

DRUHÁ EDICE

NEANDERTHAL

LOVCI MAMUTŮ: HRA O PŮVODU KULTURY PRO 1-3 HRÁČE



„Jednou z největších antropologických záhad bezesporu je, co způsobilo kulturní revoluci ve z poloviny zaledněné Evropě před 45 000 lety. Tehdy žijící druhy pravěkých lidí, archaici (archaický homo sapiens), neandertálci a nedávno se objevivší kromaňonci, kteří do té doby nezanechali jedinou stopu umění, projevu náboženství, obřadů nebo vědy a kteří milion let nezměnili svou technologii pěstního klínu, z ničeho nic spustili lavinu jeskynních maleb, různých ozdob, vyřezávaných figurek venuší, obřadných pohrbů a přišli se spoustou nových nástrojů. Tato revoluce se šířila z jednoho lidského druhu na další. Všechny druhy už sto tisíc let disponovaly velkou mozkovou, aniž by předtím vyvíjely sebemenší kulturní aktivitu. Co asi ti lidé s tak velkou mozkovou kapacitou dělali, když se neprojevila žádným novým nástrojem nebo změnou chování, jakou by archeologové později odhalili? V této hře předpokládáme, že po celé to dlouhé období zdokonalovali své jazykové schopnosti až do okamžiku, kdy se jednotlivé mozkové oblasti propojily a umožnily plynulou řeč.“¹

¹ Abychom tuto záhadu ukotvili do kontextu hry, předpokládejme, že naše hra bude trvat 120 000 let (tedy 150 tahů) místo 10 000 let. Na počátku hry loví evropští neandertálci svými kopími velká zvířata a jiní pralidé ostěpy drobnější zvíř. Zatím se původem africký druh *Homo sapiens* šíří po celém světě, nicméně záhadně se vyhýbá zamrzlé Evropě. Všechny tři druhy již znaly oheň a pěstní klíny. Nic moc dalšího se ovšem po dalších 94 nudných tahů neděje. Pak se (před 45 000 lety) v Evropě konečně objeví člověk kromaňonský a po následujících 6 tahů probíhá kulturní revoluce, která se šíří od kromaňonců k neandertalcům nebo naopak. V této době už archaici mohli být vymřelí a kolem tahu 100 jsou minulostí i neandertálci. Pleistocén končí tahem 135 a je nahrazen teplým holocémem, dobou meziledovou. Lidé se věnují zemědělství, hrdčerství, zakládají města a chodí s lukem a šípou na lov. Během tahu 148 se narodí Ježíš a tahem 150 se ocitáme v současnosti.

A. SHRnutí

Tři hráči představují tehdejší pravěké druhy archaiků² (**zelená**), neandertálců³ (**žlutá**) a kromaňonců⁴ (**červená**), které bojovaly o přežití v Evropě během posledního vrcholu glaciálu v období před 45 000 až 35 000 lety. Všechny druhy začínají hru se schopností **mluvit** (tedy vydávat zvuky, nikoli myslet) a **sexualitou** (promiskuitní, harémovou nebo párovou). K dispozici budete mít rovněž **slovní zásobu** ze společenské, technické a přírodní oblasti, reprezentovanou disky oranžové, bílé a černé barvy. Právě slovní zásobu využíváte k vytváření **starších a manželů** ze svých lovců a rovněž jako měnu při dražbě kulturních událostí, které zastupují **karty dcer**. Slovní zásobu si obohacujete **lovem** velkých zvířat doby ledové, což vám poskytuje zázemí pro další potomstvo. Dcery vašeho druhu mají zvláštní schopnost otevírat myšlenková **propojení** jednotlivých mozkových oblastí, nebo dokonce zažehnout kulturní revoluci a umožnit vašemu druhu přejít ke **kmenovému uspořádání**. Ve skutečnosti všechny druhy kromě kromaňonců (to jsme vlastně my) koncem hry vymírají.









- **Herní tahy.** Každý tah ve hře reprezentuje 40 generací (tedy zhruba 800 let). Každý tah má šest fází (**A1**). Během každé fáze vykonají hráči postupně své akce. Poté nastává další fáze. Po ukončení šesté fáze je ukončen i tah a následuje tah další.
- **Herní pojmy.** Probírané termíny jsou **tučně** zvýrazněny, případně psány *kurzívou*, pokud se o nich mluví jinde.
- **Zlaté pravidlo:** Pokud je text na herních kartách v rozporu s těmito pravidly, text na kartách má vždy přednost.




² O podivně nazvaném druhu archaiků *Homo sapiens (Homo heidelbergensis)* toho moc nevíme. Mohl by být jakousi odpadní kategorií, štítkem na muzeálníni šuplíku, kde se skladují lebky s objemem mozkovny mezi 1100 a 1400 cm³. Nicméně se zdá, že to byl robustní *Homo erectus* s velkým mozkem, který se vyvinul v Africe někdy před 500 000 lety. Bylo potvrzeno, že byl předkem obou dalších druhů z naší hry. Jednou z možností je, že se přesunul do Evropy a někdy před 150 000 lety z něj vznikl *Homo neanderthalensis*. Zatím ti, co zůstali v Africe, dali asi před 120 000 lety vzniknout druhu *Homo sapiens*. *Homo heidelbergensis* byl středního vzrůstu, někde mezi neandertálci a kromaňonci, a ví se, že lovil oštěpy koně na území dnešního Německa.

³ Neandertálcí jsou vyhynulým druhem evropských a blízkovýchodních hominidů, kteří žili v období před 150 000 až 40 000 lety. Jejich mozkovna o objemu 1200–1750 cm³ je v průměru významně větší než naše. Byli anatomicky uzpůsobeni pro život v době ledové; disponovali zavalytým, svalnatým tělem, sudovitým hrudníkem a krátkýma nohama. Z jejich ostatků jsou často patrná rozsáhlá zranění (podobná těm, k jakým dochází u jezdců rodea) a degenerativní nemoci. Vymřeli 5000 let poté, co se v Evropě objevili kromaňonci.

⁴ Kromaňonec je vlastně jen jiným jménem pro nás samotné, *Homo sapiens* – anatomicky moderní lidi s mozkovnou o objemu 1200–1700 cm³. Nicméně kognitivně nebyla jejich mysl tak tvůrčí a pružná jako ta naše; tento stav se mění v období kulturní revoluce před 40 000 lety, kdy poprvé vpadli do Evropy. Tou dobou už žili 80 000 let v Africe, 60 000 let v Asii a 2000 let v Austrálii. Dnes jsou jediným přeživším členem rodu *Homo*.

