

ADVENTURE GAMES

ODHALTE
PŘÍBĚH

ŽALÁŘ NÁVOD KE HŘE

Dobrodružství pro 1-4 hráče od 12 let

V této kooperativní hře se pokoušíte společně utéct ze žaláře. Jako tým zažijete příběh ve 3 kapitolách, které sami spoluvytváříte. Hrací doba jedné kapitoly je přibližně 90 minut.

Hru můžete kdykoli nebo na konci kapitoly **uložit** (viz str. 7). To vám umožní hraní přerušit a pokračovat později. Samozřejmě můžete hrát i bez přerušování.

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

Herní materiál



18 karet místností



4 karty postav



4 hrací figurky



2 samouzavírací
sáčky



1 kniha
dobrodružství



12 karet
„zdraví“



2 přehledové
karty



83 karet dobro-
družství (10-92)



3 karty úkolů
(A1-A3)



5 ukončovacích
karet (E1-E5)

Příprava hry

Seřaďte karty místností a dobrodružství podle počátečních písmen nebo číslic ve vzestupném pořadí.

Položte **karty místností, karty dobrodružství, karty úkolů a ukončovací karty** na jednotlivé **hromádky lícem dolů**. Připravte na stůl také Knihu dobrodružství.



Vyložte **kartu místnosti A** lícem vzhůru, tj. **otevřenou**, doprostřed stolu. Ponechtejete okolo dostatek místa pro další místnosti.

Zbývající karty místností položte lícem dolů vedle na hromádku. Také 83 číslovaných karet dobrodružství položte na hromádku lícem dolů pro použití při hře. Vzhledem k tomu, že obě hromádky mají na rubu písmena nebo číslice, můžete je během hry prohledávat, aniž by vám nechtěně prozradily příliš mnoho informací z příběhu.



Hra pro 2-4 hráče:

Každý hráč si vybere jeden charakter. Vezměte příslušnou **kartu postavy a hrací figurku** v odpovídající barvě. Každý z vás dostane karty zdraví, které položíte barevnou stranou vedle své karty postavy:

Při 4 hráčích obdrží každý 3 karty zdraví.

Při 3 hráčích obdrží každý 4 karty zdraví.

Při 2 hráčích obdrží každý 6 karet zdraví.

Umístěte obě přehledové karty tak, aby je všichni dobře viděli. Karty a hrací figurky nepotřebných charakterů dejte zpět do krabičky.

Hra pro jednoho hráče:

Hra se dá velmi dobře hrát jen v jednom hráči. V tomto případě budeš hrát za **2 postavy současně**. Které si vybereš, je na tobě.

Obecné informace:

- Jedná se o **kooperativní hru** založenou na spolupráci. Domluvte se, jak budete postupovat, co budete kombinovat a na které místo se podíváte zblízka.
- Na konci každé kapitoly a také na konci hry je **hodnocení**. Pro pokračování příběhu však hodnocení není rozhodující.
- Mějte vždy po ruce **papír a tužku**, abyste si dělali poznámky.
- Na stránkách 10-14 naleznete **nápovědu** pro případ, že nevíte jak dál. Podívejte se na odpovídající číslo karty dobrodružství nebo místa. Pro každé je zde řešení, co můžete s kartou nebo na daném místě provést, aby příběh pokračoval dál.
- Odporuje-li text na kartě nebo v Knize dobrodružství pravidlům, platí **text na kartě nebo text v Knize dobrodružství!**

Pravidla hry

Začíná ten, kdo naposledy viděl nebo četl dobrodružný příběh. Hráči se ve hře střídají. Každý tah se skládá z těchto fází:

- 1) pohyb hrací figurkou
 - 2) provedení akce
- Kdykoliv: Výměna karet dobrodružství.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

1) Pohyb hrací figurkou

Můžeš přesunout svoji hrací figurku do libovolné, již otevřené místnosti. Délka pohybu není omezena. Místnost však musí být již objevena, a proto otevřena. Nové místnosti objevíte jen skrze texty v Knize dobrodružství.

Své hrací figurky nestavte přímo na čísla označující místa, ale vždy vedle nich.



Druhá místnost je zde rozmazaná, aby vám nenapověděla příběh hry.

2) Provedení akce

Proveď pouze jednu akci z následujících možností:

- a) prozkoumej číslo místa NEBO
- b) zkombinuj dvě karty dobrodružství NEBO
- c) zkombinuj jednu kartu dobrodružství s číslem místa.

a) Prozkoumání čísla místa

V každé místnosti je několik míst, které můžete prozkoumat. Každé místo je označeno pomocí **třímístného čísla** – takzvaného čísla místa.



