sato! Tak jdeme, pohyb neškodí.“* *„To nám bylo hned jasné, že ty do toho půjdeš, Jerome. Tak dobře.“* A tak vyrážíte na cestu.

→Vezměte #M1 a přečtěte ji. To je vaše **mise**. →Pak #M1 položte lícem nahoru vlevo vedle #T1 a #T2. →A.

NÁPOVĚDA

Podívejte se do **Nápovědy ke kartám dobrodružství**, pokud vás zajímá, kde dostanete určitý předmět, k čemu ho potřebujete nebo kde ho musíte použít. Podívejte se do **Nápovědy k jednotlivým místům na kartách lokalit**, pokud vás zajímá, co musíte udělat na konkrétním místě, které předměty tam získáte nebo které předměty tam potřebujete.

Důležité: Pokud nápověda odkazuje na dosud nevyloženou kartu lokality nebo na kartu dobrodružství, kterou jste ještě nezískali, můžete si u příslušné nápovědy přečíst, jak se ke kartě dostanete.

Kde = na kterém místě // Jak = jakou kombinací // S čím = s čím kombinovat?
Důležité: Některé kombinace kartu dobrodružství vyřadí ze hry. Proto je možné, že **nebudete** moci vyzkoušet všechny kombinace.

***Příklad 1:** „Kde: 202. S čím: 11." – Kartu dobrodružství dostanete u 202 a musíte ji kombinovat s kartou dobrodružství 11.*
***Příklad 2:** „Jak: 999 -> 149..." – Přečtete text 999, pak 149 atd.*
***Příklad 3:** „216: Kombinujte s 36 nebo 78, abyste dostali 94." – Kombinujte #36 nebo #78 s místem 216. Pak dostanete #94.*

NÁPOVĚDA KE KARTÁM DOBRODRUŽSTVÍ

10: Kde: 202. S čím: 11.
POZDĚJI: Kde: 341, 551. S čím: 41.
11: Kde: 202. S čím: 10.
12: Jak: 10 s 11. S čím: 145.
POZDĚJI: Kde: 991. S čím: 997.
13: Kde: 203. S čím: 102, 204.
14: Kde: 104 za 1 peníz. S čím: 205.
Odkryje kartu C.
15: Kde: 104 za 2 peníze nebo 104 kombinovat s 26. S čím 404 nebo 505.
16: Kde: 104 za 3 peníze nebo 104 kombinovat s 26. S čím: 404, 405, 413, 416, 452, 553, 576.
17: Kde: 303. S čím: 30, 103.
18: Kde: 352. S čím: 38.
19: Kde: 353 a 594. S čím: 38 a 252.
20: Kde: 151. Kód = 728. S čím: 38.
21: Kde: 302 s Jeromem nebo aktivace 25, nebo když je 25 na konci kapitoly 1 ještě aktivní. S čím: 38.
22: Jak: 13 s 204. S čím: 38 a 253.
23: Jak: 15 nebo 29 se 404. S čím: 38 a 505.
24: Kde: 304. S čím: 38 a 175.
25: Kde: 302 s Albou nebo Satem. Aktivuje se prohledáním jinou postavou.
26: Kde: 402. S čím: 37 a 104.
POZDĚJI: Jak: 17 s 883. S čím: 893.
27: Kde: 171 v kapitole 2.
28: Kde: Když má na konci kapitoly 1 některá postava 25. 1 minusový bod za kapitolu. Zlomeninu nelze vyléčit.
29: Kde: 403, 553, 752. S čím: 38, 175, 404, 905.
30: Kde: 513. Jak: Když je na #b3 žeton OK, přes 16 s 553 nebo 16 se 452, nebo když byla u 401 zvolena Alba. S čím: 17, 38, 78, 175.
31: Kde: 692. S čím: 32.
32: Kde: 292 v kapitole 3. S čím: 31, 52 a kombinujte 49 s 594.
33: Kde: 175, 176, 607. Jak: Kombinujte 34 s 602 →765. S čím: 502, 602.
34: Jak: 44 se 174. S čím: 602.
35: Jak: Kód 728 s 20. S čím: 38, 175, 251, 572.
36: Kde: 605. S čím: 92/Žalář, 216.
37: Jak: 44 se 174. S čím: 26, 195, 756.
38: Kde: 176. S čím: 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 29, 30, 33, 35, 50, 80.
39: Jak: 999 →149 →444 →327. Splňte na 238, pak 552, pak 607, pak 501.
40: Kde: 152. S čím: 54. Poskytne část kódu pro 20.