A1. PRŮBĚH TAHU HRY NEANDERTHAL (ŠEST FÁZÍ ZA TAH)

- 1. UDÁLOST a KULTURNÍ DRAŽBA (část D).** Na začátku tahu odhalte kartu dcery. Na ní je vyznačeno *pořadí hráčů* (A2) a události, které v tomto tahu nastanou dle ikon události (viz poslední stranu pravidel). Události se vyhodnocují zleva doprava a platí pro všechny hráče. Poté nastává dražba karty dcery, která je zobrazena ve spodní části karty (D7).
- 2. PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (část E).** Každý hráč pošle své lovce (dřevěné figurky své barvy) lovit do nějakého z *biomů* (E1). Z některých lovců se mohou stát *starší* (E2) nebo mohou jít na *námluvy* (E3).
- 3. VYJEDNÁVÁNÍ, ÚTOKY a SBĚR (část F).**
 - **Vyjednávání.** Když se na lovištích sejdou lovci více hráčů, mohou spolu vyjednávat, pokud má alespoň jeden z nich staršího na postu náčelníka. Mohou se uplácat nebo domluvit sňatek se svými dcerami (F1).
 - **Hod na útok.** Pokud se na jedné kartě nacházejí lovci více hráčů, musejí na sebe zaútočit (F2).
 - **Druhy, které se umí žít sběrem,** si přidají do zásoby nepřidělených lovců lovce nového za každý *biom* (F3), kde mají přidělené lovce a ve kterém je *sběr umožněn*.
- 4. HOD NA LOV (část G).** Všichni hráči provedou hod na lov. Házejí jednou kostkou za každého svého lovce na každém biomu. Pokud se povede hodit hodnotu stejnou nebo menší, než je zobrazeno na ikoně „zásah“ příslušného biomu, získáte odměnu – nové *potomky* (tzn. novou generaci lovců) a/nebo možnost uvolnění vázaných disků znázorněné barvy do slovní zásoby.
 - **Ikona se znakem**  znamená, že na zásah je potřeba hodit na kostce . Ikona se znakem  znamená, že na zásah je potřeba hodit  nebo .
 - **Úbytek lovců.** Ikony kostek omrzlin a zvířecích kousnutí zobrazují hodnotu, při které dochází k zabití lovců. Bez ohledu na to, zda byl jejich lov úspěšný, či ne (G0).
 - **Úspěšné námluvy** u vespělé dcery cizího druhu umožní umístit figurku lovce manžela na kartu dcery (G1).
 - **Vynálezy.** V případě vlastnictví určitých  karet (karty vynálezů) je možno počítat hody hodnoty  jako hod hodnoty  (G2).

- **Souboj.** V biomech, kde se nacházejí lovci více hráčů (tzv. sporné biomy), si odměnu odnáší ten, komu se dříve povede úspěšný lov. Ostatní odcházejí s prázdnou (**G3**).
 - **Predátoři.** Po úspěšném lovu velké zvěře se lovci přesunou k nejbližšímu predátorovi v příslušné řadě biomů (přilákají jeho pozornost) a proběhne druhý lov (**G4**).
 - **Biomy s trofejemi** mohou být přidány do prostoru hráče (**G5**) a ve vyložených biomech nejsou nahrazeny. Vznikne tedy mezera mezi vyloženými biomy. Biomy s vynálezy nebo se zvířaty, která se dají domestikovat, mohou být vzaty mezi karty, které máte v ruce (**G6**). Tyto jsou poté doplněny z příslušného balíčku severní nebo jižní řady.
 - **Přeživší lovci** se vracejí zpět mezi vaše *nepřidělené lovce* (**B0**).
- 5. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (část H).** Každá vypsělá vyložená  karta v oblasti hráče poskytuje uvedený bonus, tedy potomstvo, a uvolňuje uvedené vázané disky do slovní zásoby.
- 6. AKCE STARŠÍCH (část I).** Můžete vykonat právě jednu akci:
- **Akce propojení** (pouze mluvící) přidává právě jeden disk z vaší slovní zásoby na mozkovou mapu vašeho druhu (**I1**). Po splnění určitých podmínek to může znamenat, že obrátíte desku hráče na stranu kmenového uspořádání (**I1d**).
 - **Akce neologie** (pouze mluvící) uvolní jeden disk do vaší slovní zásoby (**I2**).
 - **Akce staršího** (pouze kmenoví) přidá jednu  nebo  kartu z ruky do hráčské oblasti (**I3**). Abyste akci staršího mohli vůbec vykonat, potřebujete staršího na příslušném postu (tzn. pozici na desce hráče). Na vyloženou kartu musí být rovněž položen volný disk příslušné barvy z vaší slovní zásoby, který se stává vázaným diskem.

A2. POŘADÍ HRÁČŮ – FÁZE 1 a 2

Ikona nejvíce nalevo v horní pravé části karty události znázorňuje barvu začínajícího hráče. Následuje barva druhého a třetího hráče v pořadí. Toto pořadí platí pro první dvě fáze.

- **Válečná porada.** Pokud vás tažená karta určí jako prvního hráče a vy máte na začátku tahu k dispozici staršího na postu válečníka, můžete sami určit pořadí hráčů pro průběh celého tahu.

A3. POŘADÍ PŘI VYJEDNÁVÁNÍ A ÚTOKU – FÁZE 3

Všichni lovci, kteří zůstanou na sporných biomech i po fázi vyjednávání, musejí zaútočit (**F2**) na lovce ostatních hráčů, kteří se na sporném biomu také nacházejí. Hráč, který má největší počet volných černých disků (největší slovní zásobu), útočí jako první.⁵ Při stejném počtu disků použijte pořadí dle pořadí hráčů (**A2**).

- **První útok.** Totemová žena (karta dcery) vám umožňuje útočit jako první v jakémkoli sporném biomu. Pokud má tento bonus více hráčů, útočí první ten, který má více černých disků.

A4. POŘADÍ PŘI LOVU NEBO NÁMLUVÁCH – FÁZE 4

Oblasti (tedy jednotlivé karty) lovu nebo námluv jsou vyhodnoceny v tomto pořadí:

1. **Každý hráč** provede v libovolném pořadí hody v biomech, kde nejsou predátoři, a na námluvách, kde má pouze své lovce.
2. **Provedte hody** v každé sporné oblasti (námluvy na kartách dcer a biom s více hráči) v takovém pořadí, které určí začínající hráč.
3. **Predátoři.** Provedte hod v každém biomu s predátory (**G4**) v takovém pořadí, které určí začínající hráč.

