

MINDOK

# Obleva

„Led ustupuje. Vše začíná nanovo.  
Pojďme vrátit zemi život.“

- Nàdair



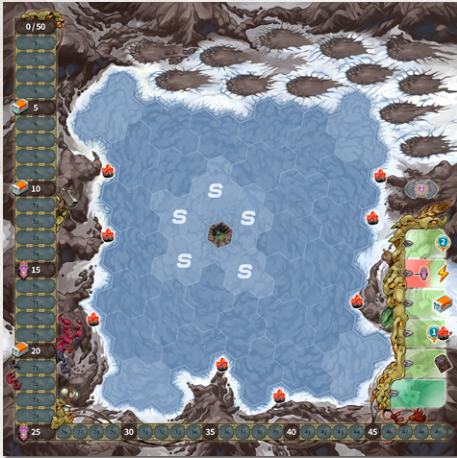
NEvyjímejte dílky z červených archů, dokud k tomu nedostanete pokyn.  
Prozatím nechte červené archy žetonů na dně krabice.

NEprohlížejte si balíček kampaňových karet ani ho nemíchejte [pokud jste tak učinili, můžete karty v balíčku seřadit podle čísel v levém horním rohu].



## HERNÍ MATERIÁL

## HERNÍ PLÁN



48 ŽETONŮ  
ZÁSUVNÝCH MODULŮ



12 VELKÝCH ARTEFAKTŮ



×4

×4

×4

BALÍČEK

30 KAMPAŇOVÝCH KARET

NEMÍCHEJTE ANI SI NEPROHLÍŽEJTE  
KARTY V TOMTO BALÍČKU!



25 DESTIČEK OBLASTÍ



5 DESTIČEK  
VELKÝCH NALEZIŠŤ



30 ŽETONŮ STROJŮ



×10



×10



×10

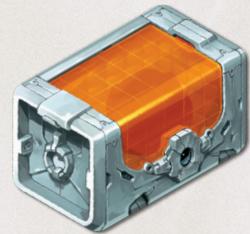
8 MALÝCH ARTEFAKTŮ



39 KARET OBYVATEL

5 POČÁTEČNÍCH DESTIČEK  
OBLASTÍ28 ŽETONŮ  
ENERGIE

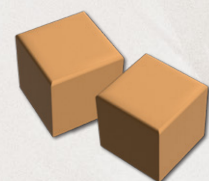
28 ŽETONŮ BEDEN



1 DESTIČKA KONCE HRY



2 KOSTKY AKCÍ



V krabici najdete navíc 1 dřevěnou figurku sokola a dva červené archy s dalšími dílky. Prozatím je ponechte v krabici. Při hraní kampaně budete postupně dostávat pokyny, jak tento materiál zapojit do hry.

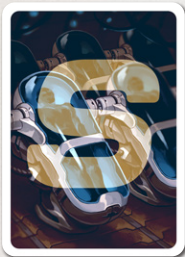


## HERNÍ MATERIÁL HRÁČŮ

4 DESKY HRÁČŮ

24 POČÁTEČNÍCH  
KARET OBYVATEL

Líc

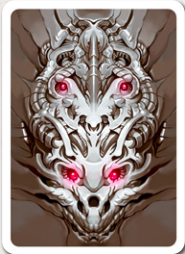


Rub

10 KARET ARTEFAKTŮ



Líc



Rub

4 PŘEHLEDOVÉ  
KARTY4 ŽETONY  
SPÍNAČŮ6 DESEK KMENŮ  
(2 ODEMKNETE BĚHEM KAMPANĚ)

12 UKAZATELŮ NA LIŠTÁCH STROJŮ



×4

80 UKAZATELŮ POKROKU



16 UKAZATELŮ ZDROJŮ

**V BARVÁCH HRÁČŮ:**

20 MALÝCH BUDOV



5 pro každého hráče

12 VELKÝCH BUDOV



3 pro každého hráče

28 FIGUREK POPULACE



7 pro každého hráče

8 FIGUREK POSTUPU

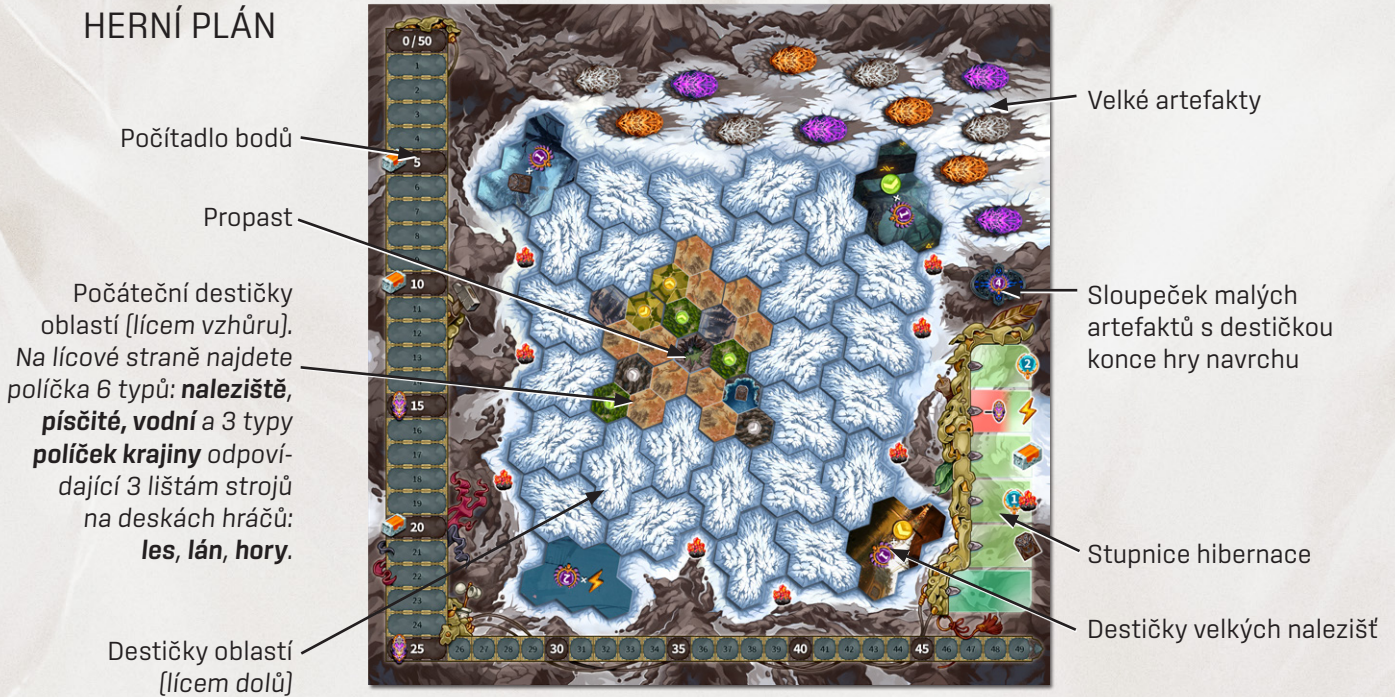


2 pro každého hráče



## POPIS HERNÍHO PLÁNU A DESEK

## HERNÍ PLÁN



## DESKA HRÁČE





## OBEČNÁ PŘÍPRAVA HRY

- 1 Položte herní plán doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte **5 počátečních destiček oblastí** a umístěte je lícem vzhůru na uvedená pole uprostřed herního plánu. Zamíchejte zbývajících 25 **destiček oblastí** a umístěte je lícem dolů na zbývající pole.
- 3 Zamíchejte **5 destiček velkých nalezišť** a umístěte po jedné náhodně určenou stranou vzhůru na 4 pole v rozích **herního plánu**. Prebytečnou destičku vraťte do krabice.
- 4 Zamíchejte balíček **karet obyvatel** a položte jej lícem dolů poblíž **herního plánu**. Vyložte z něj 5 karet lícem vzhůru vedle balíčku.
- 5 Roztřídte **žetony strojů** podle barev a utvořte z nich tři sloupečky poblíž **herního plánu**. Z každého sloupečku vyložte lícem vzhůru 3 žetony.
- 6 Zamíchejte **žetony zásuvných modulů** (dále „zásuvné moduly“) a utvořte z nich sloupeček lícem dolů. Vyložte z něj 5 horních žetonů lícem vzhůru vedle sloupečku.

Karty obyvatel, žetony strojů a zásuvné moduly ležící lícem vzhůru tvoří  **nabídku**.