41: Kde: 172. S čím: 10.
42: Kde: 453. S čím: 45.
43: Jak: 34 s 602. S čím: 196, 894.
44: Jak: 10 se 41. S čím: 174.
45: Kde: 502. S čím: 42.
46: Jak: 42 se 45. S čím: 601, 691.
47: Kde: 503. S čím: 175, 502, 592, 602, 692.
48: Kde: 453. S čím: 841, 994.
49: Kde: 292. S čím: 594.
50: Jak: 26 s 37. S čím: 195, 756.
51: Jak: 34 s 602, pak →765 →377 →865 →565 →265 →465. Alternativní záznamy P, 172, 192, 215, 252, 253, 258, 295, 537, 592, 593, 656, 691, 703, 742, 801, 805, 818, 825, 841, 844, 903, 937. Až na rozhodnutí pro Nacha (bei 148) nebo Kiki (678).
52: Jak: 46 s 601 nebo 691. S čím: 32.
53: Jak: Po splnění 32. Doplnění u 655.
54: Kde: 653. S čím: Položte vedle 40, abyste získali kód 728.
55: Jak: 36 s 92/Žalář. S čím: 33.
56: Jak: 29 s 905. S čím: 63, 952.
57: Jak: Začátek kapitoly 3 →465 nebo →665.
58: Kde: 803. S čím: 64.
59: Kde: 907. S čím: 65.
60: Jak: 34 s 602, pak →765 →377 →965 →565 →365 →665.
61: Kde: 703 nebo s 51 u 882. S čím: 904.
62: Jak: u 742 nebo 148 →448 →348. S čím: 251.
63: Jak: u 804 →258 →208 →435. S čím: 56, 952.
64: Jak: u 841 s 51 →948 jinak 48 s 841. S čím: 58.
65: Jak: 58 s 64. S čím: 59.
66: Jak: 71 s 953 a 922 (bez žetonu lidí ve tmě). S čím: 914.
67: Jak: 59 s 65. S čím: 702.
68: Jak: 801 (jen s 51). S čím: U R →908 →537, pak 68 se 794.
69: Jak: 19 s 252 (bez 51) nebo 172 (s 51) →158. S čím: 251, 572.
70: Kde: 704, 761. S čím: 215, 793.
71: Kde: 594. S čím: 72, 795, 883, 953.
72: Kde: 802 (bez 51). S čím: 71.
73: Jak: 71 se 72. S čím: 756, 816.
74: Kde: 17 s 30 nebo 30 se 78. S čím: 757, 802, 892 nebo u R →908 →537, pak 74 se 794.
75: Kde: 655. S čím: 411, 572 nebo u R →908 →537, pak 75 se 794.
76: Kde: 842, 993. S čím: 815, 994 nebo u R →908 →537, pak 76 se 794.
77: Kde: 853. Indicie kód 31415 pro 852.
78: Jak: 56 s 63 nebo 56 s 952. S čím: 30, 216, 792, 818, 846.
79: Jak: U 942 →908. S čím: 994.
80: Jak: 13 se 102. S čím: 38 – Získáte informace.
81: Jak: 704 →982 a 67 se 702. Pak u 705 →782 →682. Získáte informace.
82: Kde: 594. Získáte informace.
83: Jak: 76 s 815. S čím: 196, 816.
84: Jak: U 999 přímo, nebo když je 25 ještě ve hře →486, pak získáte 84.
85: Jak: jiná postava u 104, pak →103 →332 →432. Pak →732 nebo →832.
86: Kde: 415, 971. S čím: 412, 793.
87: Jak: U 942 →332. Na ozdobu.
88: Jak: U 302 →167. Pak 567, příp. 367 nebo 667. Pak nutně jiná postava k 302, než skončí kapitola 1.
89: Jak: 74 se 757. S čím: 892.
90: Kde: 615, nebo když vstupuje do hry 925 →398.
91: Kde: 617, 761, nebo když vstupuje do hry 925 →198. S čím: 893.
92: Kde: 905. Pak →721 nebo →778. Získáte informace.
93: Kde: 917 nebo u 194 →898. S čím: 892.
94: Jak: 36 nebo 78 s 216 nebo u 754 →346. S čím: 411.
95: Kde: 996. S čím: 992.
96: Jak: 2 žetony OK u 793, pak →791 →561 →666. Získáte informace.
97: Jak: U 908, výběr ze dvou možností, pak u 837.
98: Jak: U 942 →862 →235 →N →927. Signalizace statusu.
99: Kde: 618, nebo když vstupuje do hry 925 →298. Získáte čas navíc.