***Poznámka:** Může se stát, že se někteří lovci přesunou na biom s predátorem v rámci předchozích lovů (G4). Pokud se na biomu s predátorem nacházejí lovci více hráčů, uplatňuje se pravidlo pořadí dle nejvyššího počtu lovců; viz dále.*

⁵ Černé disky představují acheulskou kamennou technologii včetně vsudypřítomných pěstních klínů. Tento pazourkový nástroj, tvarem připomínající hrušku, používaly všechny tři druhy z naší hry a byl po milion let vskutku nejužívanějším nástrojem hominidů. Nikdo však neví, k čemu vlastně sloužil. Mohl se využívat ke všemu možnému: k porážce zvířat, řezání rostlin, loupání kůry, k získávání morku z kostí nebo ke všem zmíněným činnostem. Vzhledem k tomu, že byl ostrý po celém obvodu, mohl sloužit i jako náboj do praku. Ale proč ta úzkostlivá snaha o symetrii a čisté opracování? Na některých nalezištích jich byly tisíce – proč jich potřebovaly i malé skupiny tolik? Proč jsou podle analýz opotřebování většinou nepoužité? Proč jsou některé příliš velké nebo naopak příliš malé pro jakékoli praktické použití? Proč byly některé zjevně ponechány úmyslně zabodnuté do země? Tyto skutečnosti potvrzují, že podoba pěstních klínů nebyla vynucená technologií, která vyžaduje jak slovní rozpoznávací vzorce, tak schopnost pracovat s představou znázornění slov v mysli. Spíše jako by je formoval jakýsi Darwinův „sexuální výběr“ – „tokající“ ženy si vybíraly muže, který vyrobil nejlepší pěstní klín. Pokud byla podoba pazourku ovlivněna ženami namísto technologií, je zjevné, proč zůstal vzhled tohoto bezesporu nejdéle používaného nástroje lidské historie po tak dlouhou dobu nezměněn. Ať už byl jeho účel jakýkoli, kulturní revoluce éru pěstního klínu různě ukončila. Mimochodem, například v Americe nebyl nalezen ani jediný pěstní klín; byla totiž kolonizována několik tisíc let po kulturní revoluci.

Pořadí hráčů ve *sporných oblastech*:

- **Pravidlo nejnižšího počtu lovců.** Na sporné kartě loví jako první vždy hráč s nejnižším počtem lovců. Pokud má více hráčů stejný počet lovců na kartě, loví dle pořadí hráčů (**A2**).
- **Přednost při lovu.** Totemová žena umožňuje provést lov jako první. Pokud má tento bonus více hráčů, pokračujte dle pravidla *nejnižšího počtu lovců*.

Poznámka: Zbývající fáze (5 a 6) se vykonávají v jakémkoli pořadí hráčů.

B. KOMPONENTY



54 figurek populace znázorňuje **starší**, pokud jsou na hráčské desce; **manžele**, pokud jsou na kartě dcery; a **lovce**, pokud jsou kdekoli jinde. Každý hráč jich má k dispozici 18 (kromaňonec v **červené** barvě, neandertálec ve **žluté** a archaik v **zelené**). Udržujte své **nepřidělené lovce** odděleně od **společné zásoby** populace.

3 vůdci. Každý z hráčů má k dispozici jednu větší figurku ve své barvě, která se používá pro **vůdce** (**E5**).



15 oranžových disků znázorňuje společenská slova. Používají se pro výchovu dcer se společenskými schopnostmi a k povyšování lovců na manžely, válečníky nebo náčelníky. Všechny disky pak ochraňují váš kmen před chaosem⁶ a udržují jeho jednotu.



15 bílých disků znázorňuje přírodní slova (včetně používání kostí, paroží a slonoviny). Používají se na výchovu dcer s přírodními dovednostmi, k povyšování lovců na šamany a lovce kožešin a na vynálezy kostěných nástrojů a domestikaci zvířat.



15 černých disků znázorňuje technická slova (převážně výrobu a použití kamenných nástrojů). Používají se na výchovu dcer s technickými dovednostmi, povyšování lovců na strážce ohně a kameníky, na vynálezy kamenných nástrojů a poskytují výhodu prvního útoku.

⁶ Proč jsou slova představována disky? Domnívám se, že slova jsou vůbec nejdůležitějším lidským vynálezem a že jejich hlavní úlohou není komunikace s druhými, ale komunikace se sebou samým, jako základ uvědomění si sama sebe. Prozkoumejte vlastní myšlenky, proud slov s gramatikou a větnou skladbou, běžící více či méně plynule (dokonce i v noci, ovšem hůře usouvzatněně). Zvířata, a po větší část své historie i lidé, nemají žádný takový plynulý proud právě vinou absence slovní zásoby. Ale v určitý okamžik, podle mého právě s kulturní revolucí, bylo použito první slovo – při mluvení, ale i jako součást myšlenkového procesu. Slova začala sloužit jako prostředník komunikace levě, slova tvořící části mozku s pravou, tou výkonnou, jak předpokládá americký psycholog Julian Jaynes. Tuto myšlenku rozvádím v eseji v závěru těchto pravidel. ⁷

60 karet (podrobně jsou popsány na bocích krabice). 21 karet dcer (v horní polovině je karta události a ve spodní karta dcery), 18 biomů severní Evropy, 18 biomů jižní Evropy a 3 karty sexuality.

3 desky hráče (pro každého hráče jedna, podrobný popis na bocích krabice). Začínáte na „mluvící“ straně, kde je znázorněna mapa mozkovny. Disky položené na schéma mozku znázorňují *propojení* mezi třemi mozkovými oblastmi.⁷ Místa pro figurky na „mluvící“ straně znázorňují čtyři posty starších s různými schopnostmi. Při přechodu na kmenové uspořádání otočte desku na druhou stranu. Umožní vám to využití dalších dvou starších.

10 šestistěnných kostek (10d6) se používá na vyhodnocení útoku, lovu a vymírání starších.

1 žeton oštěpu. Použijte pro označení aktivního hráče nebo prvního hráče (**A2**).

B1. TYPY BIOMŮ A KLIMA

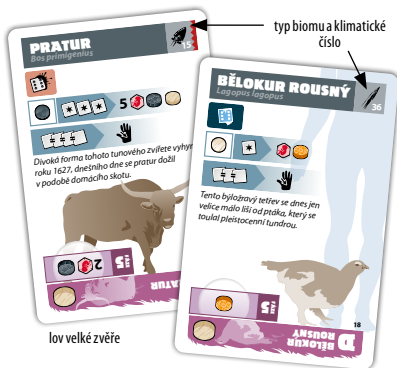


Ikona v pravém horním rohu karty biomu znázorňuje jeho druh: lov velké zvěře (ikona oštěpu), lov malé zvěře (ikona kopí) nebo výpravy (ikona kyje).

- **Klima.** Číselná hodnota vedle ikony je klima biomu. Čím je číslo nižší, tím spíše bude biom nahrazen jiným biemem při *globálním oteplení* nebo *ochlazení* (**D1**).

B2. PROSTOR HRÁČE A BRANÍ KARET

Prostorem hráče se nazývá deska vašeho druhu (deska hráče) plus řada karet, které během hry získáte a budete vykládat vedle. Na začátku budete mít pouze desku druhu a kartu sexuality. V průběhu hry budete přidávat karty dcer, trofejí, domácích zvířat a vynálezů.




lov velké zvěře

lov malé zvěře



⁷ Psycholožka Leda Cosmidesová a antropolog John Tooby popisují tři odvěké specializované moduly inteligence: společenské pro „čtení myšlenek“ a interakci s druhými bytostmi, přírodní pro porozumění přirozenému světu a technické pro výrobu a používání kamenných a dřevěných výrobků. Důkaz pro existenci těchto modulů myslí pramení z neschopnosti zvířat a pralidi používat informace, jež získali zpracováním v jedné doméně, v oblasti jiné domény. Toto se změnilo, když se zpracovávající jednotky všech tří oblastí propojily schopností mluvit, kterou lidé ovládli.



