

NA VLNÁCH NEZNÁMA

PRAVIDLA HRY



MINDOK

ÚVOD

Ve hře *Na vlnách neznáma* hráči představují posádku pirátské lodi, jež se společně vydává na vzrušující plavbu. Všichni budou společně sloužit pod jedním svérázným kapitánem a musejí spolupracovat, aby úspěšně splnili jeho sen. Každý pirát však usiluje o vlastní slávu (což ve hře znázorňuje vyplňování hvězd na osobních listech hráčů). Jakmile hráči dosáhnou konce dobrodružství, bude rozhodnuto o jejich osudu právě podle toho, kolik hvězd vyplní.

APLIKACE KE HŘE

Na *vlnách neznáma* ke hře vyžaduje bezplatnou webovou aplikaci. Abyste ji spustili, zadejte v internetovém prohlížeči na svém telefonu nebo počítači adresu fwcrossroads.com. Pokaždé když dostanete pokyn k přečtení záznamu daného čísla, zadejte toto číslo do aplikace. V aplikaci také najdete lodní deníky a osobní listy k vytištění pro případ, že by vám došly.

HERNÍ MATERIÁL

- | | |
|-----------------------------------|------------------------------|
| 1 pravidla hry | 2 karty zvláštních pravidel |
| 7 dvanáctistěnných kostek | 8 žetonů děl |
| 1 kniha lokací | 25 žetonů přehození |
| 1 herní plán | 20 žetonů neštěstí |
| 1 deska bocmana | 9 žetonů zablokování |
| 1 deska prvního důstojníka | 15 žetonů událostí souhvězdí |
| 1 deska bednáře | 20 žetonů zvláštních lokací |
| 1 deska dělostřelce | 30 žetonů navigace |
| 1 deska kormidelníka | 5 žetonů hrozby |
| 1 deska pozorovatele | 1 ukazatel stavu trupu |
| 1 bloček listů pro lodního písaře | 1 ukazatel zásob |
| 1 bloček osobních listů | 1 ukazatel posádky |
| 89 karet pokladů | 1 ukazatel nespokojenosti |
| 10 karet úkolů | 7 ukazatelů věhlasu hráčů |
| 96 příběhových karet | 7 figurek postav |
| 7 karet truhlic hráčů | 1 figurka lodi |
| 5 ciferníků lokací | 8 plastových stojáneků |

SESTAVENÍ CIFERNÍKŮ LOKACÍ

Před první hrou sestavte všech 5 ciferníků na desce dělostřelce podle obrázku.



KNIHA LOKACÍ



- Název lokace
- Typ lokace
- Vlastnosti lokace
- Varování
- Název akce
- Nápovědné symboly akce
- Typ akce
- Pořadí vyhodnocení akce
- Efekt akce
- Akce na konci kola

KARTY POKLADŮ / PŘÍBĚHOVÉ KARTY



- Název
- Číslo karty
- Efekt
- Bonus k dovednosti

KARTY ÚKOLŮ



- Číslo karty
- Název
- Cíl
- Limit hrozby
- Sada úkolů

ŽETONY DĚL



- Úroveň
- Stav
- Bonus k míření

LIST LODNÍHO PÍSAŘE

1 Jméno lodi
2 Název scénáře
3 Deník
4 Úroveň hrozby
5 Kapitánova kajuta
6 Kapitánova mise
7 Uložení stavů
8 Uložení herního plánu
9 Uložení hráčů

ŽETONY NAVIGACE



- Slunce:** Lze čekat průzračné moře.
- Bouře:** Lze čekat rozbouřené vody.
- Loď:** Lze čekat cizí loď.
- Mlha:** Lze čekat záhadu.
- Ostrov:** Lze čekat pevninu.
- Číslo záznamu:**
- Symbol zastavení:**
- Rubová strana:**

DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL



- Deska prvního důstojníka
a. Stupnice posádky/nespokojenosti
b. Stupnice hladu posádky
- Deska bocmana
a. Stupnice trupu
- Deska bednáře
a. Stupnice zásob
- Deska pozorovatele
a. Místo pro kartu úkolu
b. Stupnice hrozby
- Deska kormidelníka
a. Stupnice věhlasu
- Deska dělostřelce
a. Ciferníky lokací
b. Místa pro děla
- Ukazatele stavů lodi
- Žetony zvláštních lokací
- Karty truhlic
- Figurka lodi
- Figurky pirátů
- Žetony přehození
- Žetony neštěstí
- Žetony událostí souhvězdí
- Žetony hrozby
- Žetony zablokování
- Ukazatele věhlasu hráčů

OSOBNÍ LIST

Poznámka: Osobní listy přeložte podél přerušované čáry jako brožuru.

1 Jméno piráta
2 Stručný popis piráta
3 Souhvězdí
4 Dovednosti
5 Události souhvězdí
6 Doplnění příběhu
7 Příběh postavy
8 Přerušovaná čára
9 Vyhodnocení konce hry

vnitřní strany

- Jméno piráta
- Stručný popis piráta
- Souhvězdí
- Dovednosti
- Události souhvězdí
- Doplnění příběhu
- Příběh postavy
- Přerušovaná čára
- Vyhodnocení konce hry

PŘÍPRAVA HRY



- Spusťte aplikaci *Forgotten Waters* (fwcrossroads.com – jazyk lze měnit v nastavení) a vyberte si scénář. Při své první partii si musíte vybrat **Za okrajem oceánu**. Klikněte na **Příprava hry**, vraťte do krabice veškerý materiál vyjmenovaný k navrácení a pokračujte v přípravě dle bodů níže, v případě potřeby se řiďte aplikací.
Poznámka: Jamile odehrajete scénář **Za okrajem oceánu** do úspěšného konce, můžete si vybrat kterýkoli další scénář.
- Pokud hrajete ve 4 či méně hráčích, přidejte do hry kartu zvláštního pravidla **Hladoví piráti**. Hrajete-li ve 3 hráčích, přidejte do hry také kartu zvláštního pravidla **Zamaskovaný pirát**. Úpravy pravidel pro hru 2 nebo 1 hráče naleznete v aplikaci.
- Knihu lokací** položte doprostřed stolu na dosah všech hráčů. Ponechte dostatek místa, abyste ji mohli na stole otevřít.
- Herní plán** položte vedle knihy lokací, figurku lodi a žetony zvláštních lokací na něj umístěte podle přípravy scénáře v aplikaci.
- Zamíchejte balíček **karet pokladů** a položte jej na stůl lícem dolů.
- Na stůl umístěte hromádku **žetonů navigace** otočených lícem dolů (připomínáme, že to jsou žetony s touto rubovou stranou).
- Vytvořte na stole bank žetonů **přehození**, žetonů **neštěstí**, žetonů **zablokování** a žetonů **událostí souhvězdí** v samostatných hromádkách. Balíček **příběhových karet** nemíchejte a položte lícem dolů na stůl.
- Každý hráč si vybere **figurku piráta** a vezme si **12stěnnou kostku** stejné barvy, kartu **truhlice hráče** a ukazatel **věhlasu**.
Poznámka: Pokud hrajete ve 3 hráčích, nesmí si žádný hráč vybrat jako svou figurku zamaskovaného (oranžového) piráta.
- Dejte každému hráči něco na psaní a **osobní list** tak, aby žádní dva hráči nedostali list se stejným stručným popisem. Každý nyní svému pirátovi vymyslí jméno a zapíše jej na svůj osobní list. Chcete-li, můžete použít generátor pirátských jmen na str. 8.
- Každý hráč vyplní chybějící části příběhů na svém listu.
- Přidejte **všechny role** jednotlivým hráčům. Každý hráč musí dostat alespoň 1 roli. Hrajete-li v méně než 7 hráčích, musí někteří hráči dostat na starost více rolí.
- Lodní písář:** Zapisuje a hlídá informace v lodním deníku.
✘ Vezměte si **list lodního písáře**. Dohodněte se na jménu vaší lodi a zapíšte jej spolu s názvem scénáře do lodního deníku.
- Kormidelník:** Hlídá věhlas hráčů a časomíru fáze plánování.
✘ Vezměte si **desku kormidelníka** a žeton věhlasu každého hráče. Žetony věhlasu položte v náhodném pořadí na stupnici věhlasu.
- První důstojník:** Hlídá nespokojenost a počet členů posádky, který zároveň určuje úroveň jejich hladu.
✘ Vezměte si **desku prvního důstojníka** a umístěte na ni ukazatele posádky a nespokojenosti na hodnoty určené dle přípravy scénáře v aplikaci.
- Bocman:** Hlídá stav trupu.
✘ Vezměte si **desku bocmana** a umístěte na ni ukazatel stavu trupu na hodnotu určenou dle přípravy scénáře v aplikaci.
- Bednář:** Hlídá lodní zásoby.
✘ Vezměte si **desku bednáře** a umístěte na ni ukazatel zásob na hodnotu určenou dle přípravy scénáře v aplikaci.
- Dělostřelec:** Obsluhuje děla na palubě.
✘ Vezměte si **desku dělostřelce** a umístěte na ni žetony děl dle přípravy scénáře v aplikaci.
- Pozorovatel:** Hlídá úroveň hrozby a aktuální úkol.
✘ Vezměte si **desku pozorovatele** a poblíž utvořte zásobu žetonů hrozby.
- Postupujte dle případných dalších pokynů přípravy v aplikaci.
- Ostatní herní materiál můžete prozatím ponechat v krabici. Po dokončení přípravy hry stiskněte tlačítko **Pokračovat** na konci pokynů přípravy scénáře v aplikaci.