- 7 Zamíchejte **žetony beden** (dále „bedny“), utvořte z nich sloupeček lícem dolů a položte jej vedle **herního plánu**.
- 8 Umístěte **žetony energie** do zásoby poblíž **herního plánu**.
- 9 Položte **kostky akcí** poblíž herního plánu.
- 10 Utvořte sloupeček **malých artefaktů** a navrch položte **destičku konce hry**.
- 11 Umístěte **velké artefakty** lícem vzhůru do oblasti kráteru na herním plánu. Použijte pouze artefakty, které jsou na rubu označené aktuálním počtem hráčů (např. ve hře 3 hráčů použijte artefakty označené „1+“, „2+“ a „3+“). Nepoužité velké artefakty vraťte do krabice.

**Sólová hra:** Destička konce hry se nepoužívá. Vraťte ji do krabice.

**Varianta:** Máte-li zájem o delší hru, použijte artefakty, jako byste hráli v počtu hráčů o 1 vyšším (např. ve hře 3 hráčů použijte navíc i artefakty označené „4“). Pro delší hru 4 hráčů umístěte ke kráterům navíc 2 malé artefakty (hra skončí, jakmile si hráči vezmou 12 velkých a tyto 2 malé artefakty - viz dále).





## PŘÍPRAVA JEDNOTLIVÝCH HRÁČŮ

Začínajícího hráče vyberte pomocí kvantového randomizéru. Pokud jej na herní seanci tentokrát nikdo nevzal s sebou, vyberte začínajícího hráče způsobem, který je podle vás adekvátně náhodný.

Každý hráč si vezme následující herní materiál:

- 1 **desku hráče**. Položte ji před sebe na stůl.
- 1 náhodně vybranou **desku kmene**. Položte ji **sluneční** stranou vzhůru nalevo od své desky hráče (**měsíční** stranu si odemknete až v průběhu kampaně - viz dále).

*Pokud jste již všichni obeznámeni s různými kmeny ve hře, můžete si je vybírat v pořadí proti směru hodinových ručiček, počínaje hráčem po pravici začínajícího hráče.*

- 1 šedý, 1 zelený a 1 žlutý **ukazatel lišty stroje**. Každý z nich umístěte na **políčko 1 lišty stroje** odpovídající barvy.
- 1 **žeton energie** ze zásoby. Umístěte jej do své **zásobárny energie** uprostřed desky.
- 1 **žeton spínače**. Umístěte jej na příslušné pole své desky hráče (viz níže) a posuňte nahoru (na pozici „nepoužito“).
- Náhodně vybranou sadu **6 počátečních karet obyvatel** [označených písmenem S na rubu]. Všechny vaše karty by na líci měly mít stejné písmeno (A, B, C, nebo D).

Zamíchejte svých 6 karet a 3 z nich položte **lícem dolů** napravo od své desky hráče (do své **oblasti oddechu**). Zbývající 3 karty vyložte **lícem vzhůru** pod svou **desku kmene** (do své **aktivní oblasti**).

- 1 náhodně vybranou **kartu artefaktu**. Držte ji v tajnosti před ostatními hráči. Nepoužité karty vraťte do krabice.

*Pokud jste již všichni se hrou obeznámeni, rozdejte namísto toho každému hráči 2 karty artefaktů. Prohlédněte si své 2 karty a jednu z nich si nechte, druhou vraťte do krabice.*

- 1 **přehledovou kartu**.





Každý hráč si vybere barvu a vezme si následující herní materiál v této barvě:

**9** **5 malých a 3 velké budovy.** Umístěte je na příslušná políčka na své desce kmene.

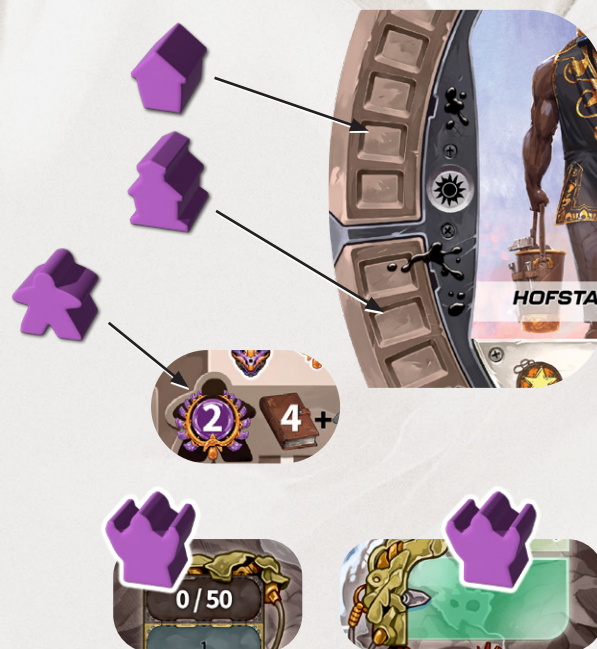
**10** **7 figurek populace.** Umístěte po jedné na každý symbol populace na své desce kmene.

**11** **2 figurky postupu.** Jednu z nich postavte jako **ukazatel bodů** na políčko **0 počítadla bodů** a druhou jako **ukazatel hibernace** na nejnižší pole **stupnice hibernace**.

Nakonec si každý hráč vezme následující herní materiál:

**12** **20 ukazatelů pokroku:** Položte po jednom na **15 políček odměn** na lištách strojů. Také umístěte po jednom na 5 políček u dolního okraje své desky kmene.

**13** **4 ukazatele zdrojů.** Umístěte po jednom na nejspodnější políčka **počítadel zdrojů** na své **desce hráče**.



#### POČÁTEČNÍ ZDROJE:

Začínající hráč posune svůj ukazatel nejvíce vlevo o 1 políčko výše [začíná hru s 1 **krystalem**]. Druhý hráč posune své 2 ukazatele nejvíce vlevo o 1 výše [1 **krystal** + 1 **součástka**]. Třetí hráč posune své 3 ukazatele nejvíce vlevo o 1 výše [1 **krystal** + 1 **součástka** + 1 **kniha**] a čtvrtý hráč posune všechny čtyři své ukazatele o 1 políčko výše [1 **krystal** + 1 **součástka** + 1 **kniha** + 1 **jídlo**].

#### Sólová hra:

Hru začnete s 1 krystalem jako svým počátečním zdrojem.

Umístěte 1 **kostku akce** na první pole stupnice pokroku (v levém dolním rohu své desky hráče). Druhou **kostku akce** vraťte do krabice.

Veškerý nepoužitý herní materiál vraťte do krabice.

**Příklad:** Začínající hráč má na začátku hry 1 krystal [ukazatel nejvíce vlevo].



## LEGENDA A CÍL HRY

Každý hráč je vůdcem jednoho kmene, snažícího se znovu vybudovat svět v souladu s vlastními ideály. Budete prozkoumávat nová území, stavět budovy a objevovat na nalezištích technologie vašich prapředků. V průběhu hry budete získávat prastaré a mocné artefakty. Hra skončí, jakmile je z herního plánu odebrán poslední velký artefakt. Poté následuje závěrečné vyhodnocení, v němž sečtete body z různých zdrojů, včetně získaných artefaktů, své karty artefaktu, vyvinutých technologií, stupnice pokroku a osídlených nalezišť. Hráč, který získá nejvíce bodů, se stane vítězem.

## DŮLEŽITÉ HERNÍ PRINCIPY

### ZDROJE:

Ve hře jsou 3 základní zdroje: **součástky**, **knihy** a **jídlo**. Vždy když získáte zdroj určitého druhu, posuňte svůj odpovídající **ukazatel zdroje** nahoru. Pokaždé když zdroj utratíte, posuňte odpovídající ukazatel dolů. Pokud máte získat zdroj, když je příslušný ukazatel na nejvyšším políčku, tento nadbytečný zdroj propadne. **Krystaly** můžete **kdykoli** v průběhu hry proměnit na kterýkoli základní zdroj. Pokud získáte krystal ve chvíli, kdy už máte 3, můžete namísto toho získat jiný základní zdroj. Za některé akce ovšem musíte zaplatit přímo krystaly. Některé efekty poskytují slevy. Cena však nikdy nemůže klesnout pod 0.



### MODRÉ BODY vs. FIALOVÉ BODY:

**Modré body** budete získávat v průběhu hry. Když získáte modré body, posuňte svůj ukazatel na **počítadle bodů**. Pokud váš ukazatel na počítadle dosáhne políčka s bonusem nebo jej překročí, ihned získáte uvedenou odměnu (**bednu**, nebo **artefakt**).

