

MINDOK

Kronika DOBRODRUŽSTVÍ



Cesta za Měsíčními kameny

Pravidla hry



David Cicurel



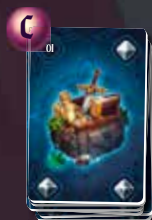
Za sedmero horami a sedmero řekami ležely dvě pohádkové země. Sousedily spolu, a přesto... se od sebe nemohly více lišit. První z nich se nazývala Letní království, jednak pro své teplé podnebí a jednak kvůli tomu, že mu vládl bázlivý a dobrosrdečný král. Druhá země nesla jméno Zimní císařství, jelikož v něm kromě všudypřítomného chladu a sněhu vládla mocná císařovna, která sídlila v paláci postaveném pouze z ledu!

Po dlouhé roky měly obě země jednoho čarodějného rádce. Avšak s tolika starostmi se na něm již začala podepisovat únava. A proto se nyní obrací na vás, své nové učně! Pomozte mu vyřešit záhady obou zemí a zažijte nezapomenutelné dobrodružství. Vydejte se na cestu, na jejímž konci objevíte Měsíční kameny, spolupracujte a staňte se těmi největšími kouzelníky na celém světě!

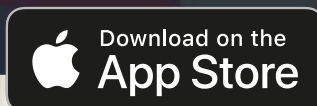
Úvod

Kronika dobrodružství je kooperativní rodinná hra plná napětí a záhad, která propojuje zážitek z deskové hry s doprovodnou aplikací.

Herní materiál



- A** oboustranný herní plán představující Letní království a Zimní císařství
- B** 21 karet postav
- C** 40 karet předmětů
- D** pravidla hry



Hra Kronika dobrodružství vyžaduje instalaci bezplatné aplikace, kterou si můžete stáhnout z Google Play nebo App Store (aktuálně vyžaduje operační systém Android 5 či novější, respektive iOS 11.0 či novější; tyto požadavky se mohou v budoucnu lišit). Aplikaci postačí nainstalovat na jedno mobilní zařízení. Bez aplikace není možné Kroniku dobrodružství hrát. Po stažení již aplikace nevyžaduje připojení k internetu a lze hrát offline. Aplikace je plně lokalizována do češtiny.



Cíl hry

Každý scénář představuje jedinečný dobrodružný příběh. Hra je plně kooperativní – hráči spolupracují na vyřešení záhady. Příběh se postupně vyvíjí s tím, jak sbíráte předměty a mluvíte s různými postavami. Když se vám podaří vyřešit na začátku představený problém, zodpovíte řadu otázek, které určí, jak úspěšně jste si vedli.



Dokončením každého příběhu získáte jeden z kouzelných Měsíčních kamenů. Jakmile shromáždíte všechny čtyři, dosáhnete svého cíle, stanete se kouzelníky a odemknete závěrečný příběh hry.

Příprava hry

1. Umístěte herní plán doprostřed stolu.

Herní plán je oboustranný. Jedna jeho strana představuje Letní království, druhá Zimní císařství.

V úvodu každého příběhu dostanete pokyn, kterou stranu plánu použít. Prozatím vyberte kteroukoli z nich.

2. Položte **všechny** karty postav  a předmětů  lícem vzhůru poblíž herního plánu na dosah všech hráčů.

a *V průběhu hry si můžete tyto karty libovolně prohlížet. Můžete je tedy na stole roztrdit a rozložit, jak jen vaší skupině hráčů vyhovuje.*



Průběh hry



Zahrajte si krátký výukový příběh, který vás seznámí se hrou. Aplikace vám během něj ukáže pravidla hry a vysvětlí její principy. To znamená, že již nemusíte dočítat tato pravidla! Navíc tento příběh představuje důležitý úvod vaší cesty coby mladých kouzelnických učňů a seznámíte se během něj s hlavními postavami celého dobrodružství!

Upozorňujeme, že k odemknutí závěrečného příběhu musíte odehrát výukový a první čtyři příběhy!

Úvod příběhu

Každý příběh začíná úvodem, během kterého se dozvíte:

- ▶ kterou stranu herního plánu máte použít,
- ▶ *Nyní otočte herní plán na uvedenou stranu.*
- ▶ ve které lokaci herního plánu začínáte,
- ▶ pozadí příběhu a váš aktuální cíl.

