

Erik Winkelman
&
Eric Kenter

21 Days

Rulebook

Erik Winkelman / Ronald Rijnart / David Konvalina



17.října 1903.



Esperanza se ocitla ve strašlivé bouři a prohrála svou poslední bitvu proti živlům. 163 lidských duší ztracených v moři, pouze malá skupinka přeživších toto neštěstí plovoucí u pobřeží ostrovů Juana Ansidada. Týdny čekali a doufali v zázrak, čekali na záchrannou výpravu, která nikdy nedorazí. Zásoby jídla se tenčily a trosečníci si uvědomili, že pokud se budou chtít ještě někdy vrátit domů, budou muset začít jednat. Z pozůstalých částí Esperanzy, které posbírali na pobřeží, tedy sestavili provizorní raft. Čtyři trosečníci pouze s vlastní odvahou, malou porcí zásob a zdravou dávkou štěstí, se vydali na nebezpečnou cestu pacifikem, s cílem najít záchranu.

Každý den zapisovali svůj souboj o přežití do lodního deníku, který nyní držíte ve svých rukou. Souboj o přežití, který trval 21 dní.

Součásti balení:

1 hrací plán, pravidla, 31 karet lodního deníku, 13 karet trosečníků (3x červené, 3x žluté, 3x modré, 4x zelené), 7 výměnných karet lokací, 6 karet katastrof, 11 karet láhve, 3 karty medúz, 1 karta vzdálenosti žraloků, 4 značící žetony, 4 barevné žetony, 10 karet psa Azora, 6 prken raftu, 8 žetonů chapadel, 16 žetonů naděje, 1 žeton začínajícího hráče, 4 oboustranné žetony schopností, 1 žeton záchranné lodě, 9 kostek trosečníků, 4 umístovací kostky, 1 žraločí kostka, 1 kostka chobotnice, 1 kostka počasí, 1 kostka draha, 1 bílá umístovací kostka, 1 deska předpovědi počasí, 1 žeton kompasu, 5 žetonů kufrů, 1 žeton mraků

CÍL HRY:

Hra 21 dní vás nechává prožít události 21 dní zaznamenané v lodním deníku trosečníků. Cílem hry je na konci 21-ho dne dostat do bezpečí alespoň jednoho trosečníka. Pouze pokud budete spolupracovat jako tým, a budete dělat rozumná rozhodnutí, máte šanci se dočkat lodi, která vás zachrání.

21 dní – sólová varianta pro jednoho hráče

Pro sólovou verzi máte 2 možnosti:

1. **Azore pojd!** Budete hrát hru s Azorem jako zeleným trosečníkem. Při přípravě hry věnujte pozornost instrukcím v červené barvě a speciálním instrukcím na straně 11.
2. Hrát hru jako 2, 3 nebo 4 hráči. Budete ovládat všechny trosečníky (bez psa Azora)



PŘÍPRAVA HRY (2, 3 nebo 4 hráči)



Hrací plán umístěte doprostřed stolu. Písmena A až K odpovídají symbolům na obrázku popisujícím hrací plochu.

- A. Umístěte 6 prken raftu do oceánu.
- B. 2 hráči: každý hráč si vybere 2 trosečníky. 3 hráči: každý hráč si vybere 1 trosečníka, jeden hráč si vezme 2. 4 hráči: každý hráč si vezme jednoho trosečníka. Umístěte trosečníky na vyznačená místa na plánu. Ujistěte se, že jste si vybrali od každé kategorie trosečníka (barvy) jednoho. **Pokud hrajete Azore pojd'!, vyberete is Azora jako (zeleného) trosečníka. (bližší informace na straně 11)**
- C. Zamíchejte karty katastrof a umístěte je lícem dolů na desku.
- D. Zamíchejte karty medúz a umístěte je lícem dolů na desku.
- E. Zamíchejte karty láhve a umístěte je lícem dolů na hrací desku.
- F. Zasuňte kartu vzdálenosti žraloků pod hrací plán tak daleko, aby bylo viditelné číslo 5.
- G. Barevnou stranou nahoru umístěte 8 chapadel chobotnice.
- H. Zamíchejte oboustranné karty lokací, náhodně jednu vyberte a umístěte na desku

I. Vytvořte lodní deník:

- Seřadte karty deníku podle čísla týdne.
- Umístěte kartu „21. den“ (3.týden) na pravou stranu deníku lícem nahoru. Toto je poslední den v deníku a nemůže být změněn.
- Oddělte 3 povinné karty ze 3.týdne ze zbytku karet a skrytě a bez koukání odendejte jednu z nich ze hry a vložte do krabice tak, aby ji nikdo neviděl. Zbývající 2 karty zamíchejte s ostatními kartami 3.týdne a položte je lícem nahoru na kartu „21. den“.
- Přidejte jednu povinnou kartu do balíčku 6 karet 2.týdne, zamíchejte je a položte je lícem nahoru na balíček 3.týdne.
- Zamíchejte 7 karet z balíčku 1.týdne a umístěte je lícem nahoru na balíček 2.týdne. Nyní byste měli mít balíček 21 karet lodního deníku.
- Vraťte zbylé karty do krabice.

POVINNÉ KARTY

Druhý a třetí týden má vybrané povinné karty. **Tyto karty poznáte podle obrázku kormidla na zadní straně karet.**

- J. Každý trosečník/trosečnice je symbolizován/a 2 kostkami v jeho/její barvě (pro zjednodušení návodu zůstaneme dále pouze u trosečníků, dámy jistě prominou), které se po zjištění celkové síly a místa trosečníka na raftu umístí na sebe a umístí na zvolené místo na raftu. Ke zjištění **celkové síly** trosečníka hodí každý hráč dvěma kostkami trosečníka (ty větší). **Součet bodů na kostkách uvádí celkovou sílu.**

Trosečníci nemají pouze celkovou sílu, ale i **viditelnou sílu**. Viditelná síla je číslo na horní kostce. Pokud je celková síla hozených kostek menší než 20 nebo větší než 40, můžete hodit ještě jednou. Dohodněte se společně, na jaká místa na raftu umístíte které trosečníky.