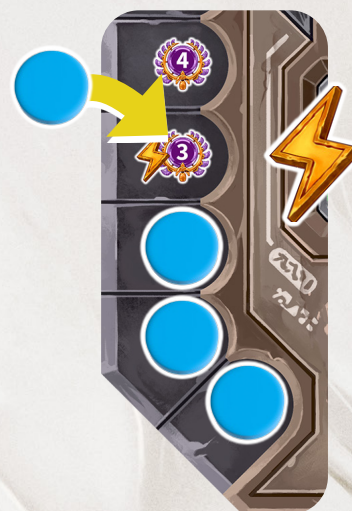


**Fialové body** si započítáte až na konci hry. Při započítávání fialových bodů také posunujete svůj ukazatel bodů, ale odměny dle políček s bonusy **nezískáte**. **Poznámka:** Pokud přesáhnete 50 bodů, pokračujte dále od začátku počítadla. Když podruhé dosáhnete políček s bonusem, žádnou odměnu již nezískáte.



### UKAZATELE POKROKU A STUPNICE POKROKU:

Vždy když využijete svou **kmenovou schopnost** nebo zpřístupníte **pole s odměnou** na **lišťách strojů** na své desce hráče, přesuňte **ukazatel pokroku** na nejnižší neobsazené pole **stupnice pokroku**. Umístěním **ukazatele pokroku** na některá pole získáte odměnu, například **energii** ze zásoby nebo **artefakt** z **herního plánu**. Na konci hry získáte body uvedené na nejnižším nezakrytém poli **stupnice pokroku**.



**Sólová hra:** Na své stupnici pokroku máte také **kostku akce**. Používá se pouze ke sledování akcí karet (viz str. 9) a nijak neovlivňuje ukazatele pokroku na této stupnici (tzn. ukazatele se umísťují a kostka posouvá nezávisle na sobě).

### Vzdálenost:

Při provádění různých akcí na herním plánu budete muset platit za **vzdálenost**. Pravidla počítání vzdálenosti najdete na str. 11.



## KAMPAŇ

Celá hra se hraje jako série partií, tzv. **kampaň**, sestávající z 5 kapitol - jednotlivých partií. V průběhu kampaň bude postupně přicházet do hry další herní materiál a komplexnější pravidla. Doporučujeme vám rovnou začít s kampaň, ale je možné hrát jen samostatné partie se základními pravidly.

První kapitolu kampaň začnete přečtením textu 1. karty **kampaňového balíčku**. Tento balíček vás postupně provede všemi 5 kapitolami. Není nutné odehrát celou kampaň ve stejném složení hráčů.

Jakmile dokončíte všech 5 kapitol, můžete hrát se všemi odemknutými prvky, nebo jen s některými dle své volby.



1. karta  
kampaňového balíčku

## PRŮBĚH HRY

Hráči se postupně střídají v tazích ve směru hodinových ručiček, počínaje začínajícím hráčem.

Ve svém tahu buď

**provedete až 2 akce,** NEBO **hibernujete.**

Hraje se tak dlouho, dokud si někdo z herního plánu nevezme poslední velký artefakt. Ostatní hráči poté odehrají každý svůj poslední tah, načež hra skončí. Po závěrečném vyhodnocení zvítězí hráč s nejvyšším součtem bodů.



Pokud se nerozhodnete hibernovat, máte k dispozici následující akce:

- Zahrání karty
- Použití **spínače** (je-li dostupný)
- Průzkum
- Osídlení
- Stavba

Popis všech akcí najdete na str. 10-14.

### Používání kostek akcí ve hře 2-4 hráčů:

Při provádění akce můžete umístit **kostku akce** na odpovídající políčko **přehledové karty**. Budete tak mít lepší přehled o akcích, které jste provedli, a ostatní hráči snáze poznají, že je váš tah u konce. Bude se to hodit zejména v pozdějších fázích hry, kdy jsou akce o něco komplexnější.

### Důležité poznámky:

- Můžete provést dvě různé akce, nebo stejnou akci dvakrát. Můžete také provést jen 1 akci.
- Pokud nechcete nebo nemůžete provést alespoň 1 akci, musíte **hibernovat**.
- Kromě provedení až 2 akcí či hibernace můžete ve svém tahu vždy provést libovolný počet volných akcí: **výměnu krystalů** za jiné zdroje, **aktivaci strojů** a **otevření beden** (viz str. 16).
- Má-li provedení akce za následek různé efekty (např. efekt karty + efekt zásuvného modulu), můžete je vyhodnotit v libovolném pořadí.

**Sólová hra:** Na celou hru máte k dispozici 20 akcí „zahrání karty“. V každém tahu provedete právě 1 akci. Kdykoli provedete akci „zahrání karty“, posuňte **kostku akce** na stupnici pokroku o 1 pole výše.

Kdykoli provedete akci „hibernace“, posuňte **kostku akce** o 2 pole výše. Při provádění ostatních akcí kostku neposunujte.



## AKCE

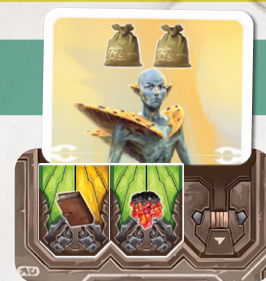
## ZAHRÁNÍ KARTY

Veźměte jednu kartu ze své **aktivní oblasti** a zasuňte ji do prázdného slotu na kartu.

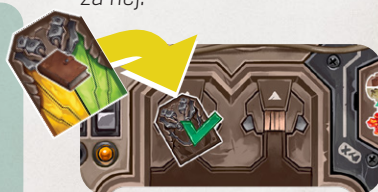
Pokud kartu zasunete do jednoho z *horních slotů*, získáte efekt uvedený v *horní části karty*.

Pokud kartu zasunete do jednoho z *dolních slotů*, získáte efekt uvedený v *dolní části karty*.

**Poznámka:** Karty nemůžete zasouvat do slotu v pravé části své desky hráče, dokud si neodemknete příslušnou technologii (viz *Osídlení* na str. 12).



Za zahrnutí karty získáte 2 jídla, a protože má společnou barvu se žluto-zeleným modulem, získáte i 1 knihu za něj.



Protože je modul umístěn na políčko se symbolem aktivace, ihned se aktivuje a vy získáte knihu.

**ZÁSUVNÉ MODULY:** Kdykoli zasunete kartu do slotu, **všechny moduly v daném slotu, které mají alespoň 1 společnou barvu** jako zasunutá karta, **se aktivují** (všechny moduly mají 1 nebo 2 barvy).

Když získáte zásuvný modul (viz níže), umístěte jej na jedno z políček pro moduly na své desce hráče. Pokud jej umístíte na políčko se **symbolem aktivace**, modul ihned aktivujete a jednorázově provedte jeho efekt.



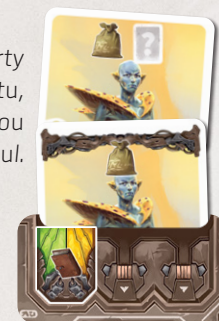
Modul můžete kdykoli odhodit, abyste si uvolnili místo pro nový (při výměně modulu umístěného na políčko „aktivace“ se však nový modul neaktivuje).



**SYMBOL SLOTU:** Některé karty mají na horním či spodním okraji **symbol slotu**, což vám umožňuje zasunout později do téhož slotu další kartu.

V takovém případě znovu aktivujete všechny karty v témže slotu, které mají stejnou barvu jako právě zasunutá karta.

Zahráním další žluté karty aktivujete jak tuto kartu, tak i předchozí žlutou kartu a zásuvný modul.



**EFEKTY POČÁTEČNÍCH KARET:** [Další efekty karet jsou popsány na str. 22–24.] Použití efektu je vždy volitelné!



Získáte uvedený zdroj.



Můžete vyměnit základní zdroj (součástka, kniha, jídlo) za jiný základní zdroj. Výměnu smíte provést až třikrát a vždy si vybrat stejné nebo různé zdroje.



Veźměte si zásuvný modul z nabídky. Umístěte jej na prázdné políčko pro modul na své desce hráče a poté doplňte nabídku.

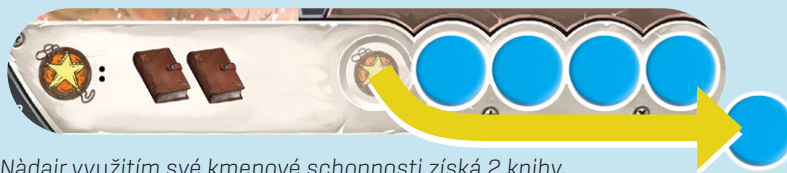


Posuňte svůj ukazatel na liště stroje uvedené barvy o 1 políčko dále (více viz str. 14).



Využijte svou **kmenovou schopnost**. Kdykoli využijete kmenovou schopnost, přesuňte 1 **ukazatel pokroku** ze své desky kmene na nejnižší neobsazené pole své stupnice pokroku.

Pokud schopnost nemůžete využít (např. nemůžete zaplatit cenu za využití), ukazatel pokroku nepřesunete. Schopnost kmene můžete využít i poté, co jsou všechny vaše ukazatele na stupnici pokroku, ale pochopitelně žádný další ukazatel nepřesunete.