Ikona ruky. Biomy s ikonou ruky  mohou být během hry (**G6**) vzaty do ruky. Pokud je máte v ruce a nebyly dosud vyloženy, představují nerealizované nápady. Jejich bonusy, schopnosti a vítězné body se tudíž neuplatňují. Do prostoru hráče mohou být vyloženy prostřednictvím *akce starších (I3)* ve fázi 6. Karty dcer, které získáte v kulturní dražbě, se vykládají přímo do prostoru hráče (neberou se do ruky).

- **Limit karet v ruce.** V ruce můžete mít právě tolik karet, kolik máte vyspělých starších (na straně kmenového uspořádání). Před příchodem gramotnosti byli nositeli moudrosti a předávání informací mezi generacemi právě starší.
- **Úprava počtu karet v ruce.** Pokud získáte nějakou kartu a překročili jste tak svůj limit karet v ruce, musíte si vybrat, kterou z karet odhodit. Pokud se během hry sníží váš limit karet v ruce (tzn. některý ze starších zemře), musíte některou z karet v ruce odhodit, aby výsledný počet karet souhlasil s novým limitem.



D nebo I karty. Biomy, které si můžete vzít do ruky, jsou označené červeným pruhem a  (zvířata, která se dají domestikovat – domácí zvířata) nebo hnědým pruhem a  (vynálezy – invence).

B3. ORGANIZACE DISKŮ A VYSPĚLOST



Každý hráč má k dispozici přesně 5 oranžových, 5 bílých a 5 černých disků. Během hry žádné neztrácí, nezískává ani nemění jejich barvu. Vaše disky jsou vždy buď volné (tzn. ve vaší slovní zásobě), nebo k něčemu **vázané**.

- **Slovní zásoba.** Je znázorněna vaší zásobou disků. Ty se používají na kulturní dražbu, jejich počet podmiňuje nezbytné nástroje k lovu a používají se na ustanovení nevyspělých starších, manželů a domácích zvířat. Velká slovní zásoba podporuje společenskou soudržnost a ochraňuje váš druh před chaosem.
- **Propojení.** Reprezentují je disky umístěné na desce hráče na mapě mozku. Disky se dají využít pro akci neologie a jako předpoklad pro starší postu 3, 4 nebo 5. Disky propojení umístěné na mapu mozku lze ihned uvolnit pouze v případě, že jich máte umístěných dost na to, aby celý váš druh přešel na *kmenové uspořádání (I1d)*.

- **Nevyspělí starší a manželé.** Disky, které jsou vázané k ustanovení starších a manželů, se pokládají pod příslušnou figurku, aby bylo jasné, že dosud není „vyspělá“ a její schopnosti nejsou aktivní. Disky lze uvolnit akcí *neologie* (I2), ziskem z *lovu* (G3) nebo *domácími zvířaty* (H1), čímž příslušný starší nebo manžel vyspěje.
- **Nevyspělé dcery, D karty a I karty.** Disky, které jste použili při dražbě karet dcer, domestikaci zvířat nebo na vytvoření vynálezu, jsou umístěny na příslušnou kartu, aby bylo zřejmé, že je dosud nevyspělá a že případné schopnosti, které poskytuje, ještě nejsou k dispozici. Tyto disky mohou být uvolněny akcí *neologie* (I2), *lovem* (G3) nebo *domácími zvířaty* (H1). Karta „vyspěje“, jakmile budou všechny disky na ní umístěné uvolněny.
- **Disky MPI.** Pokud má váš druh harémovou nebo promiskuitní sexualitu, položte příslušný počet disků na kartu sexuality tak, jak je znázorněno. O tyto disky je ochuzena vaše slovní zásoba. Disky mohou být z karty sexuality uvolněny (nebo naopak na ni přidány) pouze při změně sexuality.⁸

B4. ORGANIZACE FIGUREK

Každý hráč má k dispozici právě jednu větší figurku a 18 figurek ve své barvě. Svého vůdce (větší figurka) můžete používat jako obyčejného lovce. Pokud nemáte vyspělého staršího na postu 3, 4 nebo 5, nemá vůdce žádné speciální vlastnosti (E2).

- **Výměna vůdce za lovce.** Během jakékoli fáze můžete vyměnit vůdce, který je právě ve společné zásobě nebo je natrvalo přidělen jako starší nebo manžel, s jakýmkoli nepřiděleným lovcem.

C. PŘÍPRAVA HRÝ

1. **Události.** Zamíchejte balíček karet dcer a náhodně vyberte 10 z nich – počáteční balíček událostí. Zbylé dejte stranou pro případné další použití.

⁸ MPI je anglická zkratka pro Mužskou péči o potomstvo (Male Parental Investment) – tedy čas a energii, jež jsou otcové ochotni věnovat svým dětem, aby se dožily věku, kdy se mohou samy rozmnožovat. Většina savčích samců o potomky nepečuje, a jejich sperma je tak jediným příspěvkem potomkům i jejich dočasně sexuální partnerce. Toto ve hře znázorníme šesti MPI disky symbolizujícími promiskuitu. Lidská novorozeňata s velkými mozkovkami se ovšem ve srovnání s ostatními primáty rodí předčasně a po mnoho měsíců jsou bezbranná. Lidským lovcům se z hlediska rozvoje jejich rodu výrazně vyplatí sdílet „proteinové balíčky“, které přinesou z lovu.

- Dobírací balíčky.** Rozdělte karty pro severní a jižní biomy Evropy (podle rubu karet). Oba balíčky zamíchejte a položte NAD (ne na) sebe (jižní pod severní).⁹
- Evropské biomy.** Z balíčku severní Evropy sejměte 6 karet a vyrovnejte je do řady napravo od dobíracího balíčku severní Evropy. To samé proveďte pro balíček jižní Evropy. Výsledkem bude severní a jižní řada biomů, vždy s příslušným dobíracím balíčkem nalevo.
- Desky hráčů.** Náhodně rozdělte desky hráčů (červená, žlutá nebo zelená) mezi hráče. Položte si vylošovanou desku hráče před sebe „mluvící“ stranou nahoru (ta s mapou mozku). Toto je váš počáteční **prostor hráče** – jeho podrobný popis najdete na boku krabice od hry.
- Karty sexuality.** Náhodně rozdejte po jedné ze tří karet se znaméním 🍓 v pravém horním rohu každému z hráčů. Poté si každý z hráčů vybere sexualitu, s jakou jeho druh začíná. Na každé straně karty je jiná sexualita.¹⁰
- Počáteční lovci.** Každý hráč dostane vůdce a 18 lovců ve své barvě. 6 figurek si položte pod svou desku hráče – toto jsou vaši **počáteční nepřidělení lovci**. Další figurku umístěte na desku hráče, na místo pro staršího v levém spodním rohu (označené šipkou dolů) – toto je váš **strážce ohně**. Ostatní figurky a figurku vůdce dejte do **společné zásoby**. Nejlepší je umístění do hrnku nebo jiné malé nádoby, abyste nemíchali společnou zásobu a aktivní lovce.