Pokud hrajete Azore pojd'!, nejdřív umístěte zelenou kostku trosečníka (Azor) na místo u rybářského prutu. Na začátku hry má Azor celkovou sílu 4 (více na straně 11).



Žlutý trosečník má celkovou sílu 8



Žlutý trosečník má viditelnou sílu 2

- K. Dohodněte se a zvolte obtížnost hry umístěním žetonu záchranné lodě na zelené, oranžové nebo červené pole na záchranné stezce. Čím více vlevo umístíte záchrannou loď, tím obtížnější hru budete hrát.

Nakonec:

- Každý trosečník si vezme menší kostku ve své barvě – umístovací kostku.
- Umístěte 16 žetonů naděje poblíž plánu.
- Každý trosečník si vezme 1 žeton naděje. Vždycky pokládejte žetony naděje na kartu trosečníka. **Azor nedostává žádné žetony naděje.**
- Každý trosečník dostane náhodně jeden z oboustranných žetonů schopností. Hodí žetonem do vzduchu jako při hodu mincí, a schopnost na líci žetonu může být použita **jednou** v průběhu hry. (viz žetony schopností, str. 4)
- Umístěte dvojitou kostku žraloka a fialovou kostku chobotnice vedle plánu.
- Ujistěte se, že jste se seznámili s unikátními schopnostmi každého trosečníka, stejně jako s náhodně vybranými speciálními schopnostmi danými hodem žetonem schopností.
- Přesuňte vrchní kartu z lodního deníku lícem nahoru vlevo od balíčku. Tím jsou viditelné dva dny z lodního deníku.
- Dohodněte se, kdo bude začínající hráč.

OBOUSTRANNÉ ŽETONY SCHOPNOSTÍ



Trosčnick získá ve 21.dni 3 žetony naděje



Jednou hodíte znovu kteroukoliv kostkou, kteréhokoliv hráče



Rozdělte 4 body síly mezi libovolné živé trosčnický



Zrušte jednu kartu katastrof, která již byla tažena



Prohodte místa 2 libovolných trosčnicků na raftu

ZAČÁTEK HRY:

Hra začíná na 1.dni deníku. Toto je první den na moři. S trochou štěstí a při dobré taktice bude alespoň jeden z trosčnicků 21-ho dne zachráněn. Jak funguje každý den/kolo?

1. FÁZE PŘÍBLÍŽENÍ ŽRALOKŮ:

Karta vzdálenosti žraloků ukazuje, kdy skupinka 4 žraloků najde raft a zaútočí na něj. Začínající hráč povytáhne kartu vzdálenosti žraloků o jedno pole doprava tak, aby ukázala další číslo. Na **konci** dne, kdy karta ukazuje vzdálenost 1, žraloci zaútočí. Zaútočí ale až tehdy, když jsou všechny akce a události dne provedeny.

Pokud žraloci právě útočili, zasune začínající hráč kartu pod plán tak, aby byla vidět vzdálenost 5.

DŮLEŽITÉ – kartu vzdálenosti žraloka posuňte také hned 1. den

2. RANNÍ FÁZE:

Vyřešte ranní události podle deníku. (na straně 5 najdete detailní popis jednotlivých symbolů událostí)

3. DENNÍ FÁZE: VÝBĚR A AKTIVACE LOKACÍ.

Pokud hrajete Azore pojd!, před tím, než vyberete a aktivujete akce, zahrejte kartu Azora. Síla Azora však musí být 5 nebo 6 (viz detaily na straně 11)



- Začínající hráč jako první umístí svoji umístovací kostku na dostupné akční místo, potom ostatní udělají totéž. Doporučujeme společně probrat na které místo bude nejvhodnější umístit kterého trosčnicka. Všechna dostupná místa jsou označena symbolem kompasu. **Neházejte** ještě kostkou.
- Aktivujte místa **po směru hodinových ručiček** (ne hráčů, ale lokalit na plánu) hozením umístovací kostkou. Začíná se na poli s chobotnicí a končí u rybolovu. (viz obrázek a vysvětlivky na stranách 6/7)

4. VEČERNÍ FÁZE:

Vyřešte večerní události na kartě deníku (viz Symboly, strana 5)

5. FÁZE ÚTOKU:

Na konci dne, kdy karta vzdálenosti žraloků ukazuje 1, dojde k útoku žraloků. Vyřešte útok žraloků podle instrukcí na straně 9, pod nadpisem „Útok žraloků“. Po útoku žraloků zastrčí začínající hráč kartu doleva do původní pozice tak, že je viditelné číslo 5.

6. FÁZE DENÍKU:

Nový den připravíte položením karty deníku nového dne na starou. Vždycky musejí být vidět 2 karty lodního deníku – aktuální den a příští den. Přesuňte žeton začínajícího hráče k dalšímu hráči

DEN 21 / KONEC HRY

Pokud alespoň jeden z trosčnicků je 21.dne stále živý, doufá, že bude nalezen a zachráněn lodí ze záchranné výpravy, která vás hledala.