Po přečtení úvodu stiskněte tlačítko **DALŠÍ**, čímž spustíte příběh. (Automaticky se zobrazí 3D prostředí počáteční lokace.)

3D prostředí

Když poprvé navštívíte kteroukoli lokaci, **automaticky se zobrazí 3D prostředí**.

3D prostředí můžete prohledávat pohybem prstů doleva, doprava, nahoru a dolů, nebo se fyzicky otáčet s mobilním zařízením.



Jeden vybraný hráč si bude prohlížet prostředí a zároveň **popisovat spoluhráčům**, co vidí.

Prohlížejte ovšem rychle, protože až vyprší čas... prostředí se uzavře!

Zatímco **nahlas popisujete, co vidíte**, vaši **spoluhráči** budou mezi **kartami předmětů** i **postav** hledat **karty odpovídající vašemu popisu**.

Ujistěte se, že všechny karty leží na stole lícem vzhůru tak, aby v nich všichni hráči (kteří si neprohlížejí 3D prostředí) mohli rychle najít odpovídající karty!

Když vám **vyprší čas**, nedělejte si starosti! Stejný nebo jiný hráč může stiskem tlačítka



PODÍVAT SE ZNOVU

prostředí prohledat ještě jednou.

Většinou můžete v každém 3D prostředí najít až **dvě postavy** a až **dva předměty**.



Vezměte **karty nalezených postav** a umístěte je na pole s tímto symbolem u vaší aktuální lokace.

Příklad: Hráč během prohledávání 3D prostředí Merlinovy věže spatřil Merlina, poté jeho spoluhráči našli správnou kartu a umístili ji na tuto lokaci.



Vezměte **karty nalezených předmětů** a umístěte je na pole ruksaku u dolního okraje herního plánu.

Příklad: Stejný hráč spatřil dva předměty: *meč a rybu*, spoluhráči tedy našli správné karty a umístili je na pole pro předměty v ruksaku.

Karty předmětů lze umístit na kteroukoli z 9 polí ruksaku (předměty nenáleží konkrétním lokacím).



Promlouvání s postavami

Když najdete postavy, měli byste si s nimi promluvit!

ABYSTE PROMLUVILI S POSTAVOU:

Naskenujte QR kód na příslušné kartě.

Zaměřte kameru svého zařízení na QR kód, klepněte a podržte prst kdekoli na obrazovce, čímž zahájíte skenování.



V menu aplikace  můžete přejít do režimu „auto-sken“.

Po naskenování vám postava může odpovídat na otázky ohledně **ostatních** postav či předmětů.

ABYSTE POSTAVĚ POLOŽILI OTÁZKU NA PŘEDMĚT NEBO JINOU POSTAVU:

Zatímco s postavou mluvíte, **naskenujte jinou kartu postavy nebo předmětu** a tato postava o ní promluví.

Pamatujte: Můžete skenovat pouze karty, které jste již umístili na herní plán. Nesmíte skenovat karty ležící na stole.

Pozor! Postav se **nemůžete** ptát na **lokace**; mají znalosti pouze o postavách a předmětech.

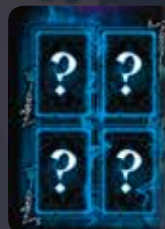
Kdykoli naskenujete **lokaci**, ihned **se na ni přesunete** (čímž skončí rozhovor s danou postavou).

Postavy mohou zmínit **jiné postavy nebo předměty**, které jste zatím nenašli.

V takovém případě příslušnou kartu vyložte na jedno z **polí pro nepřirazené karty** (nachází se na levé kartě herního plánu).



Sem vykládejte karty postav.



A sem zase karty předmětů.



Příklad: Merlin se zmíní, že ztratil svoji kouzelnickou hůl, a myslí si, že by král mohl vědět, kde se nachází. Mezi kartami tedy vyhledáte krále a hůl a obě karty vyložíte na pole pro nepřirazené karty.



NEPŘIŘAZENÉ KARTY:

Karty vyložené na těchto polích představují postavy a předměty, které jste zatím **nenašli**, můžete se na ně ale **ptát jiných postav**.

ABYSTE POSTAVĚ DALI PŘEDMĚT:

Naskenujte kartu předmětu a poté ji z pole ruksaku vraťte mezi ostatní karty na stole.

S postavou můžete **přestat mluvit** stisknutím tlačítka **NA SHLEDANOU**.

