

HAYATO KISARAGI & SEIJI KANAI

ZTRACENÉ  
DĚICTVÍ

TM

HVĚZDNÝ KORÁB  
PRAVIDLA HRY

# ZTRACENÉ DĚDICTVÍ

Autoři: Hayato Kisaragi, Seiji Kanai  
Hra pro 2–4 hráče od 10 let věku

## LEGENDA HRY

*Je tomu dávno, pradávno. Na obloze se objevila nevídaná záře a z ní se vynořila obrovská létající věc cizího původu. Její přilet však skončil katastrofou – těžce poškozena v bitvě s neznámými nepřáteli se ještě vysoko na obloze v děsivé explozi rozletěla na tisíce kusů, které jako gigantický meteorický roj zapadly do všech možných končin prakticky po celé planetě. Časem se každý jednotlivý kousek trosk cizího komplexu dostal do legend pod označením Ztracené dědictví.*

*O mnoho staletí později se odkudsi*

*zjevila věštkyň, přinášející velké proroctví. Předpověděla, že bude nalezen plán, podle něž je možné všechna Ztracená dědictví shromáždit a spojit, a ten, komu se to podaří, se stane neomezeným vládcem. Vojevůdci, hrdinové a dobrodruzi všeho druhu se ihned vydali na cesty s jediným cílem – najít onen plán, o kterém mluvila věštkyň, a postupně také všechna Ztracená dědictví. Ti, kteří se rozhodli začít pátrání návštěvou věštkyň, zjistili, že se jedná o slepou ženu, jejíž osud je neoddelitelně spjat s troskami cizího létajícího komplexu a jeho záhadnými tvůrci. To ona jim poradila, aby nejprve vyhledali starý stroj prapodivné konstrukce, kde by mohl být ukryt kýžený plán – stroj, jež nazývala „Hvězdným korábem“.*

# ÚVOD

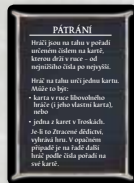
V této hře jde o podstupování rizika, správnou dedukci a náležitou porci štěstí. V každém svém tahu zahrajete jednu kartu s cílem vyřadit soupeře ze hry nebo zjistit, kde se nachází karta Ztraceného dědictví. Jakmile dojdou karty v dobíracím balíčku, začne fáze pátrání. Hráč, který správně odhadne, kde je karta Ztraceného dědictví, vyhraje. Nenajde-li Ztracené dědictví nikdo, všichni prohrají!

# HERNÍ MATERIÁL

- pravidla hry
- 16 hracích karet
- 4 přehledové karty



hrací karty



přehledová karta

# POPIS KARTY



1. **Číslo pořadí ve fázi pátrání**  
Toto číslo udává, v jakém pořadí přijdou hráči na řadu ve fázi pátrání. Čím nižší číslo, tím dříve je příslušný hráč na řadě.
2. **Četnost výskytu**  
Počet vysvícených bodů udává, kolikrát se daná karta v balíčku vyskytuje.
3. **Název karty**
4. **Efekt karty**  
Tento text popisuje, co se stane, jakmile je karta zahrána.
5. **Rozlišení sady**  
Podle spodní části karty poznáte, do které sady karta patří. Pro vlastní hru to však nemá žádný význam.

# PŘÍPRAVA HRY

1. Zamíchejte všech 16 hracích karet a vytvořte z nich balíček lícem dolů.
2. Sejměte horní kartu z balíčku aniž by se na ni kdokoli díval a položte ji lícem dolů vedle dobíracího balíčku. Tato karta zakládá Trosky.
3. Každému hráči rozdejte po jedné kartě z balíčku. Karty v ruce hráči soupeřům neukazují.
4. Hráč, který v minulosti zdědil nejzajímavější věc, začíná.

Základním pravidlem této hry je, že informace jsou tajné. Můžete se dívat na svoje vlastní karty, ale ne na karty Trosek nebo karty v ruce ostatních hráčů.

## PŘÍKLAD ROZEHRANÉ HRY

DOBÍRACÍ  
BALÍČEK

TROSKY

VAŠE KARTA  
V RUCI

VAŠE  
ODHOZENÉ  
KARTY

# PRŮBĚH HRY

Hráči přicházejí na řadu jeden po druhém ve směru hodinových ručiček, dokud nedojde dobírací balíček, nebo dokud nezůstane ve hře jediný hráč.

## TAH HRÁČE

Hráč na tahu musí provést následující kroky v tomto pevně daném pořadí:

1. **Dobrání karty:** Vezměte si horní kartu z balíčku do ruky, takže budete mít karty dvě.
2. **Zahrání karty:** Vyberte jednu ze dvou svých karet a zahrajte ji před sebe na stůl lícem nahoru.