Chceš prozkoumat místo, vedle kterého stojí tvoje hrací figurka? Pak nahlas **přečti odpovídající třímístný záznam v Knize dobrodružství**. Tak získáte další **informace k příběhu a někdy získáte nové karty dobrodružství**.

Poznámka: Některá **místa** budete muset **navštívit několikrát**, protože správné informace nebo karty dobrodružství získáte až později.

Pravidla ke kartám

Některé záznamy vás požádají, abyste vzali nebo odevzdali karty dobrodružství. Až budeš vyzván...

- aby sis vzal jednu nebo více **karet dobrodružství z hromádky**, polož je **otočené lícem nahoru** před sebe, **pokud není uvedeno jinak**. Nyní jsou součástí tvého **inventáře**.
- abys vrátil **kartu dobrodružství zpět na hromádku**, dej ji rubem nahoru na původní místo v hromádce.
- abys vrátil jednu nebo více **karet dobrodružství zpět** do krabičky, tím se tyto karty vyřadí ze hry! Nezáleží na tom, kde nebo u koho se příslušná karta dobrodružství nachází.

Poznámka: Může se stát, že dostanete pokyn si vzít kartu dobrodružství, kterou již vlastníte, nebo že máte vrátit zpět kartu dobrodružství, která je již v krabičce, a tudíž mimo hru. V obou případech **nebude možné**, abyste kartu dobrodružství **znovu získali nebo vrátili**. Přesto se pokud možno řiďte všemi dalšími pokyny, které jsou v zadání.

b) Kombinace dvou karet dobrodružství

Na některých místech získáte karty dobrodružství. Některé z nich **můžete a musíte kombinovat** v průběhu hry s určitými dalšími kartami dobrodružství nebo s určitými místy. To, co patří dohromady, vám někdy bude jasné hned, ale někdy ne.

Pokud chceš zkombinovat **dvě karty dobrodružství**, nezáleží na tom, kde stojíš.

c) Kombinace jedné karty dobrodružství s jedním číslem místa

Pokud chceš **zkombinovat jednu kartu dobrodružství s jedním číslem místa**, musíš stát na příslušném místě.

Jak kombinovat

Chcete-li kombinovat karty dobrodružství mezi sebou nebo s místem, podívejte se na jejich čísla. U karet dobrodružství se nachází v levém horním rohu. U míst použijte třímístné číslo příslušného místa. Postupujte takto: Na začátek dáte **menší** z těchto dvou čísel a pokračujete **větším** číslem. Společně tvoří nové čtyřmístné nebo pětimístné číslo (viz příklad níže). Nyní hledejte v **Knize dobrodružství** odpovídající **kombinaci čísel** a nahlas přečtěte záznam.

Následující příklad, který se ve hře nevyskytuje, je určen pouze k ilustraci kombinovacích akcí:

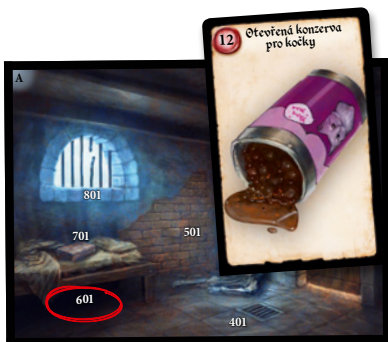
*Našel jsi kartu dobrodružství 10 (Konzerva žrádla pro kočky) a 15 (Otvírák na konzervy). Na místě 601 pod postelí se schovala kočka. Chtěl bys kočku nakrmit. Před tím však musíš otevřít konzervu. Proto zkombinuješ kartu 10 s kartou 15 a podíváš se do **záznamu 1015**. Tam si přečteš: „Zvládl jsi to, otevřel jsi konzervu. Vrať karty 10 a 15 zpět do krabičky a vezmi si za ně kartu 12.“ Karta 12 ukazuje otevřenou konzervu se žrádlem pro kočky.*



V druhém tahu pak lze kombinovat kartu 12 s číslem místa 601. K tomu nahlédneš do záznamu 12601 a přečteš, co je tam napsáno.