NÁPOVĚDA K JEDNOTLIVÝM MÍSTŮM NA KARTÁCH LOKALIT

101: Informace.
102: Informace za pět tři. Kombinujte s 13, abyste dostali 80.
103: Kombinujte se 17 nebo vezměte 85, pak →732 nebo →832 a jedna další postava musí stát u 104.
104: Kupte 14 (1 peníz), 15 (2 peníze), 16 (3 peníze), vyměňte 26 za 15 nebo 16.

105: Informace.
151: Získáváte 20. Indicie trojúhelník, čtverec (2), kolečko.
152: Získáváte 40. Indicie zvířecí stopy a kolečko (8).
153: Odkaz na #d2.
171: Cesta k A v kapitole 2. Položte 27 vedle.
172: Získáváte 41. S 51 a Nachem →158 a získáte 69.
173: Informace. Odstraňte větev pomocí 44 u 174. Získáváte pak 37 a při dalším průzkumu 34. Odkaz na Otce Silvia.
174: Kombinujte se 44, abyste získali 37.
175: Manuel. Informace! Získáváte 33 a zakrytá karta lokality F se dostane do hry. Kombinujte s 24, 29, 30, 35, 47, abyste získali informace.
176: Teresa. Informace! Získáváte 33, 38 a zakrytá karta lokality F se dostane do hry.
191: →798, pak se do hry dostane odkrytá karta lokality Q.
192: S 51 →998 / Bez 51. Vždy: zachraňte děti (žeton). Láva teče z #98/P do 194.
193: Oslovte, pak zachraňte lidi ve tmě (žeton).
194: →898, abyste získali 93. Láva teče z #98/P do 192.
195: Kombinujte s 37, 50. Pokud jsou 195 a 196 volné: →197 →164 vnáší do hry #e2. Pak →264.
196: Kombinujte s 14/Monochrome, 43, 83. Pokud jsou 195 a 196 volné: →197 →164 vnáší do hry #e2. Pak →264.
197: →197 →164 vnáší do hry #e2. Pak →264.
201: Zakrytá karta lokality B vstupuje do hry.
202: Získáváte 10, 11 a 4 žetony peněz.
203: Získáváte 13. Kombinujte 14 s 205, pak se do hry dostane zakrytá karta lokality C.
204: Kombinujte s 13, abyste získali 22.
205: José. Informace! Kombinujte se 14, pak se do hry dostane zakrytá karta lokality C.
215: S 51 a Nachem →961 Každopádně: Kombinujte s 60/Žalář nebo se 70. Pak →825 (a když s 51, pak →464) Láva teče z #98/P do 197.
216: Kombinujte s 36 nebo 78, abyste získali 94.
217: Informace.
241: Karta lokality C se znovu vrací do hry.
242: Vize s informacemi!
243: Informace.
244: Informace.
245: Informace.
251: Kombinujte s 22, 35, 62, 69, získáte informace.
252: S 51 →662 blokuje 252. Bez 51 kombinujte s 19, abyste získali 69. To zablokuje 252 a podezření stoupne o 1.
253: S 51 →762, informace nejsou. Bez 51 kombinujte s 22, abyste získali informace.
291: Informace.
292: Získáváte 32 a 49.
293: Informace.
294: S 51 Informace! Kombinujte s 13, abyste získali 22.
295: Informace.
301: Kombinujte s 12, abyste dostali do hry #a2. Zvýší o 2 na ukazateli času!
302: →167, dostanete 88. Pak 567, příp. 367 nebo 667, abyste získali 21. Pak jinou postavu na 302, než skončí kapitola 1.
303: Získáváte 17.
304: Získáváte 24.
305: Zakrytá karta lokality D vstupuje do hry.
341: Získáváte 10.
342: Informace.
343: Informace.
344: Vize. →125 nebo →425.
345: Odkrytá karta lokality H se dostane do hry.
351: Informace.
352: Získáváte 18.
353: Získáváte 19.
401: Vize. →109, abyste získali odkaz na 513 (zvýší o 1 na ukazateli času!).
402: Získáváte 26.
403: Získáváte 29.
404: Kombinujte s 16, abyste získali informace. Nebo s 15 nebo 29, abyste získali 23.
405: Informace, kombinujte s 16, abyste získali víc informací.
411: Kombinujte se 75 nebo 94, abyste dostali do hry #e3 →877.
412: Kombinujte s 86 pak →564 Láva z #98/Q blokuje přístup k 413.
413: Kombinujte s 16, abyste získali informace.
414: Kombinujte s 16, abyste získali informace. Kombinujte 86 se 412, pak →664 →977. →Konec hry s →764, →864 nebo →964.
415: Získáváte 86.
416: Vize k postavám. Láva teče z #98/Q ke 416. Kombinujte s 16, abyste získali informace.
451: Informace.