Na začátku 21.dne však **všichni trosčnicki ztratí jednu sílu** z vyčerpání, a až poté se pokusí na sebe upoutat pozornost záchranné lodě. Nemůžete již provádět žádné akce na herním plánu. **Za každé 2 žetony naděje může trosčnick vypálit jednu ránu ze signální pistole.** Ti, kteří již nemají žádné žetony naděje, mohou **křičet o pomoc hozením kostky.** Každý pokus hodit 6 stojí 2 síly. Delfín vám může pomoci, ale speciální žetony naděje nemohou být dnes použity. Žraloci dnes neútočí.

Jakmile záchranná loď dopluje do finálního místa na záchranné dráze, budete zachráněni a vyhráli jste hru.



SYMBOLY

Při čtení lodního deníku, karet lahví, karet Azora a na kartách katastrof, narazíte v průběhu různých fází na níže popsané symboly. Postupujte dle instrukcí, odshora dolů a zleva doprava.



VÝBĚR A PROVÁDĚNÍ LOKACÍ

Počínaje začínajícím hráčem, umísťují hráči své umísťovací kostky na dostupná místa na plánu. Jakmile jsou všechny kostky umístěny, aktivujte lokality podle směru hodinových ručiček hodem kostkou. (viz popis lokalit na str. 6/7)



Zamíchej karty výměnných lokací a vyměň současnou kartu za novou (viz karty výměnných lokací, str. 7)



Karta výměnných lokací Delfín je umístěna na desku nebo zůstává na desce.



Někdo zlomil rybářský prut! Dnes nemůžete použít místo pro chytání ryb



Začínající hráč umístí jednu ze svých kostek trosečníka na místo chobotnice (viz Útoky, str. 8)



Chobotnice ukradla jednu kostku trosečníka. Použijte barevné žetony k určení komu ji ukradla. Kostka je tímto trvale odstraněna ze hry



Začínající hráč zamíchá všechny karty katastrof a vybere jednu kartu (viz karty Katastrof, strana 9)



Žralok 1 nebo žralok 6 útočí. (přečtěte si 'Útok žraloků', strana 9)



Zamíchejte karty odehraných katastrof s balíčkem ještě neodehraných a vytvořte nový balíček katastrof



Přeskočte den. Začněte den fází 1 (přiblížení žraloků)
Důležité: Tuto akci nemůžete hrát 20.den



+2 síly pro žlutého trosečníka (v tomto případě)



Každý trosečník ztratí jednu sílu



-2 / -3 síly - Hráči se dohodnou, kteří trosečníci (trosečník) ztratí sílu



Jeden z trosečníků spadne z raftu a objeví hejno medúz (viz Hejno medúz, str. 9)



Posuňte záchrannou loď o jedno pole vlevo



Posuňte záchrannou loď o jedno pole vpravo



Ztráta prkna raftu (přečtěte si 'Ztráta prkna', strana 8)

POVINNÁ KARTA: PARANOIA ÚTOČÍ!



Hlad, žízeň, spalující slunce a nekonečné houpání vlny za vlnou, dokáže i toho nejsilnějšího člověka dovést k šílenství. Ale pokud chcete přežít až do 21.dne, poslední věc, o kterou byste chtěli přijít, je váš rozum. Opět bude váš osud v rukou hodu kostkou. Použijte barevný žeton k určení trosečníka, a ten hodí svou umísťovací kostkou o kolik sil přijde. Tento hod může znamenat i vaši okamžitou smrt, ale můžete si zachovat rozum tak, že za každý bod zranění můžete zaplatit jeden žeton naděje.



BAREVNÉ ŽETONY

Pokud musíte určit jednoho trosečníka ze skupiny, nebo pokud při útoku žraloka vybíráte náhradní oběť za chybějícího trosečníka, použijte tyto barevné žetony. Vezměte žetony žijících trosečníků do ruky a bez koukání jeden žeton pusťte na stůl.

LOKALITY

Umísťovací kostku lze umístit na jedno ze 6 možných míst. Jakmile jsou všechny kostky umístěny, házejte místo za místem kostkou a aktivujte akci. Začínáte na lokalitě 1 (chobotnice), pokračujete ve směru hodinových ručiček až na lokalitu 6 (rybolov).

1 Lokalita Chobotnice (max. 1 místo)

DŮLEŽITÉ:

Lodní deník určuje, kdy musí být toto místo použito (symbol chobotnice).



Toto je jediný způsob, jak sem může být umístěna umísťovací kostka. Začínající hráč sem položí svoji umísťovací kostku. Jakmile jsou všechny ostatní kostky umístěny, začínající hráč hodí fialovou kostkou chobotnice. Pakliže hodíte prázdnou stranu, chobotnice spí a vy jste úspěšně odplavali k raftu. Nyní mohou být aktivovány další lokality. Pokud kostka ukáže část chapadla chobotnice, podařilo se vám chobotnici vzbudit. **Ostatní lokality nemůžete aktivovat**, protože všichni trosečníci musí použít všechny své síly na palubě k souboji s chobotnicí. (viz Útoky, Útok chobotnice, str. 8)



2 Signální lokalita (max. 3 místa)



Na této lokalitě vypalují trosečníci světlice ze signální pistole. Jsou zde tři místa pro umístění kostek trosečníků. Při aktivaci této lokality hodte kostkou a modlete se za 6-ku, při které posunete záchrannou loď o jedno místo doprava (blíže k záchraně).

DŮLEŽITÉ: Pokud jsou zde umístěny 3 kostky a někdo hodí 1, vystřelíte slepou patronu a záchranná loď vás neuvidí. Posuňte loď o jedno místo vlevo.

DŮLEŽITÉ: Záchraná loď se musí dostat na cílové pole se záchrannou bójkou pouze 21.den deníku. Pokud však loď dopluje na symbol kotvy ještě před 21.dnem, každá kostka na této lokalitě obdrží jeden žeton naděje. Tento žeton naděje lze dát kterémukoliv trosečníkovi.