Pozor: Hra vám výslovně řekne, jestli následně musíte vrátit karty dobrodružství zpět do krabičky. **Pokud to není v záznamu výslovně uvedeno, karty dobrodružství si ponechte!** Neexistuje k dané kombinaci žádný záznam v Knize dobrodružství? **Pak byla tato kombinace neúspěšná.**

Zkus tedy něco jiného. Karty dobrodružství nemůžete nikdy kombinovat se svými kartami postav! Některé karty dobrodružství lze **kombinovat vícekrát**, dokonce i s různými kartami dobrodružství nebo místy.



Výměna karet dobrodružství

Kdykoli budeš na tahu, můžeš si se svým spoluhráčem či spoluhráči vyměnit libovolný počet karet dobrodružství. Tzn. karty se spoluhráčem/spoluhráči směnit za jiné, nebo přijmout či předat bez náhrady.

Zdraví

Na začátku hry má každý z vás určitý počet karet zdraví.

Při 4 hráčích obdrží každý 3 karty zdraví.

Při 3 hráčích obdrží každý 4 karty zdraví.

Při 2 hráčích obdrží každý 6 karet zdraví.

Během hry se stane, že zdraví ztratíte. Vždy, když **ztratíš 1 zdraví**, musíš 1 kartu zdraví otočit **na šedý rub**.

Co dělat, když ztratíš 1 zdraví a **všechny tvé karty** jsou již na šedém rubu? Pak musíš **vrátit 1 kartu zdraví zpět do krabičky**. Tahle karta je již navždy ztracena. **Nikdy však nemůžeš ztratit poslední kartu zdraví!**

Co dělat, když ti zůstala **už jen 1 karta zdraví**, která je již na šedém rubu a máš zase ztratit 1 zdraví? Pak **místo tebe ztratí zdraví tvůj soused po levici**. Představ si to tak, že se tvůj soused postaví před tebe, aby odvrátil nebezpečí, které ti hrozí.



Během hry však existuje také možnost, jak **zdraví** zase **získat zpět**. Pak můžeš obrácené karty zdraví otočit **zpět na barevnou stranu**. Karty zdraví, které se musely vrátit do krabičky, už nelze získat zpět.

Uložení hry

Pokud si chcete uložit aktuální stav hry a vaše dosud nalezené karty dobrodružství, je nejlepší je vyfotit mobilním telefonem. Stav si můžete také zapsat na papír. Hlavně si poznamenejte, kdo měl kolik zdraví a kde stojí vaše hrací figurky! Poté vložte všechny otevřené místnosti, získané karty dobrodružství, karty postav a karty zdraví do samouzavíracího sáčku. Do dalších sáčků dejte dosud neobjevené místnosti a karty dobrodružství. Všechny karty dobrodružství a karty místností, které jsou již mimo hru, nechte volně v krabičce. Chcete pokračovat ve hře? Potom rozmístíte všechny objevené místnosti a otevřené karty dobrodružství podle vašich fotografií nebo poznámek a postavte hrací figurky tam, kde stály naposled.

Konec hry

Hra má 3 kapitoly. Na konci třetí kapitoly se dozvíte, jak váš příběh dopadl. Pak dojde také k **hodnocení**. Jak jste si vedli vám řekne **přehled na straně 15 tohoto návodu**. Ale na toto hodnocení se zatím nedívejte, abyste mohli v klidu hrát.

V této hře nejde tolik o body, ale spíše o nevšední zážitky ze hry, objevování a ovlivňování příběhu.

Hra začíná

Teď už víte všechno, vaše dobrodružství může začít. Umístěte své **hrací figurky na místnost A** a přečtěte si **záznam 100 na straně 5** *Knihy dobrodružství*.



List dobrodružství

Při uložení hry si poznamenejte váš aktuální stav hry zde nebo na kousek papíru: karty místností, které jste již objevili, vaše karty dobrodružství, kde stojí vaše hrací figurky a počet vašich karet zdraví.

Zapište si také body, které jste dosáhli na konci každé kapitoly.

Body v kapitole 1	Body v kapitole 2	Body v kapitole 3	Celkový počet bodů

Body v kapitole 1	Body v kapitole 2	Body v kapitole 3	Celkový počet bodů

Pozor! Na dalších stránkách naleznete nápovědu!