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

Hra *Na vlnách neznáma* sestává z několika kol. Každé kolo se odehrává na jedné stránce knihy lokací a skládá se ze 3 fází v následujícím pořadí:

1. FÁZE PLÁNOVÁNÍ


V této fázi budou mít hráči omezené množství času, aby si vybrali své akce pro dané kolo. Ty však zatím nevyhodnocují.


Na začátku fáze plánování kormidelník spustí časomíru stisknutím tlačítka „**Spustit časomíru**“ v aplikaci. Poté si každý hráč v sestupném pořadí dle věhlasu 🗣️ musí vybrat jednu akci umístěním své figurky na dostupné pole akce. Pokud časomíra vyprší předtím, než všichni hráči umístí svou figurku, zvýšte nespokojenost 🗣️ o 1 a pokračujte ve vybírání akcí, dokud všichni hráči neskončí.


Tip: *Nezdržujte se čtením, co přesně akce znamenají, než si je vyberete. S výběrem akce by vám měly pomoci názvy a pomocné symboly u každé z dostupných akcí.*

TYPY AKCÍ:


 **Neomezená akce:** Tuto akci si může vybrat libovolný počet hráčů.


 **Omezená akce:** Jakmile si tuto akci vybere 1 hráč, není již v tomto kole pro ostatní hráče dostupná.

 **Zablokovaná akce:** Zablokované akce si nemůžete vybrat. Akce jsou zablokovány, když je na příslušné pole umístěn žeton zablokování na základě pokynu.

 **Povinná akce:** Povinnou akci si MUSÍ vybrat právě 1 hráč. Pokud je k dispozici 1 nebo více povinných akcí předtím, než si poslední hráč(i) vybral(i) svou akci pro dané kolo, musí si vybrat povinnou akci.

BARVY POMOČNÝCH SYMBOLŮ:

 Bílé pomocné symboly znamenají, že hráč může získat odpovídající dovednost A NAVÍC možná bude muset provést zkoušku této dovednosti (viz dále).

 Černé pomocné symboly znamenají, že hráč může získat odpovídající dovednost/zdroj, nebo zvýšit/snížit hodnotu odpovídajícího ciferníku lokace.

2. FÁZE AKCÍ

V této fázi hráči vyhodnotí akce, jež si vybrali ve fázi plánování. Akce se vyhodnocují dle jejich číselného pořadí.