452: Kombinujte s 16, abyste se dostali na 513.
453: Získáváte 42 a 48.
501: Zakrytá karta lokality E vstupuje do hry.
502: Dům Francisky. Získáváte 45. Kombinujte s 33, 47, 50, abyste získali informace.
503: Dům Manuela a Josého. Získáváte 47.
504: Informace.
505: Dům Teresy. Kombinujte s 15 nebo 23, abyste dostali do hry #b4.
506: Zakrytá karta lokality G vstupuje do hry.
513: Tajná lokace na #b3. Najít kombinací 16 se 452 nebo 553, 401 →109; nebo →553 →713, abyste získali 30.
525: Láva proudí do Ø. Zachraňte osamělého mnicha, pokud ho už nezachránila skupina mnichů. Pak →P.
551: Získáváte 10.
552: Odkrytá karta lokality G vstupuje do hry.
553: Získáváte 29. Tak se dostanete na 513. Informace! Kombinujte s 16, abyste se dostali na 513.
571: Láva teče z #98/Ø k 571.
572: Berengar. Kombinujte s 35, 69 nebo 75, abyste dostali do hry #e1. Láva teče z #98/Ø do 574.
573: →535. Zakrytá karta lokality P vstupuje do hry. →P. Láva teče z #98/Ø do 576.
574: Rozhodnutí postavy. U →508 nebo →708 si vezměte 14 ze hry Monochrome a.s. (pokud ji máte) U →608 nebo →808 si vezměte 60 ze hry Žalář (pokud ji máte).
575: Kombinujte 35, 69 nebo 75 s 572, abyste dostali do hry #e1. Pak →638 →471.
576: Informace a kombinujte s 16, abyste získali další informace.
591: Informace.
592: Kombinujte se 47 a 50, abyste získali víc informací.
593: Jestli máte 51, můžete si zde vybrat Kiki.
594: Ofélie. Informace! Získáváte 19, 71, 82. Podezření stoupá o 1. Kombinujte se 49 – úkol 32.
595: Kombinujte s 15 nebo 23, abyste dostali do hry #b4.
596: Informace.
601: Kombinujte se 46, abyste získali 52.
602: Grimaldo. Kombinujte s 34, abyste získali 43. Najděte Josého →765 →377. Informace ke 47.
603: Grimaldova chatka. Informace k baterii.
604: →468 →338, abyste dostali do hry #b4.
605: Získáváte 36.
606: Vize k postavě.
607: Získáváte 33 a zakrytá karta lokality F vstupuje do hry.
615: Získáváte 90. Láva teče z #98/e1 do 617.
616: Zachraňte skupinu mnichů (žeton). Láva teče z #98/e1 do 615.
617: Vezměte si 91.
618: Získáváte 99. Láva teče z #98/e1 do 618.
625: Láva proudí do P. Když jste poprvé na Q: →Q.
651: Informace.
652: Informace.
653: Informace! Získáváte 54.
654: Informace.
655: Informace! Benzín za 53. Získáváte 75. Zakryté karty lokalit J a L vstupují do hry.
656: S 51 →958. Podezření stoupá o 1. Jinak informace.
691: S 51 →458, abyste získali informace. Podezření stoupá o 1.
692: Získáváte 31. Informace ke 47.
693: Grimaldova chatka. Informace.
694: Informace.
695: Informace.
696: Informace.
697: Informace.
701: Informace.
702: Ellie. Informace. 67 se 702, abyste odlákali Ellie.
703: S 51 →882 a získáváte 61. Podezření stoupá o 1. Bez 51 získáváte 61 přímo.
704: Získáváte 70. Pak →982.
705: 67 se 702 a u 704 →982, abyste dostali do hry 705. Pak →782 →682, abyste získali 81.
706: Vize k postavám.
725: Láva proudí do e3. Všechny figurky na Q. Láva z #98/Q na 411.
741: Informace.
742: Máte-li 51 →148, abyste zvolili Nacha. Pro získání 62 →448 →348.
743: Informace! Získáváte 54.
751: Vyložte kartu lokality E.
752: Získáváte 29.
753: Informace! Kombinujte s 33, abyste získali další informace.
754: Kombinujte 37, 50 nebo 73 se 756, abyste dostali do hry 754. Při volbě bez okliky k S. →346, abyste získali 94.
755: Kombinujte 37, 50 nebo 73 se 756, abyste dostali do hry 755. Vyložte #d2.