Nàdair využitím své kmenové schopnosti získá 2 knihy. Poté přesune jeden ukazatel na nejnižší volné pole své stupnice pokroku.



Získáváte zásuvný modul, NEBO můžete využít svou kmenovou schopnost.



## POUŽITÍ SPÍNAČE

Posuňte svůj **žeton spínače** dolů (do pozice „použito“). Za to získáte libovolný 1 základní zdroj (tj. nikdy krystal).

Tuto akci nemůžete zopakovat, dokud se žeton spínače opět nepřesune nahoru do pozice „nepoužito“ (obvykle při hibernaci).

*Tento efekt spínače se může zdát přespříliš jednoduchým, v průběhu kampaně se to ale může změnit.*



## PRŮZKUM

Vyberte si **destičku oblasti** ležící lícem dolů na **herním plánu**. Uhradte cenu za **vzdálenost** (viz níže) a cenu uvedenou na rubu destičky. Váš **kmen** musí být **schopen se k destičce dostat**; nemůžete „procházet“ přes neprozkoumané destičky.

Získáte body uvedené na rubu destičky (posuňte svůj ukazatel bodů).

Poté se k vašemu kmeni přidá nový obyvatel: Vyberte a pořídte si jednu z **karet obyvatel** ležících lícem vzhůru v nabídce nebo vrchní kartu z **balíčku obyvatel**. Pořízenou kartu položte lícem vzhůru do své **aktivní oblasti** a případně doplňte nabídku novou kartou z balíčku.

Prozkoumanou **destičku oblasti** otočte lícem vzhůru a položte ji na stejné místo. Můžete ji **přitom libovolně natočit** (každou destičku lze umístit dvěma způsoby).

**Pozor:** Pokud některé políčko či políčka na právě otočené destičce sousedí s budovami kterýchkoli hráčů, příslušný hráč nyní získá odměnu dle každého takového políčka (viz **STAVBA** na str. 13).



Cena za průzkum této destičky jsou 3 jídla. Také musíte zaplatit 2 jídla za vzdálenost, jak je vysvětleno níže.

Poté si vyberete jednu kartu z nabídky a získáte 2 body.



Nakonec obraťte destičku lícem vzhůru a natočte ji libovolným ze 2 možných způsobů.

### VZDÁLENOST:

Při provádění akcí **průzkum**, **stavba** nebo **osídlení** musíte platit za **vzdálenost**. Na začátku hry se vzdálenost počítá od **propasti** uprostřed **herního plánu**. Jakmile na herní plán umístíte **budovu** nebo **figurku populace**, vzdálenost se vždy počítá od vaší nejbližší figurky či budovy (a již nikdy od propasti).

Vzdálenost se rovná počtu políček **MEZI** vaší nejbližší komponentou na herním plánu a políčkem, kde chcete akci provádět - nepočítá se počáteční ANI CÍLOVÉ pole, pouze skutečně políčka ležící **MEZI** startem a cílem, přes která „jdete“.

**Poznámka:** Když provádíte akci na políčku sousedící s jednou z vašich komponent, žádné políčko **MEZI** ní a vaším cílovým políčkem není, takže za vzdálenost nic neplatíte.

**Pozor:** Vzdálenost můžete počítat přes obsazená políčka, ale nikdy skrze neprozkoumané destičky oblastí.



Fialový hráč na herní plán umísťuje svou první figurku, takže vzdálenost musí počítat od propasti. Musí „jít“ přes 1 políčko, takže za vzdálenost zaplatí 1 jídlo.



Při stavbě budovy vzdálené 3 políčka od nejbližší vlastní figurky se vzdálenost rovná 2, je tedy třeba zaplatit 2 jídla (plus samozřejmě cenu budovy - viz dále).



## OSÍDLENÍ

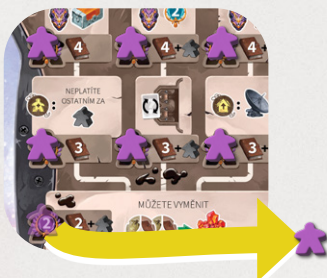
Vyberte si **políčko naleziště** na **herním plánu**, na němž dosud nestojí vaše figurka populace. Jedná se o **malá naleziště** (speciální políčka na destičkách oblastí), nebo **velká naleziště** v rozích herního plánu, vždy přinášející dodatečné body při závěrečném vyhodnocení. Na daném nalezišti mohou stát figurky ostatních hráčů.

Vyberte si **figurku populace** ze své desky kmene a přesuňte ji na vybrané naleziště. Musíte uhradit **vzdálenost** (viz str. 11) a zaplatit cenu za samotnou akci.

Cenu za akci udává počet knih uvedený na políčku **technologie**, odkud figurku berete. Navíc musíte zaplatit **po 1 knize každému hráči, jehož figurka již na daném nalezišti stojí** (tj. kdo ji osídlil před vámi).

Provádíte-li **osídlení** poprvé, musíte vzít figurku populace z nejspodnějšího políčka technologie na vaší desce kmene. Danou technologii tím odemknete a získáte tak až do konce hry její efekt.

Při následujícím provádění akce **osídlení** můžete brát figurky jen z těch políček technologií, která jsou spojená s políčky technologií odemknutých dříve.

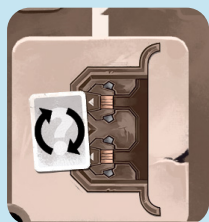


**Velká naleziště** lze osídlit stejným způsobem jako malá. Každé **velké naleziště** se počítá jako jedno velké pole. Když osídíte velké naleziště, při závěrečném vyhodnocení navíc získáte body dle pravidla bodování uvedeného na jeho destičce (viz str. 18).

**Poznámka:** Každé naleziště (malé i velké) může osídlit více hráčů, ale nikdo vícekrát.

**Poznámka:** Efekty některých karet a strojů vám mohou poskytnout slevu při **osídlení**. Tato sleva se však týká pouze knih uvedených na políčku příslušné technologie, odkud figurku berete. Knihy hráčům, jejichž figurky na daném nalezišti již stojí, musíte zaplatit vždy.

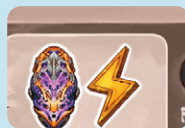
**BĚŽNÉ TECHNOLOGIE:** [společné pro všechny kmene]



Odemkněte svůj **pátý slot** na kartu (na pravé straně desky hráče). Když do tohoto slotu budete zasouvat kartu, můžete ji libovolně otočit a provést tak buď její spodní, nebo horní efekt.

**Poznámka:** Zásuvné moduly můžete do pátého slotu přidávat i dříve, než si jej odemknete.

Vezměte si z herního plánu libovolný velký artefakt, PLUS



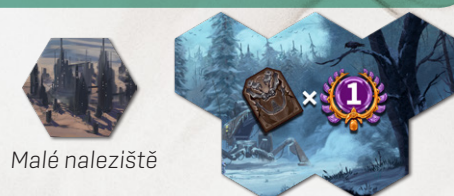
vezměte si 1 ukazatel energie ze zásoby.



vezměte si 1 bednu ze zásoby.



posuňte svůj ukazatel bodů o 2 políčka.



Malé naleziště

Velké naleziště



Fialový hráč zaplatí 2 jídla za vzdálenost a 3 knihy: 2 za technologii + 1 knihu modrému hráči (protože na vybraném nalezišti již má figurku populace).

Fialový od této chvíle může využívat odemknutou technologii.



Fialový hráč musí zaplatit po 1 knize modrému a zelenému hráči, jejichž figurky zde již stojí. Všichni hráči, jejichž figurky zde stojí, na konci hry získají body dle pravidla na destičce (zde 1 bod za každý jejich zásuvný modul, přehled symbolů bodování viz str. 18).



## STAVBA

Vyberte si libovolné neobsazené **písečné políčko** a uhradte náklady stavby. Ty se skládají z **ceny za budovu** (3 součástky za **malou** a 5 za **velkou**) a ceny za **vzdálenost** (viz str. 11).

Postavte na vybrané políčko příslušnou budovu ze své desky a poté zkontrolujte, zda máte nárok na odměny:

- Pokud budova sousedí s 1 či více **políčky krajiny** (les/hory/lán), posuňte odpovídající **ukazatel či ukazatele lišt strojů** na své desce hráče o 1 políčko dále za každé sousedící políčko krajiny (viz následující str.).
- Pokud budova sousedí s **krystalem** (u okrajů plánu), získáte 1 krystal.
- Pokud budova sousedí s **vodním políčkem**, které je pro váš klan **nové** (tzn. dosud nemáte žádnou další budovu, která by s tímto políčkem sousedila), získáte uvedenou odměnu. Za každé jednotlivé vodní políčko na plánu tedy může odměnu získat každý hráč, ale vždy jen jednou za partii, když poprvé postaví budovu s ním sousedící.