Náповěda ke kartám dobrodružství

- 10:** Naleznete na místě 501. Kombinujte s 11.
- 11:** Naleznete na místě 801. Kombinujte s 10.
- 12:** Naleznete, když se zkombinují 10 a 11 (záznam 1011). Kombinujte s 201.
- 13:** Naleznete na místě 601. Kombinujte s 20 a 25 (záznam 132025), abyste otevřeli 709.
- 14:** Naleznete, když se zkombinují 10 a 701 nebo 12 a 701. Ukazuje, kde lze najít dva ze tří bronzových klíčů.
- 15:** Naleznete na místě 301. Lze použít k nakupování na místě 407.
- 16:** Naleznete, když se zkombinují 13 a 301. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 17:** Naleznete na místě 307. Kombinujte s 509.
- 18:** Ke koupí na místě 407. Kombinujte s 26.
- 19:** Ke koupí na místě 407. Kombinujte s 608.
- 20:** Ke koupí na místě 407. Kombinujte s 13 a 25 (záznam 132025), abys otevřeli 709.
- 21:** Naleznete na místě 607. Lze použít k nakupování na místě 407.
- 22:** Naleznete na místě 309. Lze použít k nakupování na místě 407.
- 23:** Naleznete na místě 809. Lze použít k nakupování na místě 407.
- 24:** Naleznete na místě 107. Kombinujte s 409.
- 25:** Naleznete, když se zkombinují 17 a 509. Kombinujte s 13 a 20 (záznam 132025), abyste otevřeli 709.
- 26:** Naleznete na místě 509. Kombinujte 18 nebo 24, abyste se ho zbavili.
- 27:** Naleznete na místě 602. Pomoc při překladu pro 41 a 42.
- 28:** Naleznete na místě 213. Kombinujte s 502. Kombinujte s 802.
- 29:** Naleznete na místě 702. Kombinujte s 605.
- 30:** Naleznete na místě 302. Kombinujte s 507.
- 31:** Naleznete, když se zkombinují 30 a 507. Kombinujte s 205.
- 32:** Naleznete na místě 402. Kombinujte s 38.
- 33:** Naleznete na místě 303. Kombinujte s 40.
- 34:** Naleznete na místě 408. Kombinujte se 104.
- 35:** Naleznete na místě 312. Kombinujte se 105 nebo 205 nebo 304 nebo 404.
- 36:** Naleznete na místě 406. Kombinujte se 49.
- 37:** Naleznete na místě 383. Varuje před pastmi (X).
- 38:** Naleznete na místě 108. Kombinujte s 32.
- 39:** Naleznete, když se zkombinují 32 a 38. Kombinujte s 55, abyste porazili bestii.
- 40:** Naleznete na místě 102. Kombinujte s 33.
- 41:** Naleznete, když se zkombinují 33 a 40. Lze přeložit pomocí 27. Prozradí, jak porazit bestii.
- 42:** Naleznete, když se zkombinují 31 a 75. Lze přeložit pomocí 27. Poodhalí pozadí příběhu.
- 43:** Naleznete na místě 606. Kombinujte se 105 nebo 205 nebo 304 nebo 404.
- 44:** Naleznete, když se zkombinují 24 a 409. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 45:** Naleznete na místě 204. Prozradí, jak se dostanete skrze stoku 311 k místnosti O (vlevo, vlevo, vpravo).

- 46:** Naleznete na místě 111. Kombinujte se 47 nebo 52 nebo 71.
- 47:** Naleznete na místě 312.
- 48:** Naleznete na místě 215. Kombinujte s 50.
- 49:** Naleznete na místě 110. Kombinujte s 36.
- 50:** Naleznete na místě 611. Kombinujte se 48.
- 51:** Naleznete, když se zkombinují 36 a 49. Kombinujte se 401.
- 52:** Naleznete na místě 107.
- 53:** Naleznete na místě 306. Nezbytné pro hádanku na místě 214.
- 54:** Naleznete, když se zkombinují 48 a 50. Kombinujte s 310.
- 55:** Naleznete, když je objevena místnost K. Kombinujte s 39.
- 56:** Naleznete na místě 411. Nezbytné pro hádanku na místě 214.
- 57:** Naleznete, když se zkombinují 19 a 608. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 58:** Naleznete na místě 206. Zkombinujte např. s 28 nebo 36 nebo 51, abyste se toho zbavili.
- 59:** Naleznete na místě 106. Zkombinujte např. s 28 nebo 36 nebo 51, abyste se toho zbavili.
- 60:** Naleznete, když se zkombinují 51 a 401. Umožní určitou verzi konce hry.
- 61:** Naleznete, když u místa 311 jdete následující cestou: vpravo, vlevo. Kombinujte s 207.
- 62:** Naleznete, když se zkombinují 61 a 207. Kombinujte se 711. Umožní určitou verzi konce hry.
- 63:** Naleznete na místě 210. Nezbytné pro hádanku na místě 214.
- 64:** Naleznete na místě 303. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 65:** Naleznete, když se zkombinují 47 a 711 nebo 52 a 711 a když se zkombinují 71 a 711. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 66:** Naleznete, když se zkombinují 54 a 310.
- 67:** Naleznete po dokončení kapitoly 1.
- 68:** Naleznete po dokončení kapitoly 2.
- 69:** Naleznete, když se zkombinují 65 a 414. Na konci kapitoly přináší 2 body.
- 70:** Naleznete přes různé, tajné cesty. Kombinujte s 32 nebo 38 nebo 39.
- 71:** Naleznete přes různé, tajné cesty.
- 72:** Naleznete přes různé, tajné cesty. Varuje před bednou s pastí.
- 73:** Naleznete přes různé, tajné cesty.
- 74:** Naleznete, když se zkombinují 35 a 105 nebo 43 a 105. Vždy v knize najdete další informace, když bude s vámi.
- 75:** Naleznete, když se zkombinují 35 a 205 nebo 43 a 205. Vždy v knize najdete další informace, když bude s vámi.
- 76:** Naleznete, když se zkombinují 35 a 304 nebo 43 a 304. Vždy v knize najdete další informace, když bude s vámi.
- 77:** Naleznete, když se zkombinují 35 a 404 nebo 43 a 404. Vždycky dostanete v bitvě podporu, když je s vámi.
- 78:** Naleznete, když vyzkoušíte modrý lektvar (125). Kombinujte s 18 nebo 38, abyste se toho zbavili.