756: Kombinujte s 37, 50 nebo 73, abyste získali žeton Terryho a dostali do hry 755 a 756.
757: Kombinujte se 74, abyste získali 89. A opravdu ne – nesnažte se tady vyzkoušet 51!
780: Láva proudí do Q. Pak →977. →Konec hry s →764, →864 nebo →964.
791: Kombinujte se 71, abyste získali informace. Kombinujte 70 a 86 se 793, abyste dostali do hry 791. →561 dostane do hry #d1 →666.
792: Kombinujte se 78, abyste získali přístup k 795, pak →761.
793: Informace. Kombinujte se 70 a 86, abyste dostali do hry 791.
794: Informace. Kombinujte s 68, 74, 75 nebo 76, abyste odvedli Benovu pozornost.
795: Kombinujte 78 se 792, abyste získali přístup k 795. →761. Získáváte 70 a 91. Kombinujte se 71, aby postava mohla provést akci. →110 a →310 získáváte 28/Žalář. →210 a →410 získáváte 89/Monochrome.
801: S 51 →621. Získáváte 68. Podezření stoupá o 1.
802: S 51 →358. Získáváte 72. Podezření stoupá o 1. Kombinujte se 74, abyste získali informace.
803: Získáváte 58.
804: Ano, musíte dovnitř! →258 →208 vnáší do hry #c2. Získáváte 63. Abyste se se znovu dostali ven, kombinujte 56 s 63 nebo s 952.
805: S 51 a Kiki →821, abyste získali informace.
815: Kombinujte se 76, abyste získali 83. Přehřátí #98/e3 na 815.
816: Kombinujte 73 nebo 83 s 816, abyste zachránili návštěvníky kina (žeton). Láva z #98/Q blokuje přístup k 816.
817: Informace.
818: S 51 a Nachem →261. →361. Kombinujte se 78, abyste dostali do hry #d3. →361. Láva z #98/#e3 blokuje přístup k 818 a #e3.
827: Pokud jste se u 942 rozhodli pro hon, pokračujte v kapitole 4 zde. Získáváte #M4, #T2 a #T4. Vyložte kartu lokality R.
841: S 51 →948, abyste získali 64. Podezření stoupá o 1. Bez 51 kombinujte se 48, abyste získali 64.
842: Získáváte 76.
843: Informace. Podezření stoupá o 1.
844: S 51 a Nachem →758, abyste získali informace.
845: →658, abyste dostali do hry #c1.
846: Kombinujte se 78, abyste dostali do hry #c4.
851: Kombinace s 66 není dobrý nápad. Podezření stoupá o 1.
852: Vyřešte 77 →31415. →308, abyste získali informace k postavám. →408 vnáší do hry odkrytou kartu lokality M.
853: Získáváte 77.
857: Informace.
883: Informace. Kombinujte se 71, abyste získali 26. Rozhodnutí →127 nebo →157.
884: Abyste mohli #d2 opustit: →147 →S.
885: Informace.
886: Kombinujte s 89/Monochrome, abyste získali 57/Žalář. →246 →187, abyste získali žeton Otce Silvia. →246 →226, abyste ho tam mohli nechat.
891: Kombinujte 893 s 26 nebo 91 (oder →893 →788), abyste dostali do hry 911. Získáváte žeton Andrého. Vize.
892: Kombinujte se 74, 83, 93, abyste dostali do hry 893. Získáváte pak 66.
893: Kombinujte 892 se 74, 83, 93, abyste dostali do hry 893. Kombinujte s 26 nebo 91, abyste získali žeton Bena a dostali do hry 911. →893 →788 také dostane do hry 911, ale bez žetonu Bena.
894: Informace. Kombinujte 893 s 26 nebo 91 (nebo →893 →788), abyste získali žeton Bena a dostali do hry 911.
901: Kombinujte 29 s 905, abyste získali 56.
902: Informace.
903: S 51 →848. Bez 51 jsou k dispozici informace a podezření stoupá o 1.
904: Informace! Kombinujte s 61, abyste dostali do hry 906 a #c3.
905: Volba postav. →721 nebo →778 s 29, abyste získali 56.
906: Kombinujte 61 s 904, abyste dostali do hry #c3.
907: Získáváte 59.
911: Kombinujte 66 s 914, abyste dostali do hry 911. Pak →381 →555 →T.
912: Informace.
913: Informace.
914: Kombinujte s 66, abyste dostali do hry 911, a s 87, abyste získali informace.
915: Vyložte #d3 prostřednictvím →276.
916: Informace.
917: Získáváte 93.