3 Lokalita láhev (max. 2 místa)

Nyní si můžete určit svůj osud a můžete si vybrat buď „Získat“ kartu nebo „Hrát“ kartu.

Můžete si zvolit jednu ze dvou možností:



„Získat“ kartu;
Hodte 2,4,6 a získáte zprávu z láhve



„Hrát“ kartu;
Pouze když hodíte 1,3,5 můžete kartu zahrát

DŮLEŽITÉ: Při řešení této lokality se ujistěte, že kartu nejdříve získáte, a pak teprve hrajete! Karty se nedají mezi trosečníky vyměňovat a každý trosečník může mít maximálně jednu kartu s lahví. Jediný způsob, jak získat novou kartu, je odehrát tu starou (viz strana 10 s detailním popisem každé karty)

4 Výměnná lokalita

(počet míst podle typu lokality)

Tato **lokalita se mění**. Stránka z lodního deníku určí, kdy se má položit na desku nová výměnná lokalita.



Delfín: Dokud je karta delfína ve hře, trosečník si může změnit výsledek hodu kostkou za cenu 3 síly. Kostka je hozena delfínovi, který s ní provede svůj trik a vrátí vám kostku tak, že je přetočená na druhou stranu. Tedy z hodu 1 se stává 6, ze 3 se stává 4 atd.

DŮLEŽITÉ: Delfín se bojí jak skupiny žraloků, tak obří chobotnice, a proto se výhoda delfína **nedá použít při útoku žraloků nebo chobotnice**.

Láhev: Vezměte si kartu láhve a zahrajte jednu kartu láhve. Tato nová karta může být také uchována na později. Pokud již trosečník jednu kartu láhve má, může se rozhodnout, kterou z těch dvou karet zahraje, a kterou si nechá na potom.



Želva: Pokud je sem umístěna kostka, lokalita Naděje vás odmění žetonem naděje za každý 1 nebo 2 hozené body, místo běžných 3 bodů za žeton



Světlice: Trosečníci mohou použít tuto lokalitu stejně jako běžnou signální lokalitu. Za cenu buď 1 nebo 2 žetonů naděje může trosečník až 3x hodit a zkusit hodit 6-ku. Za každou hozenou šestku se záchranná loď posune o jedno místo doprava.

5 Lokalita Naděje

(max. 3 místa)

Hodte kostkami a sečtěte body. Za každé 3 body získáte jeden žeton naděje. Tyto žetony si můžete libovolně rozdělit mezi trosečníky na této lokalitě, nebo si je může nechat jenom jeden z nich. Žetony naděje se mohou používat na odvrácení katastrof, získání výhod některých lokalit, a nebo budou velice důležité 21.den (viz 21.den, strana 4) Počet žetonů naděje je omezen: 16 kusů celkem.

DŮLEŽITÉ: Pakliže jsou na této lokalitě všechny 3 umístovací kostky, každý trosečník, který hodí 1 musí zaplatit 1 žeton naděje. Ale i tato 1 se počítá do celkového součtu pro zjištění počtu získaných žetonů. Pokud takový trosečník nemá žádné žetony naděje, tento postih může ignorovat.

Nezapomeňte, že můžete hodit vaši kostku delfínovi, pakliže je ve hře.



ŽETONY NADĚJE

Počet žetonů naděje ve hře je omezen. Pokud z celkem 16 žetonů již nejsou k dispozici další žetony, nikdo je nemůže získat. Existují 3 speciální žetony naděje, které mohou být použity k úpravě výsledku hozené kostky. Při použití žetonu +1/-1 můžete změnit 6 buď v 5 nebo v 1. Při použití žetonu +2/-2 můžete změnit 6 buď na 2 nebo na 4.

DŮLEŽITÉ:

Jakmile je speciální žeton naděje použit, trvale se odstraní ze hry

DŮLEŽITÉ:

Tyto speciální žetony nelze použít 21.dne





6 Lokalita rybolov

(max. 1 místo)

Aby trosečníci neumřeli hladem a žízni, musíte tu a tam chytat ryby. Hodte kostkou a podle následující tabulky rozdělte sílu.

Hod 1 = 1 trosečník získá 1 viditelnou sílu
 Hod 2 = 2 trosečníci získají 1 viditelnou sílu
 Hod 3 = 3 trosečníci získají 1 viditelnou sílu
 Hod 4 = 4 trosečníci získají 1 viditelnou sílu
 Hod 5 = 4 trosečníci získají 1 viditelnou sílu
 Hod 6 = 4 trosečníci získají 1 viditelnou sílu **A NAVÍC** 1 trosečník získá ještě 1 viditelnou sílu

DŮLEŽITÉ:

Trosečník může získat **maximálně 2 síly**, a to i tehdy, pokud jsou na raftu méně než 4 trosečníci a padne 4, 5 nebo 6. Trosečník, který má **viditelnou sílu 6** nemůže získat další sílu. Přebytečná síla se nedá přičíst na spodní kostku, pokud horní má již hodnotu 6. Ztracená kostka se nemůže trosečníkovi vrátit.

PŘÍKLAD ROZDĚLENÍ RYB:

Trosečníci mají následující viditelnou sílu: červený 5, modrý 2, zelený 6 a žlutý 3. Žlutý si vybral lokalitu rybolov a hodí 6. Každý trosečník si tedy přidá 1 sílu, pouze zelený si nepřidá nic, protože již má 6. Žlutý se rozhodne sílu navíc předat modrému. Po přidání síly z rybolovu mají následující síly: červený 6, modrý 4, zelený 6, žlutý 4.