**Velké budovy:** Při stavbě velké budovy se odměna vždy zdvojnásobuje (např. posunete své ukazatele na lištách o **2** za každé políčko krajiny a/nebo získáte **2 krystaly** za 1 symbol krystalu), ale **POZOR**, to se netýká vodních políček. Odměna za sousedící vodní políčko se nezdvojnásobuje.

**Připomínáme:**

- Budovy lze stavět pouze na **písečných políčkách**.
- Na žádném políčku nesmí stát více než 1 budova.
- Pokud kterýkoli hráč prozkoumá destičku oblasti a umístí ji tak, že nové vodní políčko a/nebo políčko krajiny sousedí s **vaší** již postavenou budovou, ihned z těchto nových políček získáte příslušnou odměnu. *Má-li na odměnu po přiložení destičky oblasti nárok současně více hráčů, vybírá si nejprve aktivní hráč, ostatní po něm postupně v pořadí tahu.*



Fialový zaplatí 1 jídlo za vzdálenost a 3 součástky jako cenu za postavení malé budovy. Posune svůj žlutý ukazatel o 1 políčko a zelený o 2 políčka na svých lištách strojů.

Z vodního políčka ale žeton energie nezíská, protože tuto odměnu již získal po postavení předchozí budovy. Za sousedící malé naleziště také žádný bonus nezíská, protože za něj se žádný bonus neuděluje.



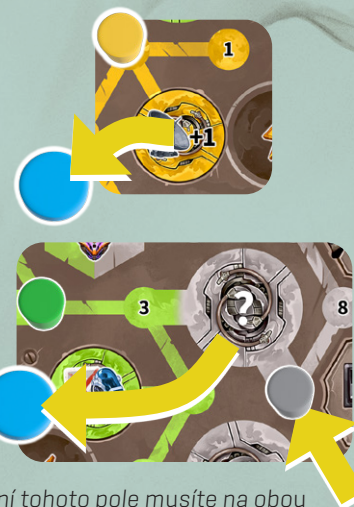
Fialový postaví velkou budovu a posune svůj zelený ukazatel na liště strojů o 4 a šedý o 2 políčka. Také získá 1 zásuvný modul (jelikož s tímto vodním políčkem dosud žádná jeho budova nesousedí).



## POSTUP NA LIŠTÁCH STROJŮ:

Každé **pole s odměnou** zpřístupníte, jakmile vaše ukazatele na lištách dosáhnou či překročí **políčko lišty propojené s daným polem stroje/odměny**. Některá pole jsou propojena se **dvěma políčky různých lišt** - ke zpřístupnění tohoto pole potřebujete, aby vaše ukazatele dosáhly či překročily obě hodnoty na obou lištách. Jakmile pole stroje zpřístupníte, odstraňte z něj **ukazatel pokroku** a přesuňte jej na nejnižší prázdné pole své **stupnice pokroku** (na levé straně své desky hráče).

Pokud váš barevný ukazatel dosáhl konce své příslušné lišty, každý další postup na této liště vám namísto posunutí ukazatele přinese 1 zdroj uvedeného druhu.



Ke zpřístupnění tohoto pole musíte na obou sousedních lištách dosáhnout alespoň požadované hodnoty [tj. zde mít zelený ukazatel na hodnotě alespoň **3** a šedý alespoň **7**].

## POLE S ODMĚNAMI:

**Standardní stroj:** Po zpřístupnění můžete stroj opakovaně aktivovat pomocí **energie** (aktivace strojů viz str. 16).



**Speciální stroj:** Po zpřístupnění tohoto pole si ihned vyberte žeton **speciálního stroje** odpovídající barvy z nabídky a položte jej do právě uvolněného výřezu. Tento stroj můžete také aktivovat pomocí **energie** (viz str. 16). Do nabídky poté vyložte další žeton stroje, aby v ní byly vždy 3 **speciální stroje** každé barvy.



**Poznámka:** Pokud si v jednom tahu zpřístupníte více než jeden speciální stroj, berte si je z nabídky po jednom a nabídku vždy před volbou dalšího žetonu doplňte.

**Artefakt:** Vezměte si libovolný velký artefakt z **herního plánu** a položte jej vedle své **karty artefaktu**. Za artefakty získáte body na konci hry.



**Bonus za karty na konci hry:** Na konci hry získáte 2 body za každou pořízenou kartu obyvatele uvedené barvy (počáteční karty se nepočítají!).





## HIBERNACE

Místo provádění až dvou akcí můžete **hibernovat**. Pokud ve svém tahu nemůžete nebo nechcete provést ani jednu akci, hibernovat musíte.

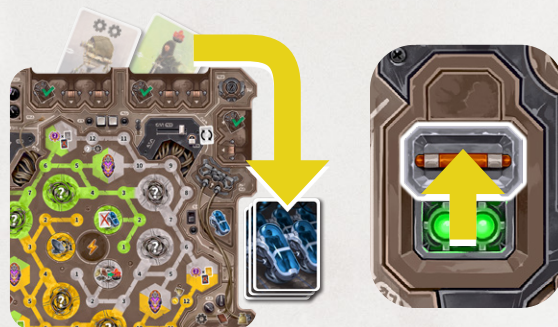
Při hibernaci proveďte následující kroky:

1. Přesuňte veškeré žetony **energie** ze svých strojů zpět do své **zásobárny energie**. V následujících tazích je opět můžete použít k aktivaci svých strojů.
2. Všechny karty ze své **oblasti oddechu** přesuňte lícem vzhůru do své **aktivní oblasti**. Případné karty, které jste nezahráli, v aktivní oblasti zůstávají.
3. Všechny zahrané karty ze **slotů** přesuňte lícem dolů do své **oblasti oddechu**.
4. **Žeton spínače** posuňte do pozice „nepoužito“.
5. Posuňte svůj **ukazatel hibernace** o 1 políčko nahoru. Získáte odměnu uvedenou vpravo u vaší aktuální pozice ukazatele hibernace, nebo u kteréhokoli políčka pod ní.

Když posunete svůj ukazatel hibernace na 4. políčko **stupnice**, musíte navíc ihned odhodit 1 libovolný **velký artefakt** z **herního plánu** a vyřadit ho ze hry [vrátit do krabice]. Pokud to byl **poslední velký artefakt**, získáte **destičku konce hry** a hra skončí, jakmile každý soupeř odehraje 1 další tah [viz str. 17].

**Pozor:** Na **začátku** tahu, ve kterém hibernujete, můžete utratit veškerou zbývající energii k aktivaci strojů. Jakmile ovšem vrátíte žetony do své zásobárny energie, nebudete v tomto tahu již moci aktivovat žádné další stroje.

**Poznámka:** Hibernovat můžete i v případě, že se váš ukazatel nachází na posledním políčku stupnice hibernace. V takovém případě svůj ukazatel nikam neposouvajte a vyberte si kteroukoli odměnu ze stupnice hibernace.



Fialový hráč si může vybrat buď odměnu uvedenou vpravo od políčka, na němž stojí jeho ukazatel, nebo odměnu u kteréhokoli nižšího políčka.

**Sólová hra:** Když hibernujete, můžete odhodit libovolný počet **karet obyvatel**, **žetonů strojů** a/nebo zásuvných modulů z **nabídky** [odhozené prvky vyřadte ze hry]. Nabídku poté doplňte.

Při hibernaci nezapomeňte posunout **kostku akce** na své stupnici pokroku o 2 pole.



## VOLNÁ AKCE: SMĚNA

Kdykoli ve svém tahu můžete vyměnit **krystaly** za jiné základní zdroje. Některé kmeny získají další možnosti směny po odemknutí určitých technologií.



## VOLNÁ AKCE: AKTIVACE STROJE

Kdykoli ve svém tahu můžete použít **energii** k aktivaci a využití okamžitých efektů svých zpřístupněných strojů. Přesuňte ukazatel **energie** ze své **zásobárny** na pole či žeton stroje, který chcete aktivovat. Tento stroj nemůžete znovu aktivovat, dokud z něj není odstraněn ukazatel energie [obvykle během hibernace].

**Poznámka:** Ve svém tahu můžete aktivovat libovolný počet strojů. Některé kmeny mají k dispozici pole stroje i na desce kmene. Po odemknutí [akcí osídlení] fungují stejně jako jiné stroje.



**STANDARDNÍ STROJE:** Na deskách hráčů jsou předtištěna tři pole standardních strojů.

Efekty dalších strojů viz str. 22-24.



Vyměňte 1 libovolný základní zdroj za 1 krystal [tj. opačný směr směny než obvykle].



Vysuňte 1 kartu zasunutou v kterémkoli svém slotu a položte ji do své oblasti oddechu. Tím uvolníte daný slot a také se vám karta rychleji vrátí do aktivní oblasti [během příští hibernace].