921: →861 Získáváte žeton Andrého.
922: Informace.
923: V kapitole 4/Láva není k dispozici.
924: V kapitole 4/Láva není k dispozici.
925: Láva proudí do #e1. Pak zásah postavy:
→198 Získáváte 91.
→298 Získáváte 99.
→398 Získáváte 90.
→498 Zachraňte mnichy (žeton mnichů) Pak →698. Všechny figurky na Ø. Láva z #98/Ø do 575.
927: Pokud jste se u 942 rozhodli pro lávu, pak kapitola 4 pokračuje zde. Získáváte #M5 a #98. Vyložte kartu lokality Ø.
941: Informace.
942: André a přechod na kapitolu 3. →862 →235 pro závěrečnou kapitolu 4 – Láva. →811, získáte 79, →235 pro závěrečnou kapitolu 4 – Hon.
943: Informace.
951: Informace.
952: →558. Kombinujte s 56, abyste unikli z #c2. Pak získáváte 78.
953: Kombinujte se 71, abyste získali 66.
957: Vrací do hry odkrytou kartu lokality M.
971: Získáváte 86.
972: Informace.
973: Informace.
991: Informace. Případně kombinujte se 78.
992: Informace. Kombinujte s 95, abyste dostali do hry 995.
993: Získáváte 76 a 64/Žalář.
994: Kombinujte nejprve se 79, abyste měli další volby. Kombinujte pak se 48 nebo 79, abyste získali přístup k 995, 996, 997.
995: Kombinujte 95 s 992, →475 →321 →Konec hry s →150, →550, →750.
996: Získáváte 12 a 95. Kombinujte s 28/Žalář, abyste získali 44/Žalář.
997: Kombinujte 12 s 997, pokračujte ve čtení, abyste získali žeton Gonzalezové →321 →Konec hry s →150, →550, →750.