Nejprve všichni hráči, kteří si vybrali akci 1, tuto akci jeden po druhém vyhodnotí v pořadí od nejvyššího věhlasu 🗣️. Po úplném vyhodnocení akce 1 postupujte stejně u akce 2, pak u akce 3 a tak dále až do konce stránky. Akci vždy vyhodnocujte podle pokynů uvedených u dané akce. Poté, co hráč vyhodnotí svou akci, odebere svou figurku z knihy lokací.

3. FÁZE KONCE KOLA

Číslo uvedené v části **Konec kola** na aktuální stránce knihy lokací zadejte do aplikace a přečtěte záznam v aplikaci.

OTOČENÍ STRÁNKY

Když přecházíte na novou stránku v knize lokací, odstraňte nejprve z aktuální stránky všechny žetony. Je-li na nové stránce varování, přečtěte jej nahlas, může vám totiž pomoci s vybíráním akcí a napovědět, jaké negativní efekty vás mohou na konci kola čekat.



Po přečtení varování dané lokace si **NEČTĚTE** efekty všech akcí na nové stránce. Bez prodloužení začněte nové kolo a přejděte do fáze plánování (spustte časomíru a vybírejte akce v pořadí dle věhlasu 🗣️).

Poznámka: *Pokud dostanete pokyn „začněte nové kolo na této stránce“, ihned začněte nové kolo, aniž byste odstraňovali žetony. Pokud však dostanete pokyn k otočení knihy na stránku, na které již jste, žetony odstraňte.*

VÝHRA A PROHRA

Hra může skončit čtyřmi způsoby:

- ✖️ **Potopení:** Pokud ukazatel stavu trupu 🏴‍☠️ klesne na 0, všichni prohrajete. Přečtěte záznam uvedený na desce bocmana.
- ✖️ **Vzpoura:** Pokud ukazatel nespokojenosti 🗣️ dosáhne ukazatele posádky 🧑‍🚀 nebo ještě výše, všichni prohrajete. Přečtěte záznam uvedený na desce prvního důstojníka.
- ✖️ **Hrozba:** Pokud dojde na poslední událost hrozby, všichni prohrajete.
- ✖️ **Splnění cíle scénáře:** Pokud je v odstavci scénáře uvedeno, že byl cíl splněn, vyhrají všichni hráči, kteří splnili alespoň 4 události souhvězdí. Hráči, kteří splnili všech 5 svých událostí souhvězdí, dosáhli legendárního vítězství. Počínaje hráčem s nejvyšším věhlasem 🗣️ (a dále po směru hodinových ručiček) každý hráč podle svého osobního listu vyhodnotí a nahlas přečte, jak jeho pirát dopadl.

ULOŽENÍ STAVU HRY

Jakmile dosáhnete druhé části scénáře, naskytne se vám možnost uložit hru a vrátit se k ní později. Při ukládání hry dostanete pokyn zapsat do lodního deníku „**První část dokončena**“ spolu s pokyny, jak zapsat aktuální stav hry na zadní stranu lodního deníku.

Když se budete vracet k uložené hře, spustte v aplikaci příslušný scénář, stiskněte tlačítko „**Příprava hry**“ a připravte hru dle uvedených pokynů.

VYHODNOCOVÁNÍ EFEKTŮ

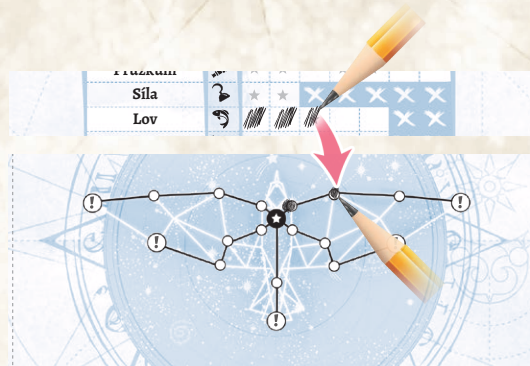
VYLEPŠOVÁNÍ DOVEDNOSTI

ZKOUŠKY DOVEDNOSTI

Když máte provést zkoušku dovednosti, proveďte následující kroky v uvedeném pořadí:

1. Hoďte kostkou.
2. K hodu přičtete 1 za každé vyplněné políčko příslušné dovednosti na svém osobním listu.
3. Přičtete číslo pod každou ikonou této dovednosti na všech vašich kartách pokladů a příběhových kartách.
4. Postupujte dle textu u zkoušky dovednosti a vyhodnotte odrážku odpovídající vašemu celkovému výsledku.