⁹ Evropa, nejlhladnější a nejvíce zaledněný kout superkontinentu, byla poprvé osídlena před 800 000 lety druhem *Homo erectus*. Následovaly příchody raného člověka – archaika před 500 000 lety, neandertálcé před 150 000 lety a kromaňonci před 45 000 lety, pravděpodobně přes Bosporskou úžinu a podél dunajské cesty. Již před nástupem posledního glaciálního maxima (před 20 000 lety) byla osídlena celá kontinentální Evropa kromě Skandinávie a oblasti pokrytých ledem. Zdá se, že křížení lidí a drsné evropské podnebí odstartovalo kulturní revoluci.

¹⁰ Tři z nejbližších žijících příbuzných lidstva se rozmnožují třemi různými způsoby, přičemž každá z těchto tří strategií je praktikována i v některých dnešních lidských společnostech. Šimpanzi jsou promiskuitní, gibboni striktně monogamní a gorily si udržují harém. „Vezmeme-li v úvahu společenské zvyky dnešních lidí, pak je nejpravděpodobnější, že pradávný člověk žil původně v malých společnostech, přičemž každý muž měl jednu ženu nebo, pokud si to mohl dovolit, i více žen, které žárlivě strážil před ostatními muži. Člověk také nemusel být společenský živočich, a přesto mohl žít s několika ženami, podobně jako gorila...“ – Charles Darwin: O původu člověka, 1871.

- 7. Počáteční disky.** Každý hráč dostane 5 disků od každé barvy a položí je vedle své desky hráče. Tyto disky znázorňují vaši **slovní zásobu**.



Počáteční propojení. Vezměte disk příslušné barvy ze své slovní zásoby a umístěte ho na mapu mozku na pole, které je označeno šipkou směřující dolů.

- **Strážce ohně.** Vezměte jeden černý disk ze své slovní zásoby a umístěte ho pod figurku staršího – strážce ohně. Znázorňuje, že starší dosud není vyspělý.
- **Disky MPI.** Umístěte disky ze své slovní zásoby na kartu sexuality podle počtu, který je na kartě sexuality znázorněn (**B3**).

C1. HRA DVOU HRÁČŮ

Zvolte náhodně pouze dva druhy. Deska třetího druhu nebude použita a můžete ji vrátit do krabice.

- **První hráč.** Pokud se objeví při určení pořadí hráčů jako první barva hráče, která není využita, přeskočte ji a fázi začíná druhý hráč v pořadí.
- **Přechod na kmenové uspořádání** vyžaduje umístění všech šesti namísto pouhých pěti propojení na mapu mozku.

D. FÁZE 1: UDÁLOST a KULTURNÍ DRAŽBA (v pořadí hráčů)

- **První hráč.** Sejměte kartu dcery z připraveného balíčku událostí a určete *začínajícího hráče*, jak je popsáno v **A2**.
- **Události.** Vyhodnotte pro všechny hráče události dle jejich ikon zleva doprava (**D1** až **D6**).
- **„Mluvící hráči“** (tedy ne ti s kmenovým uspořádáním) provedou *dražbu* sejmuté a vyhodnocené karty události. Snaží se ji získat jako svou dceru, viz **D7**.

D1. GLOBÁLNÍ OTEPLENÍ A OCHLAZENÍ¹¹



Ikona globálního ochlazení znamená vzít vrchní kartu z dobíracího balíčku severní Evropy, a aniž by byla odkryta, umístit ji jako **zalednění** (tzn. lícem dolů) místo karty s nejnižším číslem *klimatu (B1)* v severní části. Karta, která byla nahrazena, se přesune přímo do jižní části a nahradí kartu, která zde byla původně a která je trvale vyřazena ze hry.

- **Zalednění** si představte jako biom s velmi vysokým klimatickým číslem. Nezasáhne je tedy žádná změna klimatu mimo „tání ledu“ (vysvětleno níže). Pokud je severní řada kompletně zaledněna, přesuňte jednu ledovou kru (karty) do jižní části (do místa, kde žádná karta není, díky vyhynutí (G7), nebo nahraďte kartu s nejnižším klimatickým číslem), abyste vytvořili místo pro právě vynesenu kartu.



➤ **Příklad:** Nastalo globální ochlazení. V severní části jsou tři karty s klimatickými čísly 12, 23 a 27. Karta s klimatickým číslem 12 se přesune do jižní řady a je nahrazena nově vynesenu kartou, která je umístěna lícem dolů, jako zalednění. Karta, která se přemístila do jižní části, nahradí kartu, která byla v jižní řadě pod ní.



Ikona **globálního oteplení** znamená vzít vrchní kartu z balíčku jižní Evropy a nahradit jí kartu s nejnižším *klimatickým číslem (B1)* v jižní části. Nahrazená karta se přemístí přímo na sever, buď do mezery, nebo trvale nahradí kartu, která tam byla umístěna. Původní karta ze severní řady je natrvalo odhozena ze hry. Pokud má ovšem nahrazená karta v severní části být kartou zalednění (tedy lícem dolů), otočte namísto toho kartu zalednění a odhodte kartu, která se přesouvala z jihu.

- **Tání ledu.** Jakmile je umístěna nová karta, vlivem globálního oteplení roztaje jakékoli zalednění v jižní Evropě. Otočte tedy všechny karty zalednění v jižní části lícem nahoru.

¹¹ Poslední dva miliony let se Země nachází v severní doby ledové, která trvá dodnes. Glaciály občas přeruší teplejší, nicméně stále velmi chladné doby meziledové neboli interglaciály. My žijeme v jednom takovém letném interglaciálu, jež považujeme za teplý, avšak nezapomínejme, že Země měla naposled zaledněné oba póly a vrcholky hor před 250 miliony lety, dávno před dinosaury. Takže dnes je ve skutečnosti abnormálně chladno. Na počátku naší hry, před 45 000 let, bylo přinejmenším o 5 °C chladněji a během takzvaného wümského zalednění se ještě ochladilo. Jak bylo čím dál víc vody vázáno v rozpínajícím se ledu, Země trpěla desertifikací, suchem a klesáním mořské hladiny. Postupující led tlačil lidi na jih.

D2. WÜRMSKÉ ZALEDNĚNÍ (IKONA LEDOVCE)¹²



Vezměte další kartu dcery z balíčku nepoužitých karet, a aniž byste si ji prohlédli, umístěte ji dospu do balíčku událostí. Do celé hry tedy bude přidán další tah.