3. **Vyhodnocení efektu karty:** Proveďte akci podle popisu na zahrani kartě. Je to povinné i v případě, že efekt je pro vás nevýhodný.
4. **Konec tahu hráče:** V případě, že v dobíracím balíčku je ještě alespoň jedna karta, je na tahu spoluhráč po levici. Je-li balíček spotřebován, začíná fáze pátrání (viz str. 13 dále).

Všechny zahrani karty nechávejte před sebou na stole lícem nahoru tak, aby všichni vždy věděli, které karty už byly zahrány a v jakém pořadí. To vám pomůže v odhadu, které karty mohou být ještě ve hře.



## VYŘAZENÍ HRÁČE

Některé karty způsobí, že někdo z hráčů je z další hry vyřazen. Takový hráč položí svou kartu lícem nahoru na své zahrané karty před sebe na stůl (akce podle takto odložené karty se neprovádí) a další hry se neúčastní – dále nepřichází na řadu a neúčastní se ani závěrečné fáze pátrání.

Držel-li vyřazený hráč kartu Hvězdný koráb, zamíchejte ji zpět do dobíracího balíčku.

Pokud zůstal ve hře jediný hráč ještě před zahájením fáze pátrání, stává se vítězem partie.

## FÁZE PÁTRÁNÍ

Jakmile hráč na tahu **dobere** poslední kartu z dobíracího balíčku, **dohraje** ještě normálně svůj tah a **ihned** poté začne závěrečná fáze – pátrání.

Hráči jsou na tahu v pořadí určeném číslem na kartě, kterou drží v ruce – od nejnižšího čísla po nejvyšší. Protože není známo, kdo má kterou kartu v ruce, vyvolávejte hráče postupně – má někdo jedničku? Dvojku? Atd.

**Důležité upozornění: Pokud má více hráčů v ruce kartu se stejným číslem, nesmí se fáze pátrání zúčastnit nikdo z nich! Stejně tak symbol X není číslo, ani hráč s touto kartou se pátrání zúčastnit nemůže.**

## PRŮBĚH FÁZE PÁTRÁNÍ

Ve fázi pátrání se hráč na řadě jen podívá na jednu konkrétní kartu. Je-li to Ztracené dědictví, vyhrává hru.

Hráč na řadě ukáže na **jednu** kartu a podívá se na ni. Může to být

- karta v ruce libovolného hráče (i jeho vlastní karta), nebo
- jedna z karet v Troskách.

Hráč zvolenou kartu ukáže všem ostatním. Je-li to Ztracené dědictví, stává se úspěšný pátrač vítězem partie. V opačném případě je na řadě další hráč podle čísla pořadí na své kartě. Jste-li na řadě a máte-li v ruce

kartu Ztraceného dědictví, můžete zvolit tuto svou kartu a hru vyhrát. Pokud však vaši kartu určí soupeř, který přijde na řadu dříve (má v ruce kartu s nižším číslem pořadí), máte smůlu – vítězem je on.

Ve fázi pátrání má každý hráč jen jednu příležitost ke správnému odhadu (přičemž vyřazení hráči se fáze pátrání nezúčastní vůbec). Nepodaří-li se nikomu najít Ztracené dědictví, nevyhrává nikdo.



## UPŘESŇUJÍCÍ POZNÁMKY

### VÝMĚNA KARET

Máte-li si vyměnit nějakou kartu za jinou, je na vás, zda tak učiníte či nikoliv. Přitom máte možnost ponechat soupeře v nejistotě, zda jste si karty skutečně vyměnili. Můžete tedy například obě karty schovat na chvílku pod stůl a míchat je, aby ostatní neviděli, zda jste si karty vyměnili, nebo jste si nechali svou původní kartu.

### PROHLÍŽENÍ TROSEK

Máte-li do Trosek přiložit další kartu, položte ji vedle karet, které zde již leží.



Umožňuje-li vám nějaká akce zamíchat karty v Troškách a vy tak chcete učinit, zamíchejte všechny karty pečlivě tak, aby na ně nikdo neviděl (ani vy), načež je znovu vyložte vedle balíčku do řady.

## SESTRA OSUDU

Akce této karty se neprovádí, pokud kartu zahrájete. V takovém případě nemá karta žádný efekt. Její akce se provádí pouze v případě, že se některý soupeř podívá na tuto vaši kartu v ruce. Ve fázi pátrání se už efekt této karty neprovádí.

## LÉČKA

Rovněž u této karty platí, že se akce neprovádí, pokud kartu zahrájete – nemá žádný efekt a provádí se jen v případě, že se některý soupeř podívá na vaši kartu v ruce. Válečník však efekt Léčky ruší. Ve fázi pátrání se už efekt této karty neprovádí vůbec.

## HVĚZDNÝ KORÁB

Tuto kartu není dovoleno zahrát. Je však možné ji vyměnit s jiným hráčem nebo s kartou v Troskách, umožňuje-li to efekt nějaké jiné hrané karty.