Pokud si máte vylepšit dovednost (příklad: lov 🐟+1), vyplňte prázdné políčko nejvíce vlevo u odpovídající dovednosti na svém osobním listu. Pokud je na daném políčku vyznačena ★, vyplňte navíc 1 hvězdu ○ ve svém souhvězdí.



Poznámka: Políčka s předtisknutými symboly ✖ nelze vyplnit. Pokud máte všechna dostupná políčka vyplněna, nemůžete si danou dovednost již dále vylepšit.

PŘÍKLAD ZKOUŠKY DOVEDNOSTI

3 RYBARIT
 Lov 🐟+1. Poté provede zkoušku lovu.
 1-4... Posádka 🧑-1. Zásoby 📦+1. Věhlas 🗣️-2.
 5-8... Zásoby 📦+1.
 9-11... Zásoby 📦+2. Poklad 🗳️+1.
 12-15... Zásoby 📦+3. Poklad 🗳️+1.
 16+... Zásoby 📦+3. Poklad 🗳️+2. Věhlas 🗣️+3.

Sandra má provést zkoušku dovednosti lov 🐟. Na kostce jí padne 12, přičte 3 za vyplněná políčka lovu na osobním listu a přičte 1 za bonus na své kartě pokladu **Ozdobné pouzdro**. Součet je 16, vyhodnotí tedy odpovídající odrážku a získá 3 zásoby, 2 karty pokladů a zvýší svůj věhlas o 3.

NEJVYŠŠÍ / NEJNIŽŠÍ DOVEDNOST

Když máte určit, kdo má některou dovednost na nejvyšší nebo nejnižší úrovni ze všech hráčů, počítejte pouze vyplněná políčka na osobních listech. Dovednosti získané pomocí karet neberte v potaz.

VYPLŇOVÁNÍ HVĚZD V SOUHVEZDÍCH ★

Každý osobní list obsahuje souhvězdí. Čím více hvězd ○ zvládnete v průběhu hry vyplnit (obzvláště těch s !), tím lepším budete pirátem.

Pokaždé když máte vyplnit hvězdu ve svém souhvězdí, musíte si vybrat a vyplnit hvězdu ○, která je spojená se startovní hvězdou ★ či s dříve vyplněnou hvězdou. Pokud vyplníte hvězdu obsahující !, získáte žeton události souhvězdí.

Ve hře jsou dva hlavní způsoby, jak vyplnit hvězdy:

- ✖ Zlepšování dovednosti. Pokaždé když vyplníte políčko dovednosti obsahující ★, vyplňte navíc hvězdu ○ ve svém souhvězdí.
- ✖ Zakopání pokladu. Některé akce lokací umožňují zakopat (odhodit) 1 či více pokladů 🗳️ a za každý vyplnit hvězdu ○.

VYHODNOCENÍ UDÁLOSTÍ SOUHVEZDÍ !

Když dostanete pokyn k vyhodnocení svých událostí souhvězdí, přejděte k části „**Události souhvězdí**“ na svém osobním listu a odhodte všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton si zaškrtněte první dosud nezaškrtnutou událost souhvězdí a nahlas ji přečtete, přičemž vynechaná místa doplňte příslušnými slovy z části doplnění příběhu na svém listu.

UDÁLOSTI SOUHVEZDÍ
 Když dostanete pokyn k vyhodnocení události souhvězdí, odhodte všechny své žetony události souhvězdí. Za každý odhozený žeton si zaškrtněte první nezaškrtnutou událost souhvězdí níže a přečti příslušný odstavec.