Lokace a cestování

Na každé straně herního plánu je 6 lokací, ke každé z nich náleží QR kód.

V horní části obrazovky vždy vidíte, ve které lokaci se právě nacházíte.



Abyste se přesunuli do jiné lokace, naskenujte QR kód lokace, kam se chcete přesunout.

Pohyb ale má omezení. Můžete se přesunout pouze do lokace, která je přímo spojená cestou s vaší aktuální lokací (cesty lze vidět na plánu).



Příklad: Hráči jsou v lokaci hrad na straně herního plánu s Letním královstvím. Odsud se mohou přesunout do následujících lokací propojených cestou: les, Merlinova věž a sopka. Hráči se nemohou přesunout k jezeru ani k bažině, protože tyto lokace nejsou s hradem propojeny cestou.



SVĚT KRONIKY DOBRODRUŽSTVÍ JE NEUSTÁLE V POHYBU!

Když se vrátíte do dříve navštívené lokace, může se v ní objevit něco nového. V takovém případě se **automaticky zobrazí 3D prostředí**.

Pokud se 3D prostředí nezobrazí automaticky, znamená to, že se od posledního zobrazení tohoto prostředí nic nezměnilo. Můžete jej ovšem prohledat opakovaně stisknutím tlačítka

 **PODÍVAT SE ZNOVU.**



Používání předmětů

Někdy se při navštívení lokace v aplikaci objeví nové tlačítko s dostupnou akcí. Abyste ji ovšem provedli, musíte použít (naskenovat) správný předmět!

Stiskněte tlačítko této akce a poté naskenujte předmět, který chcete použít. Pokud je daný předmět správný, aplikace vám dá vědět, co se stalo. (Pokud zvolíte špatný předmět, nic se nestane a můžete to zkusit znovu.)

Příklad: Když dorazíte do lesa, v aplikaci se objeví tlačítko **ŠPLHAT**. Stisknete jej a poté naskenujete kartu předmětu, pomocí kterého se chcete pokusit vyšplhat. Po naskenování žebříku vám aplikace po úspěšném vyšplhání sdělí, co se stane!



Nezapomeňte, že můžete používat pouze předměty z polí ruksaku, ale ne ty na stole nebo z polí pro nepřipravené karty.


VAROVÁNÍ: Pokud se vám nedaří kód naskenovat, příčinou může být například:

- osvětlení v místnosti (např. ostré stíny),
- umístění karet do ochranných obalů (odlesk),
- fotoaparát telefonu (např. smítko na čočce atd.).

QR kód musí být vždy zachycen ve vymezeném okně. Přístroj držte pokud možno nehybně, aby se mohl fotoaparát zaostřit. Nedaří-li se zaostření, zaostřete na chvíli na něco jiného a zkuste to znovu.

Deník

Pokud přehlédnete či zapomenete část příběhu nebo si nejste jistí, které karty jste již skenovali, nahlédněte do svého deníku!

Kdykoli v aplikaci stisknete , abyste si mohli prohlédnout všechny rozhovory a výsledky skenování.

Konec hry

Když splníte cíl předložený během úvodu příběhu, hra skončí... nejprve ale budete muset zodpovědět několik otázek. Vždy naskenujte kartu, která podle vás a vašich zjištění nejlépe odpovídá na položenou otázku. Poté můžete stisknout tlačítko **ŘEŠENÍ** a přečíst si celý příběh, nebo si scénář zopakovat.



Tiráž

Autor hry: David Cicurel

Scénář: Benjamin Bouchard

Ilustrace: Chanon Tonrcharoensri, Whihoon Lee,
Maryna Nesterovová

Umělecký vedoucí: Mateusz Komada

Grafický design a prostředí aplikace: Katarzyna Kosobucka

Kreativní vedoucí: Filip Miłuński

Programátor: Marcin Musiał

Výroba: Vincent Vergonjeanne

Vedoucí projektu: Marta Borowska

Vývoj hry: Filip Miłuński

Vedoucí výroby: Przemek Dołęgowski

Konzultace pro dětské hry: Rafaèle Dhuitte

Testování hry: Cornélia Rubie, Tomasz Napierała, Łukasz
Zep, Loïc “Czol” Plateaux

Redakce pravidel: Jonathan Bobal

Český překlad: Daniel „Cukřík“ Knápek

Zvláštní poděkování zasluhuje:

Aurélie Cicurelová