Nápověda

- 79:** Naleznete, když se zkombinují 34 a 104. V tomto okně je skrytý třímístný kód: 347.
Ten je vyžadován pro místo 504.
- 80:** Naleznete, když je objevena místnost D.
- 81:** Naleznete na místě 105.
- 82:** Naleznete na místě 308.
- 83:** Naleznete na místě 404.
- 84:** Naleznete na místě 403.
- 85:** Naleznete, když je objevena místnost M.
- 86:** Naleznete, když se zkombinují 18 a 78 nebo 38 a 78.
- 87:** Naleznete na místě 711.
- 88:** Naleznete na místě 314. Zkombinujte např. s 36 nebo 51, abyste se toho zbavili.
- 89:** Naleznete, když se zkombinují 62 a 711. Vyléčí vás.
- 90:** Naleznete, když je objevena místnost E.
- 91:** Naleznete, když se krmí krysa (46 nebo 111).
- 92:** Na konci hry získáte automaticky. Možná to bude hrát roli v další Adventure Game?!

Nápovědy k číslům místa

- 101:** Text s informacemi.
- 102:** Získáváte 40.
- 104:** Pro získání 79 lze kombinovat s 34.
- 105:** Pro získání 74 lze kombinovat s 35 nebo 43.
- 106:** Past. Získáváte 59.
- 107:** Získáváte 24 a 52.
- 108:** Získáváte 38.
- 109:** Past. Může být deaktivováno místem 705.
- 110:** Získáváte 49.
- 111:** Získáváte 46.
- 112:** Text s informacemi.
- 113:** Past.
- 114:** Text s informacemi.
- 115:** Past.
- 201:** Pro objevení místnosti C lze kombinovat s 12.
- 202:** Objevte místnost H.
- 203:** Past.
- 204:** Získáváte 45.
- 205:** Pro získání 75 lze kombinovat s 35 nebo 43.
- 206:** Past. Získáváte 58.
- 207:** Pro získání 62 lze kombinovat s 61.
- 208:** Text s informacemi.
- 209:** Past. Může být deaktivováno místem 705.