Po spolknutí se mi udělalo značně nevolno. Sice jsem v životě jedl(a) horší věci, ale z myšlenky, že mi právě břichem putuje miniautírní (3), se mi téměř obrátil žaludek naruby. Pirátská definice pojmu „jídlo“ je vsuktku dosti benevolentní.
 Zásoby 📦+3.



ŽETONY NEŠTĚSTÍ 🐍

Pokud máte 1 či více žetonů neštěstí a házíte kostkou na zkoušku dovednosti (ale ne když ji nastavujete na určitou hodnotu), hoďte navíc ještě jednou kostkou. Platí nižší výsledek z obou hodů (po případných přehozeních). Jeden žeton neštěstí poté odhodte.



ŽETONY PŘEHOZENÍ 🔄

Pokud máte 1 či více žetonů přehození, můžete po hodu kostkou (nebo kostkami) na zkoušku dovednosti odhodit 1 žeton přehození a přehodit 1 kostku (tj. hodit kostkou znovu s tím, že platí nový výsledek). V rámci jedné zkoušky můžete využít více žetonů přehození.

Poznámka: Žetony neštěstí a přehození platí pouze pro zkoušky dovednosti, pro jiné hody kostkou ne.

PRIDÁNÍ/ODEBRÁNÍ/KONTROLA HROZBY ✂

Když dostanete pokyn k přidání nebo odebrání 1 či více žetonů hrozby ✂, pozorovatel na stupnici hrozby přidá nebo z ní naopak odebere odpovídající počet žetonů.

Když dostanete pokyn ke kontrole hrozby (a pouze tehdy) a počet žetonů hrozby na stupnici dosáhl nebo převýšil limit hrozby dle aktuální karty úkolu, zaškrtněte první dosud nezaškrtnuté *políčko události hrozby* v lodním deníku a přečtěte příslušný záznam.



ZVÝŠENÍ/SNÍŽENÍ STAVŮ LODI ⚓ ⚓ ⚓ ⚓

Když dostanete pokyn ke zvýšení nebo snížení některého stavu lodí, příslušný hráč (první důstojník, bocman, nebo bednář) musí posunout odpovídající ukazatel nahoru nebo dolů na jeho stupnici. Ukazatel nikdy nemůže přesáhnout maximum nebo klesnout pod 0.

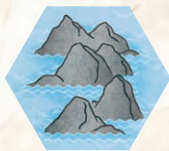
POHYB LODI

Když kterýkoli hráč dostane pokyn k přesunutí lodí, přesune ji dle svého výběru na sousedící pole na herním plánu. Pokaždé když by se měla loď přesunout na prázdné pole (tj. pole bez žetonu navigace nebo žetonu zvláštní lokace), doberte náhodný žeton navigace a umístěte ho lícem vzhůru na toto pole dříve, než na něj přesunete loď.

Když přesouváte loď, NEČTĚTE záznam uvedený na novém poli, dokud k tomu nedostanete pokyn.

Pokud se loď přesune na žeton navigace nebo žeton zvláštní lokace se symbolem ⚠, nesmí se v tomto kole již dále pohybovat.

Loď nelze přesunout na žeton zvláštní lokace útesy.



ÚTESY

PRŮZKUM

Když dostanete pokyn k prozkoumání jednoho či více polí, proveďte následující kroky v daném pořadí:

1. Vylousíte 1 žeton navigace z hromádky. Umístěte jej lícem dolů na prázdné pole na herním plánu, které sousedí s polem, na němž se nachází vaše loď, nebo s dříve umístěným žetonem navigace. Tento krok opakujte tolikrát, kolik polí jste měli prozkoumat.
2. Po umístění všech nových žetonů navigace je všechny otočte lícem vzhůru.

DĚLA

Když dostanete pokyn k vylepšení děl, může dělostřelec odebrat žeton děla ze své desky a nahradit jej žetonem děla ze zásoby s úrovní o 1 vyšší. Pokud bylo nahrazované dělo nenabitě, bude i nové dělo nenabitě a naopak.