ÚTOKY – ÚTOK CHOBOTNICE

Ve dnech, kdy je v lodním deníku symbol chobotnice, začínající hráč musí položit svoji umístovací kostku na lokalitu chobotnice. Při vyhodnocování lokalit se začíná právě touto lokalitou. Začínající hráč určuje osud posádky raftu hozením kostky chobotnice. Pakliže padne jedna ze dvou prázdných stran, chobotnice se nevzbudila a trosečníci zápasí se zbylými nástrahami dne jako obvykle.

Pokud však padne symbol s chobotnicí, byla chobotnice vyrušena z poklidného spánku a všemi svými chapadly zaútočí na raft. Souboj zaměstná všechny trosečníky natolik, že již **v tomto dni nebudou moci provést žádné další akce**. Dokud má chobotnice všechna chapadla, bude mít 8 pokusů chytit některého trosečníka. Hráči se střídají v hodu kostkou za každé její chapadlo. Pokud výsledek hodu souhlasí s viditelnou silou kteréhokoli trosečníka, bude tento chycen.



Trosečníci se brání hodem své umístovací kostky. Pokud padne číslo menší, než útočí chobotnice, chobotnice takového trosečníka žahne a ubere mu 1 sílu. Pokud padne trosečníkovi stejné číslo, podařilo se mu bez úhony chapadlu vyhnout. Pokud hodí trosečník větší číslo než útočí chobotnice, podařilo se mu toto chapadlo useknout a natrvalo odstranit ze hry. Při příštím útoku chobotnice bude mít chobotnice méně pokusů útočit.

Otáčejte žetony chapadel postupně jak chobotnice útočí. Jakmile je po útoku, otočte zbylé žetony zpět barevnou stranou nahoru, kromě těch, které jste již vyřadili ze hry.

Jakmile je po boji, přejděte rovnou do večerní fáze dne.

PŘÍKLAD ÚTOKU CHOBOTNICE:

Trosečníci mají následující síly: červený 3, modrý 1, zelený 5 a žlutý 3. V tomto příkladě má chobotnice poslední 3 chapadla. První chapadlo chobotnice hodí 5, což odpovídá síle zeleného a ten se snaží bránit. Zelený hodí 6, čímž se nejenom vyhne zranění, ale navíc se mu podaří chapadlo odseknout. Toto chapadlo je tedy odstraněno ze hry. Další hod chapadla je 1, což se shoduje s viditelnou silou modrého. Ten hodí na obranu svojí umístovací kostkou a hodí 1, čímž se chapadlu vyhne, ale chapadlo chobotnici i nadále zůstává. Otočte žeton chapadla naruby, jako označení, že toto chapadlo již útočilo. Při třetím hodu kostkou chobotnice padne 3, což se shoduje s viditelnou silou žlutého. Žlutý hodí 2, což znamená že útoku chobotnice neodolal a byl zraněn. Žlutý ztrácí jednu sílu, a má tedy viditelnou sílu 2.



ZTRÁTA PRKNA

Jedno z vnějších prken raftu odplavalo. Hodte kostkou, a pokud je výsledek sudý, odplavalo prkno blíže místa se světlicemi. Pokud je výsledek lichý, odplavalo prkno blíže místa s lahví. Ztráta prken může znamenat ztrátu životů. Trosečník, který se dále nemůže držet kraje raftu ze utápí ve vlnách a je navždy ztracen v hlubinách oceánu.

ÚTOKY – ÚTOK ŽRALOKŮ



Jakmile se vzdálenost žraloků sníží na 1, hned po vyřešení večerní fáze dne objevili žraloci raft a zaútočili na trosečníky. Začínající hráč hodí kostkou žraloka, a podle padlého čísla na vnější kostce se určí, na jakého trosečníka tento žralok útočí (číslo vedle žraločí ploutve). Vnitřní kostka určuje sílu útoku tohoto žraloka. Pakliže je útok žraloka vyšší než viditelná síla trosečníka, je tento útok úspěšný a trosečník přichází o 1 sílu. Pokud je útok žraloka stejný nebo menší než viditelná síla trosečníka, nestane se nic a ke zranění nedojde.

Celkem útočí žraloci 4x a protože jsou to velmi nevypytatelná stvoření, může se stát, že během jednoho útoku zaútočí 4x na stejného trosečníka.

Po útoku nastavte kartu vzdálenosti žraloka zpět na 5. Pakliže žralok útočí na místo na raftu, kde již není žádný trosečník, použijte barevné žetony ke zjištění nové oběti (viz 'Barevné žetony', strana 5)



Žralok číslo "2"
útočí silou "5"



Pokud je na stránce deníku jeden z těchto symbolů, jednou zaútočí buď žralok 1 nebo žralok 6. Protože je již jasné, který žralok útočí, po hodu žraločí kostkou berete v úvahu pouze hodnotu vnitřní kostky k určení síly útoku. Opět i v tomto případě, pakliže trosečník, na kterého žralok útočí, již není na raftu, použijte barevné žetony k určení nové oběti (viz 'Barevné žetony', strana 5)

KARTY KATASTROF

Pokud je na kartě deníku symbol katastrofy, který se musí vyřešit ve večerní fáze dne, začínající hráč zamíchá balíček karet katastrof a jednu vybere. Efekt karty se musí vyřešit okamžitě. Hráči postupují podle instrukcí odshora dolů podle karty. (viz detailní popis každé karty straně 5). K odvrácení takové katastrofy se mohou trosečníci dohodnout a dát dohromady počet žetonů naděje, který je uvedený na pravé straně karty. Pakliže nedají dohromady uvedený počet žetonů naděje (nebo nechtějí), neštěstí se provede.

Jakmile se karta katastrofy provede, odložte kartu na odkládací balíček. Jakmile jsou všechny karty katastrof odehrané, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte nový balíček karet katastrof.