- 210:** Získáváte 63.
- 211:** Past.
- 212:** Text s informacemi.
- 213:** Získáváte 28.
- 214:** Hádanka, kterou lze vyřešit pomocí 53, 56, 63 a 711. Spočítejte hrany a potom rozřídte podle velikosti perleťových destiček od velkých po malé: 485. Poté přečtete záznam 485214 pro objevení místnosti B.
- 215:** Získáváte 48.
- 301:** Získáváte 15. Pro získání 16 lze kombinovat s 13 nebo 20 nebo 25.
- 302:** Získáváte 30.
- 303:** Získáváte 33.
- 304:** Pro získání 76 lze kombinovat s 35 nebo 43.
- 305:** Text s informacemi.
- 306:** Získáváte 53.
- 307:** Získáváte 17.
- 308:** Získáváte 82.
- 309:** Získáváte 22.
- 310:** Teprve když byla objevena místnost P: Pro objevení 66 lze kombinovat s 54.
- 311:** 45 prozradí, jak se dostat do místnosti O přes tuto stoku: vlevo, vlevo, vpravo.
- 312:** Získáváte 35 a 47.
- 313:** Získáváte 37.
- 314:** Past. Získáváte 88.
- 315:** Past.
- 401:** Pro získání 60 lze kombinovat s 51.
- 402:** Získáváte 32.
- 403:** Získáváte 84. Objevte místnost J.
- 404:** Pro získání 77 lze kombinovat s 35 nebo 43.
- 405:** Objevte místnost D.
- 406:** Získáváte 36.
- 407:** Zde si můžete za mince koupit následující věci: 18, 19, 20.
- 408:** Získáváte 34.
- 409:** Pro získání 44 lze kombinovat s 24.
- 410:** Text s informacemi.
- 411:** Získáváte 56.
- 414:** Pro získání 69 lze kombinovat s 65.
- 415:** Text s informacemi.
- 501:** Získáváte 10.
- 502:** Pro objevení místnosti L lze kombinovat s 28.
- 503:** Text s informacemi.
- 504:** Hádanka, kterou lze vyřešit pomocí 79. Modré části okna zobrazují číslo: 347. Pro objevení místnosti K si přečtete záznam 347504.
- 505:** Past.
- 506:** Text s informacemi.

Nápověda

- 507:** Pro získání 31 lze kombinovat s 30.
508: Text s informacemi.
509: Pro získání 25 lze kombinovat se 17.
510: Objevte místnost P.
511: Past.
515: Text s informacemi.
601: Získáváte 13.
602: Získáváte 27.
605: Pro objevení místnosti i lze kombinovat s 29.
606: Získáváte 43.
607: Získáváte 21.
608: Pro získání 57 lze kombinovat s 19.
609: Text s informacemi.
611: Získáváte 50.
701: Pro získání 14 lze kombinovat s 10 nebo 12 nebo 17.
702: Získáváte 29.
705: Jakmile je objevena místnost D, je možné zde deaktivovat past v masce nad bránou.
706: Objevte místnost P.
707: Text s informacemi.
709: Lze otevřít, pokud máte všechny tři bronzové klíče (13, 20, 25). Zkombinujte pak všechna tři čísla k 132025 a přečtěte záznam 132025.
711: Pro získání 89 lze kombinovat s 62.
801: Získáváte 11.
805: Objevte místnost E.
807: Objevte místnost G.
809: Získáváte 23.

Hodnocení

Na konci hry se zde můžete podívat, jak jste obstáli:

0–9 bodů: ★

Hmm, tak buďte rádi, že jste vůbec vyšli živí. Ale gratulace!

10–19 bodů: ★★

Pozoruhodné, na vaše hrdinství se bude vzpomínat... alespoň v příštích jeden až dvou týdnech. Skvělá práce!

20–29 bodů: ★★★

To byl celkem úspěch. Opravdu skvělé, jak jste se odvážili do nebezpečí a že jste mohli sebrat i nějaké poklady. Velmi dobře!

30–39 bodů: ★★★★

Váš výkon si zaslouží velký respekt. Bojovali jste, obešli pasti, vyřešili hádanky a zachránili království. Fantastické!

40–49 bodů: ★★★★★

Výborně, prokázali jste, že jste opravdovými hrdiny a zanechali svou temnou minulost za sebou. Celé království je vám vděčné. Excelentní!

50 nebo více bodů: ★★★★★★

Vynikající, jak jste zvládli toto dobrodružství. Vaše skutky nebudou nikdy zapomenuty, budou o vás zpívat písně, vztyčí vám sochy, děti budou pojmenovány po vás. Blahopřejeme!!!



Autoři

Phil Walker-Harding miluje hraní a vymýšlení deskových her již od dětství. Má rád hry, které sblíží 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 uchování CO_2 .



Koncept hry: Phil Walker-Harding & Matthew Dunstan
Scénář: Phil Walker-Harding, Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Příběh: Michael Sieber-Baskal, Ralph Querfurth
Redigování: Ralph Querfurth, Michael Sieber-Baskal

Design: Martin Hoffmann
Ilustrace: Martin Hoffmann
Obálka: „Dark Castle, Carlos Caetano,“ Adobe Stock
Design obálky: Kreativbunker
Úprava obálky: Folko Streese
Prototypování: Kilian Vosse

© 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