Aktivujte tento stroj v rámci akce a zvyšte tak svůj „dosah“ o 1 [tj. při úhradě **vzdálenosti** během této akce zaplatíte o 1 **jídlo** méně].

## VOLNÁ AKCE: OTEVŘENÍ BEDNY

Kdykoli získáte **bednu**, položte ji lícem dolů [stranou „zavřeno“ vzhůru] nad svou **desku kmene**. Můžete si kdykoli prohlédnout „otevřené“ strany svých prozatím zavřených beden.

Kdykoli ve svém tahu můžete otevřít zavřenou bednu a provést její jednorázový efekt. Otevřené bedny si nechte u své desky hráče až do konce hry, díky některým efektům za ně můžete získat body.

**Poznámka:** Ve svém tahu můžete otevřít libovolný počet beden.



Získáte součástku a knihu.



## KONEC HRY

Jakmile je z herního plánu odebrán poslední **velký artefakt**, aktivní hráč si vezme **destičku konce hry**. Aktivní hráč dokončí svůj tah, poté všichni ostatní hráči odehrají ještě jeden poslední tah a hra skončí.

Pokud máte získat artefakt a na herním plánu již žádné velké artefakty nezbývají, vezměte si **malý artefakt** (při závěrečném vyhodnocení bude mít hodnotu 2 bodů). *Zásoba malých artefaktů není omezená. Pokud vám dojdou, použijte vhodnou náhradu.*

Poté si všichni hráči započítají **fialové body**. Připomínáme, že během závěrečného vyhodnocení se nepřidělují žádné odměny uvedené na počítadle bodů!

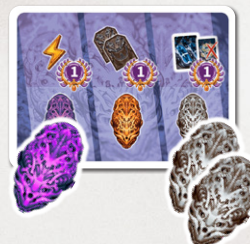
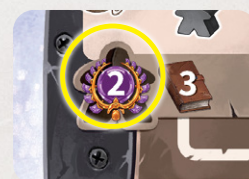
Body získáte za následující kategorie (jako obvykle je zaznamenávejte na počítadle):

- Hodnota na nejnižším neobsazeném poli **stupnice pokroku**,
- bodové hodnoty na polích **odemknutých technologií** na vaší desce kmene,
- body za každé velké naleziště, kde máte svoji **figurku populace** (viz str. 18),
- 2 body za **každou kartu dané barvy vyjma počátečních**, pokud jste si na liště stroje zpřístupnili pole poskytující tento bonus,
- 4 body, máte-li **destičku konce hry**,
- 2 body za každý **malý artefakt** (artefakty získané po zahájení závěrečné fáze hry)
- 1 bod za každých **5** vašich **zbývajících zdrojů** (zaokrouhлено dolů)
- Body za **kartu artefaktu a velké artefakty**:

Započítejte si body v každé ze tří kategorií uvedených na vaší kartě artefaktu (viz str. 18). Za každý získaný velký artefakt si poté započítejte body za kategorii odpovídající barvy ještě jednou.

**Hráč, který dosáhl nejvyššího celkového skóre, je vítězem hry.**

**V případě shody rozhoduje, komu zbylo více zdrojů, za než nezískal body. Poté rozhoduje, kdo postoupil na svých lištách strojů dohromady nejdále. Trvá-li stále ještě shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.**



Tento hráč během hry získal 1 fialový a 2 bílé artefakty. Fialovou kategorií si započítá dvakrát, oranžovou jednou a bílou třikrát.

**Sólová hra:** Hra neskončí, když si vezmete poslední velký artefakt. Pokud máte získat další artefakty, berte si nadále malé. Hra skončí, když posunete kostku akcí za nejvyšší pole stupnice pokroku. I nadále můžete provádět akce kromě hraní karet a hibernace. Poté porovnejte dosažené skóre s tabulkou níže. *Za některé kmene lze dosáhnout lepšího výsledku snáz než za jiné, protože ne všechny technologie jsou v sólové hře k užítku. Jedná se o součást výzvy v sólovém režimu: Zjistěte, jakého výsledku jste schopni dosáhnout se všemi kmeny.*

49 či méně:	Prohra
50+:	Nevýhra
75+:	Drobné vítězství
100+:	Plnohodnotné vítězství
130+:	Velké vítězství
160+:	Naprosté vítězství
180+:	Utopie







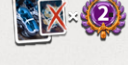



**BODOVÁNÍ KARET ARTEFAKTŮ:**







**Nezapomeňte:** Vždy si jedenkrát započítejte všechny tři kategorie na kartě artefaktu. Poté si znovu započítejte každou kategorii za každý váš velký artefakt odpovídající barvy.

-  Každá vaše **bedna** (otevřená i neotevřená)
-  Každý váš **ukazatel energie**
-  Každé 2 vaše **zásuvné moduly** (zaokrouhleno dolů)
-  Každá vaše umístěná **figurka populace** (na malých i velkých nalezištích)
-  Každý **ukazatel pokroku** odebraný z vaší desky kmene (tj. kolikrát jste využili kmenovou schopnost)
-  Každý **symbol baňky** na vašich strojích, zásuvných modulech i kartách (včetně oblasti oddechu)
-  Každá vaše **karta** (počítají se vaše karty v aktivní oblasti, slotech i oblasti oddechu, vyjma karet počátečních!)
-  Každé **vodní políčko**, které váš klan prozkoumal (tj. postavili vedle něj budovu)
-  Každý **symbol krystalu** sousedící s některou vaší budovou. Za každý symbol získáte body pouze jednou, i kdybyste vedle něj postavili více budov. *Počítají se i obří krystaly (odemknuté v kampani).*

**BODOVÁNÍ VELKÝCH NALEZIŠŤ:**

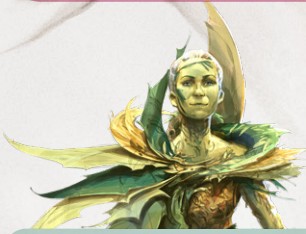
-  Získáte počet bodů odpovídající hodnotě políčka, na němž stojí váš zelený/žlutý/šedý **ukazatel na liště stroje**
-  2 body za každý váš **ukazatel energie**
-  1 bod za každý váš **zásuvný modul**
-  4 body za každou vaši postavenou **velkou budovu**
-  2 body za každou vaši umístěnou **figurku populace** (na malých i velkých nalezištích)
-  3 body za každou vaši **figurku populace** umístěnou na **velkém nalezišti** (včetně této figurky)
-  2 body za každou vaši **kartu** (počítají se vaše karty v aktivní oblasti, slotech i oblasti oddechu, vyjma karet počátečních!)
-  2 body za každé **vodní políčko**, které váš klan prozkoumal (tj. postavili jste vedle něj budovu)

**ODEMKNUTO V KAMPANI:**

-  3 body za každý **ukazatel pokroku** odebraný z vaší desky kmene (tj. za každé z prvních 5 využití kmenové schopnosti)
-  3 body za každý **symbol krystalu** sousedící s některou vaší budovou. Za každý krystal získáte body pouze jednou, i kdybyste vedle něj postavili více budov. *Počítají se i obří krystaly (odemknuté v kampani).*
-  2 body za každý **symbol baňky** na vašich strojích, zásuvných modulech i kartách (včetně oblasti oddechu)
-  2 body za každou **bednu** (otevřenou i neotevřenou)
-  Spočítejte **destičky oblastí** (včetně počátečních), na kterých stojí vaše **budova** či **figurka populace**. Destičky velkých nalezišť se nepočítají! Získáte 3/7/12/15 za přítomnost na alespoň 3/6/8/10 destičkách.
-  Když osídíte toto naleziště, ihned získáte 1 ukazatel energie ze zásoby. Na konci hry získáte 1 bod za každý svůj symbol baňky (včetně symbolů na kartách v oblasti oddechu).



## UPŘESNĚNÍ KMENOVÝCH SCHOPNOSTÍ A TECHNOLOGIÍ



## NÀDAIR



Získáte 1 knihu navíc a 1 bod, kdykoli využijete svou kmenovou schopnost.



Při počítání vzdálenosti se vám nepočítají lesní ani vodní políčka, přes která „jdete“. Za ta platit nemusíte.



Hru začínáte s 5 dílky lesa.



Kmenová schopnost: Zaplatte 1 krystal a umístěte dílek lesa na libovolné neobsazené písečné pole. Vzdálenost k tomuto políčku musíte uhradit jako obvykle. Hráči, jejichž budovy sousedí s tímto novým políčkem lesa, získají odměnu jako obvykle [posunou své ukazatele na zelených lištách strojů]. Po umístění dílku získáte 1 knihu za tento dílek a za každé další políčko souvislé oblasti lesa, již je toto nové políčko součástí - na destičkách oblastí i na takovýchto vámi položených dílcích].