Příklad karty katastrof 1:

Trosečníci jsou velmi unavení a vyčerpaní. Ztratí jeden celý den. Navíc se odložené (již odehrané) karty katastrof zamíchají zpět do balíčku katastrof. Efektu této karty lze zabránit odevzdáním 2 žetonů naděje.

Příklad karty katastrof 2:

Chobotnice chytila jednoho trosečníka, který přijde o jednu svoji kostku. Použijte barevné žetony k určení trosečníka, který byl chycen. Potom přijde raft o jedno prkno. Efektu této karty lze zamezit odevzdáním 6 žetonů naděje.



HEJNO MEDÚZ



Jakmile deník ukáže symbol medúzy, vaše intuice vám řekne „z toho nekouká nic dobrého“. Použijte barevné žetony k určení trosečníka, který spadl do vody a dostal se do proudu proplovajících medúz. Tento trosečník se dostane do středu hejna medúz. Jediný způsob, jak se dostat ven z takového těsného místa, je proplout zpátky k raftu tou nejbezpečnější cestou. Nejbezpečnější cesta je určena otočením vrchní karty medúz a umístěním k raftu. Umístěte kostku trosečníka na symbol na kartě nejvíce vpravo. Nyní budete používat svoji umístovací kostku k plavání zpět k raftu. Abyste se vyhnuli žahnutí medúzy, musíte uspět ve výzvě na dané kartě. Každý nepovedený hod vede ke ztrátě jedné síly, což pro nejslabšího trosečníka může znamenat, že se nedostane zpátky na raft živý.

Stříbrná linka ukazuje cestu trosečníka, kterou proplová v bolestech i po žahnutí medúzy (po nepovedeném hodu). Nezávisle na tom, zda trosečník doplave k raftu nebo ne, **po 4 hodech** vezme hráč tuto kartu, zamíchá je mezi ostatní karty medúz a položí je lícem dolů na hrací plán.



PŘÍKLAD HEJNA MEDÚZ:

V tomto případě první trosečníkův hod musí být vyšší než 1, druhý vyšší než 2, třetí menší než 3 a poslední menší než 4. Při každém neúspěchu ztrácí trosečník jednu sílu. Pakliže již nemá dost sil, kostka je trvale odstraněna ze hry.

KARTY LÁHVE



Pokud zahrajete tuto kartu, trosečník může vystřelit 4 světlice. Každá 6 je úspěch. Delfín vám zde může pomoci.



Zkažená ryba! Tuto kartu chcete jednoduše zahrát proto, abyste se zbavili toho smradu, zvláště když každý trosečník může mít pouze jednu kartu láhve.



Pokud zahrajete tuto kartu, posuňte záchranou loď o jedno pole vpravo.



Trosečník hrající tuto kartu získá 4 žetony naděje. Tyto žetony nelze rozdělit mezi ostatní trosečníky.



Použijte tuto kartu k získání 1 ztraceného prkna raftu (vrácení prkna nevrací utopeného trosečníka)



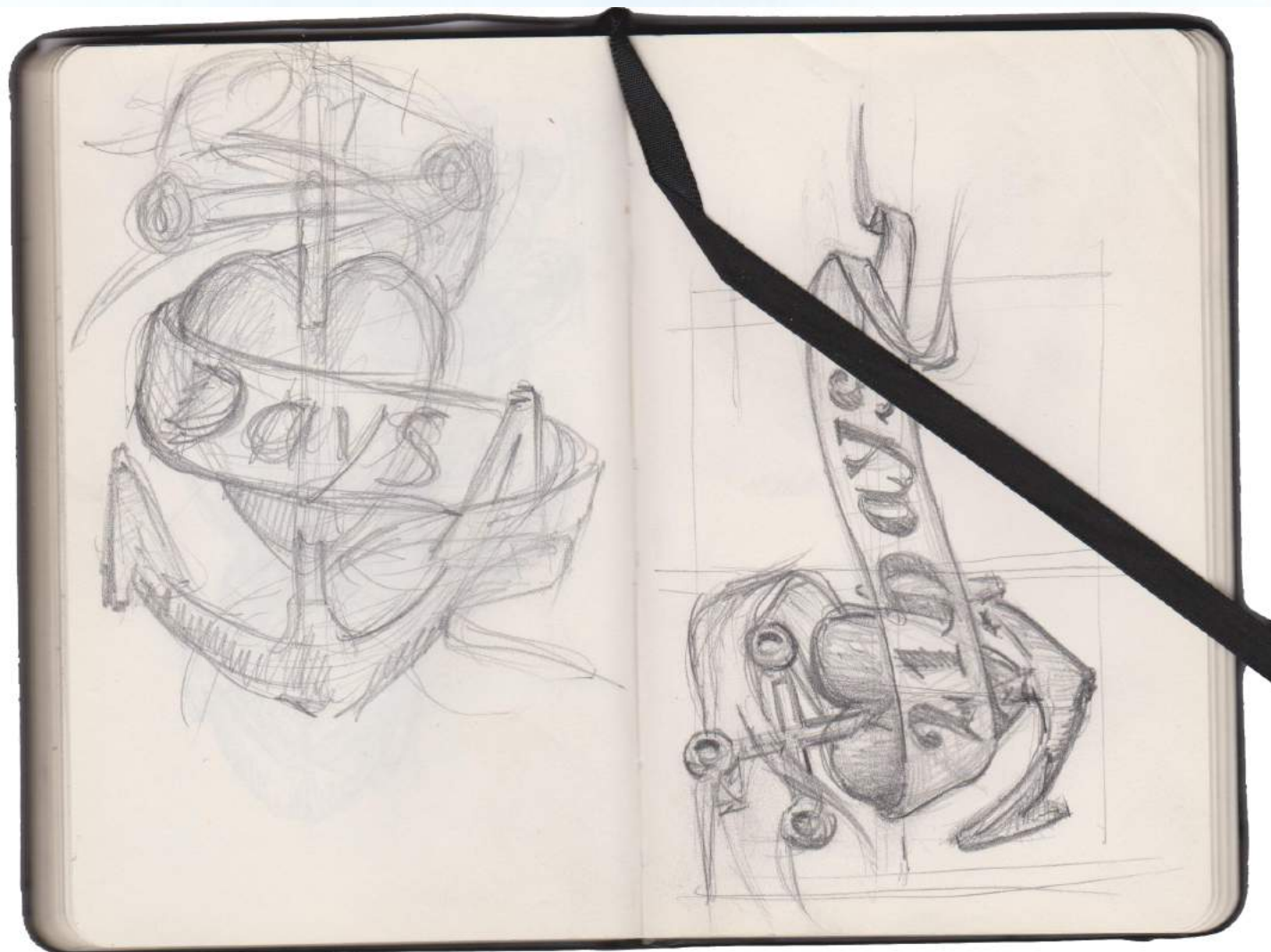
Použijte tuto kartu ke zrušení povinnosti vzít kartu katastrofy. Opatrně vybírejte, kdy použít lokaci Láhve k zahrání této karty. Pokud lodní deník neukazuje symbol katastrofy, nechcete přeci vyplácet tuto kartu bez užtku tím, že budete ve špatný čas na špatném místě.