Loď může mít nejvýše 4 děla a kdykoli je můžete odhodit, abyste uvolnili místo pro nová děla.

ZÍSKÁNÍ/ZTRÁTA VĚHLASU ☠

Když má kterýkoli hráč získat nebo naopak ztratit 1 či více bodů věhlasu ☠, kormidelník přesune příslušný ukazatel na stupnici věhlasu výše či níže o patřičný počet políček. Přitom přesune ukazatele ostatních hráčů, aby mu uvolnil místo. Ukazatele věhlasu nesmějí nikdy být na stejném políčku ani mezi nimi nesmí být prázdné místo.

PRÍKLAD: MODRÝ ZÍSKÁ 2 BODY VĚHLASU



ROZHODOVÁNÍ SHODY

Pokud je při vyhodnocování efektů mezi některými hráči shoda, rozhodněte ji dle věhlasu ☠ ve prospěch toho, kdo je na stupnici výše.

KARTY ÚKOLŮ

Karty úkolů hráčům připomínají, jaký je jejich aktuální cíl. V libovolném okamžiku musí být ve hře právě 1 karta úkolu. Pokud dostanete pokyn kartu úkolu odhodit, zároveň s ním přijde vždy pokyn, která nová karta úkolu ji nahradí.

KARTY POKLADŮ

Má-li konkrétní hráč získat 1 či více pokladů 🗳, dobere si a vyloží 1 kartu pokladu za každý získaný poklad. Pokud balíček karet pokladů dojde, zamíchejte odhazovací hromádku a utvořte z ní balíček nový. Karty pokladů vykládejte lícem vzhůru; mají efekt, který působí na hráče, jenž je získal. Poklad můžete získat i tím, že jej ukradnete jinému hráči.

Jeden hráč nikdy nesmí mít současně vyložených více karet pokladů, než 4. Pokud byste měli získat pátý poklad, musíte nejprve odhodit jednu z předchozích karet pokladů, případně se rozhodnout odhodit novou poklad. Za každou takto odhozenou kartu získáte zásoby 🗳+1. Efekty „Jakmile získáš tuto kartu“ se vyhodnotí pouze v případě, že si danou kartu ponecháte.

Když získáte kartu pokladu se symbolem dovednosti, NEVYPLŇUJTE si políčko příslušné dovednosti na svém osobním listu. Tyto bonusy se přičítají ke zkoušce dovednosti nezávisle na dovednostech zaznamenaných na listu.

Některé karty pokladů mají efekt, jenž se provede při jejich odhození. Tyto efekty se vyhodnotí, pouze pokud danou kartu odhodíte právě za účelem efektu. Pokud ji odhodíte z jiného důvodu (např. při zakopání pokladu nebo odhození do 4 karet pokladů), efekt nevyhodnocujte. Efekty odhození můžete využít pouze ve svém tahu (při vyhodnocování akcí ve fázi akcí), pokud není na kartě uvedeno jinak.

PRÍBĚHOVÉ KARTY

Příběhové karty fungují podobně jako karty pokladů, nejsou to však poklady, takže je nelze zakopat, odhodit, ukrást ani použít k zaplacení ceny pokladu. Každý hráč může mít libovolný počet příběhových karet. Tyto karty si berte z příběhového balíčku, je-li to možné, případně od hráče, který danou kartu právě má.

GENERÁTOR PIRÁTSKÝCH JMEN

Hodte dvěma 12stěnnými kostkami, výsledky mezi sebou vynásobte a podle tabulky níže určete svou přezdívku. Poté stejným způsobem určete své jméno dle druhé tabulky. Obě části dejte dohromady a získáte celé pirátské jméno.