KDE JSOU TYTO KARTY LOKALIT?

Ø/P/Q: Běžte na konci kapitoly 3 k Ellie.
R/S/T: Sledujte na konci kapitoly 3 Guye.

KDE JE MALÁ KARTA LOKALITY XY?

#a1: Kombinujte 17 se 103 NEBO vezměte 85, pak →732 nebo →832 a další postava musí stát u 104. Popis u 111.
#a2: Kombinujte 12 s 301. Pak →145. Popis u 222.
#b1: Na začátku kapitoly 2, když →527 →438. Zakrytá karta lokality E vstupuje do hry. Popis u 438.
#b2: Na začátku kapitoly 2, když →327 →238. Popis u 238.
#b3: U 553 nebo přes 604 →468 →338. Popis u 338.
#b4: Kombinujte 15 nebo 23 s 505. Popis u 449 kapitola 2; 548, 595 kapitola 3.
#c1: →845 Popis u 658.
#c2: U 804 →258 →208. Abyste znovu mohli vyjít, kombinujte 56 s 63 nebo s 952. Popis u 435.
#c3: Kombinujte s 61, abyste dostali do hry 906. Popis u 858.
#c4: Kombinujte 78 s 846. Popis u 562.
#d1: Kombinujte 70 a 86 se 793, abyste dostali do hry 791 →561. Popis u 666.
#d2: Kombinujte 37, 50 nebo 73 se 756, abyste dostali do hry 755. →755. Popis u 117.
#d3: V případě kapitoly 4 Láva: Automaticky, když s 51 a Nachem u 818 nebo kombinujte se 78. Popis u 361.
V případě kapitoly 4 Hon: →915 a →276. Popis u 276.
#e1: Kombinujte 572 s 35, 69, 75. Popis u 471.
#e2: Kombinujte 37 nebo 50 se 195 a 14/Monochrome, 43 nebo 83 se 196, pak →197 →164. Popis u 264.
#e3: Kombinujte 75 nebo 94 se 411. Popis u 877.

HODNOCENÍ

V tabulce níže můžete zkontrolovat, jak jste si vedli

0–25 bodů:	Uf, to bylo jen tak tak! Ale dobrá práce!
26–40 bodů:	Dříme ve vás potenciál. Gratulace!
41–50 bodů:	Většinu tajemství jste na sopečném ostrově odhalili. Pochvala!
51–61 bodů:	Efektivní, vynalézaví, výmluvní, dychtiví experimentovat, stručně řečeno: vynikající!
61 a víc bodů:	Slečna Marplová, Sherlock Holmes nebo Columbo by to nevyřešili lépe! Předvedli jste výkon hodný zfilmování!

AUTOŘI

Phil Walker-Harding miluje hraní a vymýšlení deskových her od dětství. Má rád hry, které sbližují lidi různého věku a typu. Phil se také zajímá o teologii, klasické hollywoodské filmy a mýty starověkého Egypta. Žije se svou ženou Meredith v australském Sydney.

Matthew Dunstan se narodil v australském Sydney v roce 1987. Jeho nejstarší vzpomínky na hraní společenských her jsou z dob hraní karet s babičkou a na šachy, které dostal od tety jako 6letý. Tehdy každého nervoval, aby si s ním šachy zahrál. Dnes je chemikem na univerzitě v Cambridgi v Anglii a zkoumá materiály pro separaci a uchovávání CO_2.

Koncept hry: Matthew Dunstan & Phil Walker Harding
Scénář a příběh: Chihiro Mori
Redigování: Michael Sieber-Baskal

Design: Kreativbunker, Fiore GmbH
Ilustrace: Johanna Rupprecht, Javier Salas, Maxmilian Schiller
Obálka: Folko Streese
Editace: Ute Wielandt
Česká editace: Oli Machačová

© 2019 KOSMOS Verlag

Pfizerstr. 5–7
70184 Stuttgart, Germany
kosmos.de
Vyrobeno v Německu.

Distributor:
Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
www.dinotoys.cz
Česká republika