D3. VYMÍRÁNÍ STARŠÍCH (IKONA LEBKY)



Čas od času se vašemu druhu nepodaří předat moudrost starších na další pokolení a starší jednoduše vymřou. Tato událost je znázorněna náhodnou volbou. Každý z hráčů si hodí tolika kostkami, kolik je na kartě události ikon lebek, a zemřou ti starší, jejichž číslo postu padlo na kostce, pokud tedy hráč na příslušném postu nějakého staršího má (A1.6). Figurka staršího se vrací do společných zásob, a pokud nepředstavovala staršího vyspělého, je disk, který k ní byl vázán, uvolněn do slovní zásoby. Pokud hráč žádného staršího na postu, jehož číslo na kostce padlo, nemá, nestane se nic.

D4. CHAOS (IKONA KOMETY)¹³



Událost **chaosu** znázorňuje nesoudržnost vašeho druhu. Pokud se objeví ikona „komety“, všichni hráči odstraní alespoň polovinu svých **nepřidělených lovců**, tzn. lovců, kteří jsou k dispozici na lov, včetně vůdce a cizích **toulavých lovců (D6)** ve svém prostoru hráče. Ztrácíte rovněž jednoho staršího (vyspělého či nevyspělého, dle vaší volby), pokud nějakého máte. Všechny figurky se vrací do společné zásoby.



Odolnost vůči chaosu. Před chaosem jste v bezpečí, pokud je počet vašich lovců menší nebo roven vaší *slovní zásobě (B3)*. Pokud již máte kmenové uspořádání, jste před chaosem v bezpečí, máte-li vyspělého staršího na postu 1 – náčelníka. Tato schopnost je vyznačena ikonou

¹² Soutěžní otázka: Co bylo nejhorší přírodní katastrofou lidské historie? Takovou, která proměnila 20–30 % pevniny v poustinu bez života, podobnou měsíční krajině? Odpověď: Poslední glaciální maximum, hlavně würmské zalednění v Evropě před 70 000 – 11 000 lety.

¹³ Chaosem je myšlena absence skupinové soudržnosti, zapříčiněná především sobeckým genem. To, že jednotlivá zvířata jednají v zájmu svého druhu, je pouhým mýtem; ve skutečnosti se chovají tak, aby podpořila vlastní gen. Souboje během námluv vedly ke svržení alfa samce (toto téma je rozebráno v jiné naší hře, Pax Porfiriana). Svržení vede k hromadnému zabíjení nedospělých potomků alfa samce, dalším zdroji chaosu a mimo jiné příčiny úmrtí každé třetí gorily. Nový dominantní samec jednoduše pozabíjí všechna cizí mláďata, která podle něj nenesou jeho geny. Ačkoli většina samic savců si uvědomuje svou ovulaci, u žen tomu tak není. Skrytá ovulace se u lidí mohla vyvinout právě proto, aby udržela otce stále doma – aby ochraňoval své geny vložené do „svých“ dětí a nelákalo ho hledání ovulujících žen, aby je oplodnil, když jeho partnerka není v daném okamžiku schopna početí.

- **Strážce ohně.** Pokud máte vyspělého staršího na postu 6 – strážce ohně, jsou vaše ztráty při chaosu zaokrouhleny dolů místo nahoru a neztrácíte žádného staršího.
- **Volba sexuality.** Pokud během události chaosu utrpíte nějaké ztráty, můžete otočit kartu sexuality na druhou stranu, změnit tak své sexuální chování a uvolnit některé z MPI disků (**B3**). Pokud je naopak nutné nějaké disky dodat, musí tak být učiněno, jinak se změna sexuálního chování nepovedla.

***Poznámka:** Pokud změňte sexualitu na promiskuitní, nesmíte nadále umísťovat manžely. Nicméně manželé umístění před změnou zůstávají. Stejně se vyhodnocuje zisk/ztráta dcery Pišťkyně.*

☛ **Příklad:** Nastala událost chaosu. Archaik má dva lovce a svého vůdce, tedy tři nepřidělené lovce. Je mluvící a má strážce ohně, který mu umožňuje ztráty z chaosu zaokrouhlovat dolů, a zároveň zabraňuje ztrátě staršího. Ztrácí tedy jednoho lovce. Kdyby neměl strážce ohně, ztratil by dva lovce a zůstal by mu pouze jeho vůdce. Vzhledem ke své ztrátě může změnit svou sexualitu.

D5. SNĚHOVÁ BOUŘE (IKONA SNĚHOVÉ BOUŘE)¹⁴



Sněhová bouře znázorňuje události s dlouhým obdobím špatného počasí. Ikona sněhové bouře znamená, že hráč musí odhodit všechny ty, kteří se nedokážou sami uživit a nemá se o ně kdo postarat, tzv. **závislé**. Potřebujete nejméně dva nepřidělené lovce (včetně vůdce a cizích toulavých lovců) na podporu každého závislého.

- **Závislí** jsou starší, svobodné dcery, dcery provdané za nevyspělého manžela a domácí zvířata ve vašem prostoru hráče. Starší, pro které nemáte podporu, jsou odhozeni do společné zásoby. Karty dcer a domácích zvířat, pro které není podpora, jsou odhozeny. Manželé (vyspělí či ne) nejsou ani lovci, ani závislí, nicméně ti vyspělí se dokážou postarat o svou ženu. Při ztrátě ženy se vrací po sněhové bouři mezi nepřidělené lovce.
- **Nevyspělí závislí.** Nevyspělí starší, dcery a domácí zvířata jsou také závislí se všemi pravidly. Pokud dojde k jejich ztrátě, je jejich disk uvolněn a vrací se do slovní zásoby (**B3**).

¹⁴ Přežití lovců a sběračů záviselo na schopnosti přestat zlé časy; ikona sněhové bouře znázorňuje obzvláště tuhou zimu. Pokud se vaše zásoby energie ztenčí na minimum, než přijde jaro, musíte obětovat starší, nezadané dcery nebo chovaná zvířata.

- **Příklad:** Během sněhové bouře máte 5 lovců, 2 svobodné dcery, 2 starší a 1 domácí zvíře. Vašich 5 lovců se může postarat pouze o 2 závislé, a tak si vyberete ztrátu zvířete a obou starších, abyste zachránili dcery.