Vy získáte 4 knihy za souvislou oblast 4 lesních políček, již je nový dílek součástí. Modrý posune svůj ukazatel na zelené liště stroje za svou budovu nově sousedící s políčkem lesa.



## HOFSTADTERIÁNI



Kmenová schopnost: Získáte 1 základní zdroj za každé vodní políčko sousedící s vaší libovolnou budovou.



MŮŽETE VYMĚNIT

Kdykoli můžete vyměnit libovolné 2 základní zdroje za 1 krystal.



NEPLÁTÍTE  
OSTATNÍM ZA

Při akci osídlení nemusíte platit soupeřům, jejichž figurky na daném nalezišti již stojí. Platí i při akci **osídlení** odemykající tuto technologii samotnou.



Hru začínáte s 5 žetony chrámu.



Kmenová schopnost: Zaplatte 1 krystal a položte žeton chrámu na libovolné prázdné vodní políčko. Vzdálenost k tomuto políčku musíte uhradit jako obvykle. Ihned získáte odměnu za toto vodní políčko, a to i v případě, že jste ji již získali díky sousedící budově. Vzdálenost můžete počítat kromě svých figurek i budov také od svých chrámů.

Díky chrámům můžete odměnu za každé vodní políčko získat dvakrát [jednou za sousední budovu, jednou za umístění chrámu, a to v libovolném pořadí]. Pro účely bodování se ale každé vodní políčko počítá pouze jednou [viz str. 21]. Ostatní hráči i nadále získají odměnu za svou budovu sousedící s políčkem vody, bez ohledu na to, že na něm stojí váš chrám.



Při počítání vzdálenosti od chrámu se zvyšuje váš „dosah“ o 2 [tj. při úhradě vzdálenosti zaplatíte o 2 jídla méně].



+1 žeton energie



# UPŘESNĚNÍ KMENOVÝCH SCHOPNOSTÍ A TECHNOLOGIÍ (POKRAČOVÁNÍ)



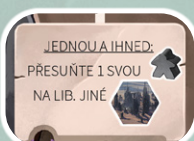
## JOX49I



Za každou akci průzkum zaplatíte o 1 jídlo méně.



Jedná se o stroj, který můžete aktivovat pomocí **energie**. Pokud jej aktivujete v průběhu akce průzkum, zvýší se váš „dosah“ na ∞, tj. za vzdálenost nebudete platit nic. Můžete tak prozkoumat libovolný dílek oblasti na herním plánu (dokonce i ty, které leží až za neprozkoumanými dílky).



Odemknutí této technologie vám přinese okamžitý jednorázový efekt: Přešuněte jednu svou figurku populace z malého naleziště na kterékoli jiné **malé** naleziště, kde kde vaše figurka dosud nestojí (hráčům, jejichž figurky již na cílovém nalezišti stojí, neplatíte nic).



## KUNIBANI



Kmenová schopnost: Zaplatíte 1 jídlo a vezmeme si libovolnou kartu z nabídky (vyložte ji do své aktivní oblasti).



Kdykoli získáte kartu z nabídky, získáte navíc 1 zdroj v závislosti na barvě karty.



Kdykoli můžete zaplatit 1 krystal a 1 svou kartu zasunutou ve slotu přemístit do oblasti oddechu.



Jedná se o stroj, který můžete aktivovat pomocí **energie**. Po aktivaci přešuněte jednu svou nezahranou kartu z aktivní oblasti do oblasti oddechu. Můžete přitom využít **horní** efekt této karty.



Hru začínáte s **5 žetony terčů**.



Kmenová schopnost: Umístěte terč na libovolné **písečné políčko** nebo na **naleziště**, kde nestojí žádná vaše budova ani figurka populace (při tom nemusíte platit za vzdálenost).

Pokud na tomto políčku později provedete akci (stavba nebo osídlení), bude pro vás levnější o 2 zdroje. Poté si terč z herního plánu vezmete zpět do své zásoby.

Pokud na tomto políčku provede akci jiný hráč, získáte zdroj, které za akci zaplatí (ne však jeho náklady za vzdálenost a knihy placené ostatním hráčům). Poté si terč z herního plánu vezmete zpět do své zásoby.

sleva **2 součástky** při akci stavba



sleva **2 knihy** při akci osídlení



Hru začínáte s **5 dílky písku**.



Kmenová schopnost: Umístěte **dílek písku** na libovolné **neobsazené políčko krajiny** (les, lán nebo hory). Musíte uhradit vzdálenost k tomuto políčku jako obvykle. **Poznámka:** Tento dílek nesmíte umístit na vodní políčko.

Poté si z nabídky vezmeme 1 lícem vzhůru ležící kartu v barvě odpovídající krajině (lán = žlutá, les = zelená, hory = šedá) a vyložte ji do své aktivní oblasti. Pokud v nabídce není ani jedna karta odpovídající barvy, nemůžete si vzít nic.

Pokud kterýkoli hráč (včetně vás) postaví budovu na políčku, kde leží váš **dílek písku**, ihned získá 1 bod.



Vezmeme si šedou kartu z nabídky a vyložte ji do své aktivní oblasti.



+1 bod pro fialového hráče.





## ODEMKNUTO V KAMPANI

### FORMIKY



Při akci stavba máte slevu 1 součástku za každé sousedící políčko hor.



Kdykoli můžete vyměnit 1 krystal za 2 běžné zdroje [téhož druhu].



Jedná se o stroj, který můžete aktivovat pomocí **energie**. Jeho aktivací získáte 1 krystal.



## ODEMKNUTO V KAMPANI

### VUKUNTUŘI



Kmenová schopnost: Můžete ihned provést akci **průzkum**, **stavba** nebo **osídlení** [tato akce se nepočítá jako jedna ze 2 akcí vašeho tahu]. „Váš „dosah“ se zvyšuje o 1, tj. při úhradě vzdálenosti zaplatíte o jídlo méně.



Váš dosah se zvyšuje o 1, tj. při úhradě vzdálenosti zaplatíte o jídlo méně. Různé slevy při úhradě vzdálenosti se sčítají.



Ihned získáte 1 bednu a 1 krystal. Od této chvíle platí, že kdykoli získáte bednu, získáte navíc 1 krystal.



Hru začínáte s 5 **žetony dílen**.



Kmenová schopnost: Zaplatte 1 krystal a umístěte žeton **dílny** na libovolné políčko **krajiny**. Za vzdálenost nemusíte platit nic. Posuňte svůj ukazatel o 1 políčko na liště stroje odpovídající krajině, na niž jste umístili dílnu.

Na všechny akce, které provádíte na políčkách sousedících s dílnou, máte slevu o 1 [tj. stavba stojí o 1 součástku méně, osídlení o 1 knihu méně a průzkum o 1 zdroj méně]. Na úhradu vzdálenosti nemají dílny žádný vliv. Sleva však nemůže být nikdy vyšší než o 1, ani kdyby s políčkem, kde akci provádíte, sousedilo více vašich dílen.

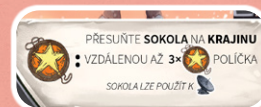


Po odemknutí této technologie posuňte žeton spínače do pozice „nepoužito“.

Kdykoli od této chvíle použijete spínač dle pravidla odemknutého po první partii, můžete využít **kterýkoli** efekt 1 karty ve slotu libovolného soupeře, ten si ji pak přesouvá do své oblasti oddechu jako obvykle. Případný spodní efekt vyhodnoťte tak, jako byste kartu zasunuli do slotu své vlastní desky hráče.



Hru začínáte s **figurkou sokola**. Položte ji na políčko **propasti** uprostřed herního plánu.



Kmenová schopnost: Vzdálenost můžete počítat kromě svých figurek i budov také od sokola.

Kdykoli využijete kmenovou schopnost, přesuňte sokola až o 3 políčka za každý ukazatel pokroku již odebraný z vaší desky kmene, včetně toho za aktuálně prováděnou akci [tj. o 3 políčka za odkrytý symbol kmene]. Sokol musí ukončit svůj pohyb na políčku **krajiny**. *Formické dílny pohyb sokola nijak neblokují. Sokol může skončit na políčku, odkud se začal pohybovat.*



SLEVA -1 NA AKCE NA POLÍČKÁCH SOUSEDÍCÍCH SE **SOKOLEM**

Získáte slevu o 1 na všechny akce, které provádíte na políčkách sousedících se sokolem [tj. stavba stojí o 1 součástku méně, osídlení o 1 knihu méně a průzkum o 1 zdroj méně].



Kdykoli využijete svou kmenovou schopnost, získáte 3 zdroje dle toho, jakého typu krajiny je políčko, kde sokol ukončil svůj pohyb.