Jakmile je zahrána tato karta, umístěte na ni 3 značky. Ve 3 dnech dle výběru vlastníka karty může trosečník použít navíc jednu zvláštní umístovací kostku (bílou). Pokaždé, kdy je tato kostka použita, odevzdejte jednu značku. Jakmile je karta aktivována (zahrána), tento trosečník nemůže získat novou kartu láhve.



Trosečník odpovídající barvy získá 2 viditelné síly (toto nevrací zpět kostku odstraněnou ze hry). Pokud již tento trosečník není na raftu, odstraňte kartu ze hry. Pakliže jste tuto kartu získali na lokaci láhve, můžete si vzít novou kartu.





21 Dní – Sólová verze pro jedno hráče – Azore pojd'!



Příprava:

Při hraní sólové varianty hry 21 dní si (náhodně) vyberete 3 lidské postavy reprezentované žlutou, modrou a červenou barvou, a navíc budete mít skvělého psího pomocníka Azora, zastoupeného zelenou kostkou. Zamíchejte psí karty a umístěte je na místo packy na jeho kartě. Pes je symbolizován jednou zelenou kostkou na raftu blízko lokality rybolovu. Na začátku hry má Azor sílu 4. Umístěte menší zelenou kostku, kterou budete používat na vyhodnocení psích karet, poblíž jeho karty trosečníka. Azor nemá umísťovací kostku, stejně jako nemůže získat nebo zahrát žádné žetony naděje, ani karty láhve. Ale může spadnout do vody a dostat se do hejna medúz.

HRANÍ PSÍCH KARET:

Každý den, na začátku denní fáze, kdy má Azor viditelnou sílu 5 nebo 6, aktivuje hráč, který ovládá Azora jednu jeho kartu. To znamená, že pokud je Azor veselý a zdravý (viditelná síla 5 nebo 6), posádka může očekávat nějaké dobré zprávy.

DŮLEŽITÉ:

Dny, kdy se zápasí s chobotnicí, umístíte nejdříve umísťovací kostku trosečníka na lokalitu chobotnice, a pokud je to možné, hrajte pak psí kartu. Nakonec umístěte umísťovací kostky ostatních hráčů.

Každá psí karta představuje výzvu. Hozením čísla na psí kartě získáte odměnu, a po té je karta odstraněna ze hry. Pokud nesplníte výzvu, odhodte kartu do odkládacího balíčku. Jakmile již nebude k dispozici další psí karta, jednoduše zamíchejte odložené karty a položte je zpátky na desku. Vždycky je možné odstranit psí kartu ze hry, i když se efekt karty aplikoval pouze částečně. **Můžete odstranit kartu ze hry až těsně před braním nové karty.**

DŮLEŽITÉ:

Delfíni mají rádi psy, ale nemají rádi Azora, takže hráč nemůže použít delfína k přetočení kostek pro hod Azora.

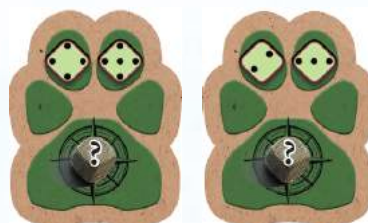
Některé Azorovy karty mají efekt trvající několik kol. Po dobu těchto kol nemůže být tažena další karta. Použijte žetony značek pro sledování počtu použití takové karty.

DŮLEŽITÉ: Pokud je síla Azora 4 nebo méně, nemůžete použít karty Azora.

AZOROVY KARTY



Azor získá 2 nebo 3 žetony naděje, ty však musí být okamžitě rozděleny mezi lidské trosečníky.



Zvolte jednu kartu výměnné lokality a umístěte ji



+2 viditelné síly pro Azora nebo jednoho trosečníka



Posuňte kartu vzdálenosti žraloků na vzdálenost 5



2x nové hození kostkou. Pouze jednou za den. Použijte značky pro sledování použití karty.