D6. TOULÁNÍ (IKONA OKŘÍDLENÉHO OKA)



Toulaví lovci jsou figurky lovců cizího hráče, které kontroluje jiný hráč. Pokud ztratíte během chaosu nejvíce lovců ze všech hráčů, ztratíte za každou ikonu okřídleného oka na kartě události právě jednoho svého lovce ze společné zásoby. Pokud nastane remíza v počtu ztracených lovců při chaosu, použijte pořadí hráčů k určení, či lovci se začnou toulat. Lovce ze společné zásoby, kterým budeme říkat **toulaví lovci**, přesuňte do zásoby *nepřidělených lovců* jiného hráče. Pokud hraje hru ve třech hráčích, volí hráč, jemuž se toulaví lovci, ke kterému hráči je umístí. Cizí hráč s nimi nakládá stejně jako se svými (včetně útoku), avšak s následujícími výjimkami:

- **Doprovod.** Každá skupina, která je přiřazena na lov k některému z biomů, musí obsahovat alespoň jednoho lovce, jenž není toulavý (tedy patří hráči). Aby se předešlo zmatkům, či lovci jsou či, položte hráčovy vlastní lovce na toulavé, které ovládá.
- **Toulaví lovci se nemohou stát vůdci, staršími ani manžely.**
- **Vítězství.** Když se sčítají vítězné body, počítají se toulaví lovci ke svému druhu, ne k druhu, u něž zrovna přebývají.

- **Příklad:** Neandertálec má pouze tři nepřidělené lovce; dva z nich jsou toulaví lovci hráče za červenou barvu. Během chaosu (nebo jiné události, kdy dojde ke ztrátě lovců) ztratí dva lovce. Samozřejmě si vybere dva přivandrovalce (toulavé lovce), kteří se vracejí do společné zásoby. (To, co je zde simulováno, je asimilace, nikoli fakt, že cizinci jsou pro zabití vždy vybráni jako první.)

D7. KULTURNÍ DRAŽBA (POUZE MLUVÍCÍ)¹⁵

Poté, co jsou všechny události na kartě vyřešené, mohou všichni mluvící hráči kartu dražit. Hráči žijící již v kmenovém uspořádání dražit nemohou (protože jejich kmenová kultura byla ustanovena slovními tabu a tradicemi).

¹⁵ Podle lingvistky Valerie Fridlandové z Nevadské univerzity jsou ženy motorem jazykových změn, neboť je předávají svým dětem, jakožto ty, co o ně pečují především.

Výjimka: Kmenové uspořádání s harémovou sexualitou je během dražby stále považováno za mluvící. Jeho příhozy jsou ovšem počítány jako poloviční (bez zaokrouhlení). Pokud kartu nikdo dražit nechce, je jednoduše odhozena.



- **Měna pro dražbu.** Můžete použít pouze disky ze své slovní zásoby a té barvy, která je znázorněna v horní části karty dcery. Všechny barvy mají pro účel dražby stejnou hodnotu.
 - **Způsob dražby.** Jakýkoli mluvící hráč může přihodit a kterýkoli jiný hráč může příhoz dorovnat nebo zvýšit. Při přihazování nemusíte specifikovat barvu disku, pouze počet. Pokud již nikdo přihazovat nechce, nejvýše přihazující hráč vyhrává. Ostatním jejich příhozy zůstávají.
 - **Minimální příhoz.** Minimální příhoz je jeden disk.
 - **Remíza.** Remíza při dražbě se rozhoduje dle *pořadí hráčů (A2)*. Láskyplná žena rovněž rozhoduje remízou.
 - **Vítěz.** Pokud vyhraje dražbu, umístíte kartu dcery do vašeho prostoru hráče, otočenou o 180° tak, aby byla dobře čitelná. Disky, za které jste ji vydražili, položte na kartu, aby bylo jasné, že je karta dosud neaktivní a dcera *nevypělá (B3)*.
- ➔ **Příklad 1:** Probíhá dražba *Štědré ženy*. Může se dražit černými a oranžovými disky (tak, jak je stanoveno samotnou kartou). Černý a žlutý hráč přihazují každý po jednom oranžovém disku a žádný z nich nechce přihodit více. Protože je žlutý hráč v pořadí první, vyhrává dražbu a přidává si dceru do svého prostoru hráče. Položí na ni oranžový disk, za který kartu vydražil. Červený hráč si svůj příhoz vrátí zpět do své slovní zásoby.

➔ **Příklad 2:** Ve dražbě je dcera, na kterou je možno přihazovat oranžové disky. Archaik je jediný mluvčí druh, který má volné oranžové disky, takže ji může vydražit za jeden disk (minimální příhoz). Tento je položen na kartu dcery, kterou archaik umístí do svého prostoru hráče. Předpokládejme, že jiný hráč již má kmenové uspořádání a harémovou sexualitu, takže také může dražit. Pokud by byl prvním hráčem, stačilo by, aby přihodil dva oranžové disky (každý se počítá za půl), a vyhrál by. Pokud by naopak byl posledním hráčem, musel by pro vítězství v dražbě přihodit disky tři.

E. FÁZE 2: PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (v pořadí hráčů)

V pořadí hráčů (**A2**) přidělí každý hráč své lovce tak, že je položí na příslušnou kartu – ať již na biom (lov), svou desku hráče (povyšení na staršího), nebo kartu dcery (námluvy). Figurky můžete pokládat v jakémkoli pořadí.

- **Na karty biomů můžete položit jakékoli množství lovců.** Při povýšení na starší nebo při námluvách jste omezeni pouze na jednoho lovce na post staršího či kartu dcery. Můžete se ucházet o více dcer, ale o každou pouze s jedním lovcem. Na konci fáze 2 (**E**) můžete ponechat i některé lovce nepřidělené.

E1. LOV V BIOMECH

Abyste lovili v některém z vyložených biomů, jednoduše na něj položte figurky lovců.



Nezbytné nástroje pro lov. Na biomech je pruh znázorňující, kolik zásahů musíte hodit, aby byl lov úspěšný. Jsou-li v tomto pruhu uvedeny jeden nebo dva **nezbytné nástroje** pro lov (symbolizované volnými disky slovní zásoby), můžete na kartu umisťovat lovce pouze v případě, že máte příslušné nástroje k dispozici. Například pro lov bizona pravěkého potřebujete jeden černý disk, který znázorňuje předpoklad specifické mluvy pro koordinaci lovu. Tyto disky musíte mít ve své **slovní zásobě (B3)** a nejsou lovem nijak dotčené. Pokud lovíte na více kartách, které mají znázorněné nezbytné nástroje pro lov, musíte mít ve vaší slovní zásobě dostatek disků pro všechny plánované lovy.¹⁶

¹⁶ Všimněte si, že karty predátorů nemají žádné nezbytné nástroje pro lov. Lov predátorů si představujte tak, že se k nim připlížíte bezprostředně poté, co ulovíte kořist, a odháníte je zapálenými pochodněmi, abyste jim mohli ukrást jejich maso. Nic pro slabé žaludky.

Poznámka: Umístěním lovců na kartu je umožněno ve fázi 4 provést hod na lov, a to dokonce i za situace, kdy při hodu samotném ve své slovní zásobě nemáte dostatečný počet volných disků pro splnění podmínky nezbytných nástrojů. Tato podmínka se tedy ověřuje pouze při přidělení lovců, nikoli při lovu samotném.