PŘEZDÍVKA

1	Vočko...	25	Nóbl...	64	Kejta...
2	Štruple...	27	...el Burro	66	„Guvernér“...
3	Klapačka...	28	Žhář(ka)...	70	Nováček...
4	...Pilozubka	30	Nosáč...	72	Pytloun(ka)...
5	Soudek...	32	Děsivej/á...	77	Prďola...
6	Zazobanej/á...	33	...Neposkvrněnej/á	80	Gurmán(ka)...
7	Masožravka...	35	Zabiják/čka...	81	Pistolník...
8	Mrtvolnej/á...	36	Pajda...	84	Poeta...
9	Zrádce...	40	„Admirál“...	88	Zlaták...
10	Dlaždič(ka)...	42	Suchozemská krysa	90	Drobeček...
11	Smradoch/ška...	44	Patolízal(ka)...	96	Vylitej/á...
12	Mrzout(ka)...	45	Fešák/čka...	99	Vyžle...
14	Stařešina...	48	Bedna...	100	Mečoun...
15	Pif paf...	49	Šílenej/á...	108	Tik-tak...
16	Jezevec...	50	„Svatoušek“...	110	Mroč...
18	Šáša...	54	... el Pollo	120	Podsada...
20	Nádhera...	55	Kumpán/ka...	121	...Kačer/Kachna
21	Bezzubej/á...	56	Kalná voda...	132	Darebněj/á...
22	Krvelačnej/á...	60	Pelíškovéj/á...	144	Dědek/Bába...
24	Dřimal(ka)...	63	Vrahoun(ka)...		

JMÉNO

1	McHale(ová)	25	Paola/Pablo	64	Jeníček/Mařenka
2	Jeanne/Jean	27	Britches(ová)	66	Charlotte/Chuck
3	Helga/Hugo	28	Birdy/Burt	70	Turner(ová)
4	Jackie/Jacques	30	Basilfinger(ová)	72	Ditty/Jakobe
5	O'Dell(ová)	32	Hawkins(ová)	77	Miller(ová)
6	Carla/Carl	33	Olive/Otis	80	Sally/Sal
7	Marley	35	Čcheng	81	Jojo
8	Isabelle/Ismael	36	Coco/Carl	84	Flores
9	Žužu/Zebulon	40	Freida/Fred	88	Shandy
10	Irma/Ernie	42	Mao	90	Jill/Jack
11	Wilma/Wally	44	Maude/Mac	96	Petunia/Pete
12	Jones(ová)	45	McGillidyová	99	Rachel/Ross
14	Kate/Kev	48	Packo	100	McGee(ová)
15	Greta/Hans	49	Smith(ová)	108	Ramirez(ová)
16	Bobbie/Bob	50	Louise/Louis	110	Frannie/Frank
18	Watanabe	54	Edna/Ed	120	Rora/Rory
20	Alice/Al	55	Koláček/Buchta	121	Husár(ová)
21	McMuffins(ová)	56	Van Der Veer(ová)	132	Flo/Phil
22	Skeet(ová)	60	Mackey(ová)	144	Snoopy
24	Bestie	63	Čchu		

TIRÁŽ

AUTOŘI HRY

Isaac Vega, J. Arthur Ellis, Mr. Bistro

ILUSTRACE

Nadezhda Tichomirova, Anton Fadeev

AUTOŘI TEXTŮ

Mr. Bistro, Isaac Vega, J. Arthur Ellis

PRODUKCE

Colby Dauch

GRAFICKÝ DESIGN

Kendall Wilkerson, David Richards

REDAKCE

Jonathan Liu

VÝVOJ HRY

Callin Flores

UMĚLECKÝ VEDOUCÍ

Samuel J. Vega

ČESKÝ PŘEKLAD

Daniel „Cukřík“ Knápek

GRAFICKÁ SAZBA

Michal „meysha“ Stárek, Jiřina Kelnarová, „Cukřík“

JAZYKOVÉ KOREKTURY

MINDOK

INFOIKONY NA KRABICI

Lenka „Plža“ Plháková



WWW.PLAIDHATGAMES.COM

© 2020 Plaid Hat Games. Forgotten Waters, A Crossroads Game, Plaid Hat Games, a logo Plaid Hat Games jsou registrované ochranné známky Plaid Hat Games. 1172 St. Rt. 96, Ashland, OH 44805.

Skutečné komponenty se mohou od ilustrace mírně lišit. Vyrobeno v Číně.



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