## EFEKT KARET

Není-li možné efekt nějaké karty provést úplně, nemá karta účinek žádný. Provést efekt jen částečně není možné (máte-li se například podívat na kartu v balíčku, kde už žádné karty nejsou apod.).

# VOLITELNÁ PRAVIDLA

Chcete-li si hru zpestřit, můžete použít některé z těchto volitelných pravidel.

## BALÍČEK XL

V této variantě může hru hrát až 6 hráčů. Budete potřebovat tuto sadu a k ní ještě jednu další sadu hry Ztracené dědictví: např. Létající zahrada.

Použijte jen jednu kartu Ztraceného dědictví z obou balíčků a vytvořte jeden velký balíček ze zbylých 31 karet.

Chcete-li, je možné hrát s takovýmto velkým balíčkem i pouze ve dvou až čtyřech hráčích.

## SÉRIE PARTIÍ

Tato varianta vám umožňuje hrát více partií po sobě a sčítat body pro určení celkového vítěze.

Za vítězství v jednotlivé partii obdrží vítěz 1 vítězný bod a je začínajícím hráčem v následující partii.

Celá série pak trvá tak dlouho, dokud první z hráčů nezíská předepsaný počet vítězných bodů podle následující tabulky:

- |            |        |
|------------|--------|
| • 2 hráči  | 7 bodů |
| • 3 hráči  | 5 bodů |
| • 4 hráči  | 4 body |
| • 5+ hráčů | 2 body |

## VLASTNÍ SADA

Máte-li také nějakou jinou sadu hry (např. Létající zahrada) a chcete-li si zahrát s malým balíčkem, ve kterém jsou namíchaný karty z různých sad, postupujte takto:

1. Zařadte do balíčku dle své volby po jedné kartě s čísly pořadí pátrání 1-5, dvě karty s číslem 6 a po třech kartách s čísly 7, 8 a symbolem X.
2. Karty s čísly 6-8 a symbolem X vezměte všechny z téže jedné sady karet (nesmíchejte tedy například karty s číslem 7 z různých sad).
3. Zbylé karty nebudete pro tuto hru potřebovat.

## PŘEHLED KARET

### SESTRA OSUDU



Věštyně zřídí budoucnost. Vidí, jak nalezení a sestavení Ztraceného dědictví změní osud světa, a nabízí radu neohroženým hrdinům, kteří se odváží ho hledat.

### ZLODĚJKA



Bezzásadová ničemnice, jejímž jediným cílem je domoci se pomocí Ztraceného dědictví života v přepychu a slávě.

## GENERÁL



Ostřílený voják a velitel, hledá tajuplný hvězdný koráb proto, aby se armáda pod jeho velením stala neporazitelnou. Teprve až zhynou všichni nepřátelé království, bude nastolen trvalý mír.

## VÁLEČNÍK



Odvážný bojovník vysokého rodu, který se snaží získat Ztracené dědictví proto, aby jeho tajemné moci využil pro blaho svého národa.

# HVĚZDNÝ KORÁB



Záhadný dopravní prostředek z vizí slepé věštkyně je jen součástí prastarého obřího létajícího

komplexu. Jsou v něm ukryty zásadní informace o tom, kde hledat zbylé části Ztraceného dědictví.

Kdysi býval výsadkovým člunem putujícím mezihvězdným prostorem při výpravách za hledáním nových zázračných světů, ale dnes je nebezpečným místem plným skrytých a neznámých hrozeb.

## TIRÁŽ

**Autoři:** Hayato Kisaragi, Seiji Kanai  
**Vývoj:** John Goodenough  
**Výtvarník:** Mario Wibisono  
**Grafické zpracování:** Garrett Weinzierl  
**Text příběhu:** Ross Watson  
**Výroba:** David Lepore  
**Český překlad:** Karel Vlasák

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

**MINDOK**

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

[www.mindok.cz](http://www.mindok.cz)



© 2014 Alderac Entertainment Group. Lost Legacy, Alderac Entertainment Group and all related marks are TM and © Alderac Entertainment Group, Inc. Všechna práva vyhrazena.

© 2014 Copyright Japon Brand, Všechna práva vyhrazena.



## PŘÍPRAVA HRY

- Zamíchejte všechny karty a vytvořte balíček lícem dolů.
- Horní kartu položte vedle balíčku lícem dolů (Trosky).
- Rozdejte každému hráči po jedné kartě z balíčku.

## PRŮBĚH TAHU HRÁČE

- Doberte si horní kartu z balíčku.
- Zahrajte 1 kartu z ruky.
- Proveďte efekt zahrané karty.
- Pokračuje hráč po směru hodinových ručiček. Je-li balíček prázdný, následuje fáze pátrání.