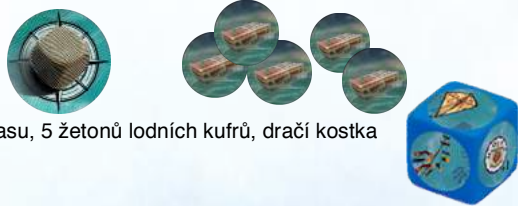


1 úspěšný signál ze signální pistole. Posuňte záchrannou loď o jednu pozici vpravo. Nemůže být použito 21.den



2x může být hod kostkou upraven +1 / -1. Ze 6 může být 1 a naopak. Pouze jednou za den. Použijte značky pro sledování použití karty.

The Kite Expansion



OBSAH:

Žeton kompasu, 5 žetonů lodních kufrů, dračí kostka

PŘÍPRAVA:

A. Umístěte žeton kompasu na vyznačené místo na hracím plánu.

B. Umístěte žetony kufrů, lícem dolů, na vyznačené místo na hracím plánu.

JAK HRÁT:

S rozšířením můžete používat novou lokalitu medúz. Trosečník se může rozhodnout ponořit do hejna medúz pro utopený kufr s nadějí, že v něm najde něco užitečného. To ho stojí 2 žetony naděje.

Na 3 z 5 žetonů může najít části papírového draka. 21-ho dne můžete postavit draka a nechat ho letět, čímž na sebe upozorníte záchrannou loď.

Získané části draka umísťujte na raft, patří totiž všem trosečnkům. Ano, i Azorovi.

Kromě střelení světlic a volání o pomoc se může trosečník rozhodnout hodit kostkou draka. Každý pokus hodit kostkou draka stojí 2 žetony naděje. Pokud padne symbol kusu draka, část draka může být položen na

vyznačená místa na hracím plánu. **(C)**. (symbol na kostce se nemusí shodovat se symbolem na žetonu). Jakmile je drak kompletní (lítá!), posuňte záchrannou loď o jedno místo doprava. Od této chvíle můžete používat kostku draka. Pokaždé, když hodíte symbol kusu draka, záchranná loď se posune o jedno místo vpravo.



The Weather Expansion



OBSAH:

Žeton mraku (oboustranný), deska předpovědi počasí (oboustranná), kostka počasí

PŘÍPRAVA:

Položte desku předpovědi počasí vedle hrací desky. Použijte stranou s drakem na desce.

A. Umístěte žeton mraku na startovní pole na desce předpovědi počasí.

JAK HRÁT:

Každé ráno na začátku ranní fáze se podívejte na desku předpovědi počasí. Hod'te kostkou počasí. Když vám padne symbol mraku, musíte použít desku předpovědi počasí a umístit žeton mraku

správnou stranou nahoru (odpovídající symbolu, který padl na kostce) na startovní pozici **(A)**.

Potom, s položeným palcem na desce, cvrkněte do žetonu, jako při hraní kuliček, a to pouze ukazováčkem. Pole, které zakrývá žeton, může mít příští den následky.

Pro cvrknutí do symbolu mraku máte 2 pokusy, ten druhý již musíte přijmout. Symbol bouřky můžete cvrknout pouze jednou.

Pro určení sporného cílového pole použijte červenou tečku na žetonu.



Pakliže žeton zakrývá jeden z následujících symbolů, nesmí se příští den daná lokalita použít



Signální lokalita



Výměnná lokalita



Lokalita naděje



Rybolov



Lokalita láhev
(Hrát nebo Získat kartu)



Potopení se pro kufr
(mezi raftem a medúzami)



Hrozné počasí!
Žádná lokalita se nedá použít!

Další symboly (použijte efekt další den):



-1 síla pro jednoho trosečníka
(ranní fáze)



Jeden trosečník spadne mezi hejno medúz
(ranní fáze)



+1 viditelná síla pro jednoho trosečníka.
(ranní fáze)

TROSEČNÍCI



Když je Profesor na poli chobotnice, může jednou opakovat hod kostkou. (2 žetony naděje)



Jednou za den může Maya dát někomu (nebo sobě) jednu viditelnou sílu. (2 žetony naděje)



Pokud je Horvath na signální lokalitě, může použít více pokusů (2 žetony naděje za každý pokus)



Pouze Rosina může vybrat a aktivovat jednu lokalitu na začátku 21-ho dne.



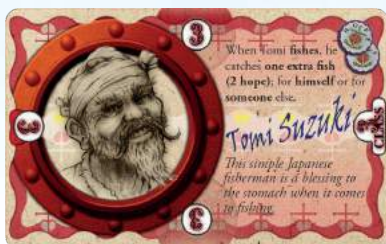
Tento pán získá 1 žeton naděje na začátku každého dne, kdy je vzdálenost žraloků 4 nebo 5.



Diva se může pokusit 21-ho dne přilákat záchrannou loď svým mohutným hlasem. Každý pokus ji stojí 1 žeton naděje. (maximálně 3-krát)



V průběhu dní, kdy má Aleta viditelnou sílu 4 nebo vyšší, může komukoliv znovu hodit kostkou. (2 žetony naděje)



Když Tomi rybaří, chytne jednu rybu (sílu) navíc buď pro sebe nebo pro někoho jiného. (2 žetony naděje)



Když získá Mick 3 žetony naděje, dostane jeden navíc.



Tento mechanik může dát svoji kartu láhve takovému trosečníkovi, který žádnou kartu láhve nemá. (1 žeton naděje) Takový trosečník může tuto kartu OKAMŽITĚ zahrát.



Pastor věří, že naděje udrží skupinu pohromadě. Pokud jste na stejné lokalitě jako pastor, žetony naděje si můžete volně vyměňovat.



Pjotr může zažehnat úspěšný útok žraloků nebo chobotnice. (2 žetony naděje)



Pokud má Azor sílu 5 nebo 6, může se pokusit aktivovat nebo použít jednu Azorovu kartu. Toto se provádí na začátku denní fáze.