## SYMBOLY A EFEKTY

SYMBOLY NACHÁZEJÍCÍ SE POUZE NA ŽETONECH A POLÍCH STROJŮ:

**Všechny efekty strojů jsou jednorázové (provádějí se pouze při aktivaci stroje).**



- Přesuňte jednu **nezahranou** kartu ze své aktivní oblasti do oblasti oddechu. Provedte horní efekt této karty.



- Tento stroj lze aktivovat pouze při **hraní karty**. Můžete kartu otočit o 180 stupňů a provést její spodní efekt (v horním slotu) nebo horní efekt (ve spodním slotu).



- Tento stroj lze aktivovat pouze během **akce průzkum**. Váš „dosah“ se zvýší na  $\infty$ , tj. za vzdálenost neplatíte nic. Můžete tak prozkoumat libovolný dílek oblasti na herním plánu (dokonce i ty, které leží až za neprozkoumanými dílky).



- Když aktivujete tento stroj, můžete 1 libovolnou kartu dočasně považovat za kartu všech barev. Můžete tak aktivovat všechny zásuvné moduly ve slotu, kam ji zasunete, nebo se to může hodit v případě efektů, které umožňují zahrát či započítat pouze karty určitých barev. *Tento stroj nesmíte aktivovat během závěrečného vyhodnocení.*



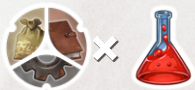
- Zaplaťte 1 součástku a aktivujte znovu kteroukoli ze svých otevřených beden (jako byste ji znovu otevřeli). Každou bednu lze **znovu aktivovat** pouze jednou za hru. Znovu aktivované bedny poté přesuňte na pravou stranu své desky hráče, abyste si o tom udrželi přehled.




- Tento stroj můžete aktivovat při provádění uvedené akce a snížit tak její cenu o 2 (sleva se nevztahuje na úhradu vzdálenosti).

SYMBOLY NACHÁZEJÍCÍ SE POUZE NA KARTÁCH:

- Získáte 1 jídlo za každou žlutou kartu, kterou máte aktuálně zasunutou do libovolného slotu (včetně této karty samotné).



- Získáte 1 zdroj za každou svou  , která je vidět. Počítají se symboly na strojích, zásuvných modulech i kartách v aktivní oblasti nebo ve slotech (včetně této karty). **Poznámka:** Symbol baňky ve *spodní části* karty není vidět, pokud jste při zasunutí využili její *horní efekt*.



DOKUD JE VE SLOTU

- Uvedený efekt platí, dokud je karta zasunuta do slotu. Efekt přestane platit, jakmile je karta přesunuta do oblasti oddechu.



- Do tohoto slotu smíte později zasunout další kartu. Pokud do tohoto slotu zasunete kartu stejné barvy jako tato karta, tato karta se znovu aktivuje. Takto lze znovu aktivovat všechny karty zasunuté do téhož slotu (viz str. 10).

HIBERNUJTE  
POTÉ TUTO KARTU  
VYRAĎTE ZE HRY

- Jakmile zahrajete tuto kartu, provedte **akci hibernace**. Tím skončí váš tah. Tuto kartu poté vyraďte ze hry (vraťte ji do krabice).

**Sólová hra:** Po takto provedené hibernaci se kostka akce neposune.



## SYMBOLY A EFEKTY (POKRAČOVÁNÍ)

## SPOLEČNÉ SYMBOLY:

- 
  - Získáváte uvedený zdroj.
- 
  - Získáváte libovolný základní zdroj (součástku, knihu, nebo jídlo).
- 
  - Získáváte krystal.
- 
  - Modré body - posuňte svůj ukazatel bodů o uvedený počet políček [a případně získáte odměnu dle políček s odměnami na počítadle bodů].
- 
  - Fialové body - během hry nemá efekt, tyto body se započítají až při záv. vyhodnocení.
- 
  - Když zaplatíte zdroj[e] uvedený nalevo, získáte odměnu uvedenou napravo.
- 
  - Když zaplatíte zdroj[e] uvedený nalevo, získáte odměnu uvedenou napravo. Můžete provést až 3krát.
- 
  - Když zaplatíte 1 součástku, získáte bud' 2 jídla, nebo 2 knihy [můžete provést až 3krát a vždy si můžete zvolit tu nebo onu dvojici stejných zdrojů].
- 
  - Posuňte svůj ukazatel o 1 políčko výše na své liště stroje uvedené barvy.
- 
  - Posuňte svůj ukazatel o 1 políčko výše na kterékoli své liště stroje.
- 
  - Vezměte si zásuvný modul z nabídky a umístěte jej do kteréhokoli svého slotu.

Pokud jej umístíte na políčko se symbolem  ihned provedte jeho efekt [viz str. 10].
- 
  - Využijte svou kmenovou schopnost a přesuňte 1 ukazatel pokroku ze své desky kmene na stupnici pokroku [viz str. 10].
- 
  - Vezměte si 1 žeton energie z obecné zásoby a umístěte jej do své zásobárny energie.
- 
  - Vezměte si zpět 1 žeton energie z libovolného stroje do své zásobárny energie.
- 
  - Vezměte si 1 bednu ze zásoby [více o bednách viz str. 16].
- 
  - Přesuňte 1 kartu ze svého libovolného slotu do své oblasti oddechu. Pokud tento efekt provádíte díky zasunutí karty, musíte zvolit jinou kartu než tu právě zasunutou.
- 
  - Prohlédněte si všechny karty ve své oblasti oddechu, jednu z nich si vyberte a přesuňte ji lícem vzhůru do své aktivní oblasti.



## SYMBOLY A EFEKTY (POKRAČOVÁNÍ)



- Vezměte si libovolný velký artefakt z herního plánu. Je-li poslední, vezměte si též **destičku konce hry**. Pokud již probíhá závěrečná fáze hry [na herním plánu už velké artefakty nejsou], vezměte si malý.

**+1**

- Váš „dosah“ se zvyšuje o 1 [tj. při úhradě vzdálenosti za danou akci zaplatíte o 1 jídlo méně].



- Získáváte 1 libovolný základní zdroj za každou figurku populace, kterou máte na herním plánu.



- Ihned zahrajte další kartu uvedené barvy [máte-li nějakou]. Bílá = 1 karta kterékoli barvy. Nestojí vás to žádnou akci.



- Vezměte si z nabídky 1 kartu uvedené barvy [je-li tam] a vyložte ji do své aktivní oblasti. Poté nabídku doplňte.



- Vezměte si z nabídky 1 libovolnou kartu a vyložte ji do své aktivní oblasti. Poté nabídku doplňte.



- Ihned proveďte akci stavba/průzkum/osídlení. Nestojí vás to žádnou akci.



- Tento symbol sám o sobě žádný efekt nemá, ale některé efekty ve hře vám přinesou body nebo zdroje za každý váš takovýto symbol.

## TIRÁŽ

**Autoři hry:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlundová  
Eilif Svensson

**Ilustrace:**

Gjermund Mørkved Bohne  
Martin Mottet  
Dan Roff

**Grafický design:**

Gjermund Mørkved Bohne

**Námět a universum hry:**

Kristian Amundsen Østby  
Helge Meissner  
Anna Wermlundová

**Příběh a umělecké vedení:**

Kristian Amundsen Østby

Všechna práva vyhrazena  
©2022 Aporta Games  
www.aportagames.com

**Sólová hra a testování:**

Kjetil Svendsen

*Poděkování zasluhují všichni, kteří tuto hru testovali, obzvláště pak Kjetil Svendsen, Marianne Ringåsová, Morten Pedersen, Ove Wahl, Sturla K Johansen, Helene Forbergová, Trond Meistad, Per Johan Lysberg, Bjørn Asle Taranger, Lars Morten Kro, Kjetil Sjur-sen, Rolf Krey, Andreas Veggeland, Henrik Jøranson Fosså, Morten Røn-ning, Steinar Watne, Geir Harald Hel-geid, Katherine Marion Roslandová, Steinar Berge, Terje Vedaa Naustheller, Emma Gilmoreová, Erlend H Lillebø, Lars Jørstad, Michael Becker, Jörg Ritters, Geir André Wahlqvist, Trond Røise, Anastasia Uchaeva, Dimitrios Tzimo-ratas, Carlos Lozano, María Barrerová a Fridtjof Buvarp.*

**Český překlad a sazba:**

Michal Stárek, Daniel Knápek

**Jazykový dohled:**

Karel Vlasák, MINDOK

**Zvláštní poděkování zasluhují:**

Branislav Berec, Michal Řezba

*Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část her-ního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na [info@mindok.cz](mailto:info@mindok.cz) nebo zavolejte na [+420] 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.*

**Výhradní distributor pro ČR a SR:**

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

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

 [mindok.cz](http://mindok.cz)  
 [/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
 [/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)