E2. STARŠÍ A POVÝŠOVÁNÍ NA STARŠÍ



Povýšení lovce na staršího provedete tak, že položíte figurku lovce na vyznačené místo příslušného postu na desce hráče. Toto je **stále přidělení (E4)** a výhody z něj plynoucí se začnou uplatňovat, jakmile se starší stane **vyspělým (B3)**. Starší jsou na 6 postech: 1 = náčelník (pouze u kmenového uspořádání), 2 = šaman (pouze u kmenového uspořádání), 3 = kameník, 4 = válečník, 5 = lovec kožešin a 6 = strážce ohně.

• **Cena za povýšení.** Pokud nemáte bonus na povýšení zdarma, musíte použít disk ze slovní zásoby. Ten položíte pod figurku lovce a musí být stejné barvy, jako je znázorněná barva na desce hráče na příslušném postu staršího (tedy bílá, černá nebo oranžová). Disk znázorňuje, že starší dosud nevypěl. Až se vám podaří disk *uvolnit (B3)*, starší vypěje a jeho popsané vlastnosti se aktivují.

• **Omezení.** Na každém postu může být pouze jeden starší. Starší nemohou posty měnit.

• **Vlastnosti starších ve fázi 1 (událost).** Náčelník ochraňuje kmen před *chaosem (D4)*. Válečník vám umožňuje určit pořadí hráčů pro tah v případě, že jste kartou určený jako začínající hráč. Strážce ohně chrání starší a snižuje ztráty během *chaosu (D4)*.

• **Vlastnosti starších ve fázi 2 (přidělení lovců).** Strážce ohně vám umožňuje zdarma povyšovat jiné starší¹⁷ (nemusíte pod ně tedy umísťovat disky; jsou ihned vyspělí).



¹⁷ Pralidé zřejmě využívali oheň jen příležitostně a zřídka; neandertálci ve svých tábořištích jako první běžně udržovali ohniště a podle všeho uměli oheň i rozdělávat, nejen ho přenášet pomocí žhavých uhlíků. K tomu ovšem došlo až na sklonku jejich existence, v období před 60 000 lety.

- **Vlastnosti starších ve fázi 3 (vyjednávání/útok).** Náčelník umožňuje lovcům *vyjednávat (F1)*. Válečník umožňuje vytvořit *bojovou skupinu (F2)*.
- **Vlastnosti starších ve fázi 4 (lov).** Strážce ohně ochraňuje lovce před umrznutím. Kameník, válečník a lovec kožešin dávají vašemu *vůdci* speciální dovednosti **(E5)**. Celkový počet starších určuje maximální počet karet, které můžete mít v ruce **(B2)**.
- **Vlastnosti starších ve fázi 6 (akce starších).** Náčelník vám umožňuje provést akci zdarma. Šaman, kameník a lovec kožešin mohou provádět své *akce starších (I3)*.
- **Obecný přínos starších.** Všichni starší zvyšují limit počtu karet v ruce hráče **(B2)**.
- **Nezbytné disky.** Pokud jste mluvící druh, nemůžete povyšovat lovce na starší na postu 3, 4 a 5, nemáte-li aktivovaná *propojení (I1)* všemi třemi barvami v příslušné oblasti mozku, jak je graficky znázorněno. Toto je podobné jako *nezbytné nástroje (E1)*, s tím rozdílem, že disky nejsou v pozici slovní zásoby, ale musí být umístěné na příslušných bodech propojení na schématu mozku.

➤ **Příklad:** Máte jedno *propojení* na bodu Venuše v černé barvě a dvě *propojení* na bodu Šamana v barvě bílé a oranžové. Máte tedy *propojení* všech tří barev ve společenské oblasti mozku a je splněna podmínka pro povýšení na staršího na postu 4 – válečníka. Během druhé fáze pak můžete povýšit lovce na staršího tak, že umístíte jeho figurku na příslušnou pozici na desce hráče a umístíte pod něj oranžový disk, jak je naznačeno na desce hráče. Tím je označeno, že je dosud nevyspělý.

E3. NÁMLUVY

Každý hráč může přidělit nepřiděleného lovce jako **nápadníka**, nejvýše však jednoho každé dceři. Nápadníka položte na kartu dcery. Na námluvy jakékoli dcery (vyspělá, nevyspělá, cizí, vlastní, vdaná, neprovdaná) se může vydat nápadník jakékoli sexuality. Nápadník se může ve fázi 4 stát manželem.

Důležité: (Pravidlo lolity) Námluvy jsou vždy neúspěšné, pokud je dcera nevyspělá. Neměli byste tedy přidělovat nápadníka k nevyspělé dceři, pokud si nemyslíte, že v době, kdy budete prováděn hod na námluvy, bude již vyspělá.

- **Výhody.** Pokud se váš nápadník stane nevyspělým manželem, má omezenou schopnost útoku podle **F2**. Pokud následně vyspěje (tj. jeho disk je *uvolněn* podle **B3**), jeho žena přestane být závislá, manžel ji může chránit před nápadníky (s vlastností *bojové skupiny*) a na konci hry vám přinese VB. Pokud je vaše sexualita párová, musejí mít vaše dcery manžela (nevyspělého nebo vyspělého), aby byly jejich schopnosti aktivní.¹⁸

E4. STÁLÉ PŘIDĚLENÍ

Umístění figurky lovce na *desku hráče* (**E2**) jako staršího nebo na místo manžela na kartě dcery (**G1**) je **stálé přidělení**. To znamená, že se již nepočítá mezi nepřidělené lovce (např. během chaosu) a během fáze 4 se nikam nevrací (zpět mezi nepřidělené lovce).

- **Sultánova výjimka.** Pokud je vaše sexualita harémová, můžete během fáze 2 libovolně přesouvat své manžely (i nevyspělé) ve svém prostoru hráče mezi svobodnými vyspělými dcerami. To může být užitečné pro případné odrážení **nápadníků**.
- **Výjimka hrozícího vyhnutí.** Pokud na začátku této fáze nemáte k dispozici žádného nepřiděleného lovce, můžete jednoho nebo dva starší nebo manžela vrátit zpět mezi nepřidělené lovce. Pokud nastane situace, že všechny vaše figurky jsou ve společné zásobě, stává se z vás *nemocný druh* (**J1**).

E5. VŮDCE




Větší figurka znázorňující **vůdce** se chová přesně jako vaši ostatní lovci, dokud nemáte některého ze starších, kteří mu propůjčí **speciální dovednosti** (**E2**). Existují tři typy dovedností: lov velké zvěře, lov malé zvěře a výpravy (v závislosti na typu biomu).

Vůdce může mít jednu, dvě nebo všechny tři dovednosti.


- **Vůdce je na začátku hry ve společné zásobě.** Pokud máte staršího na postu 3, 4 nebo 5, můžete vytvořit vůdce, jak je popsáno v **B4** – *libovolnou záměnou*.

¹⁸ „Manželství představuje delší vztah mezi dvěma druhy. Může být zpočátku omezen pouze na výměnu zboží. V určitém bodě se vztah stává intenzivnějším a vede k výměně technik, myšlenek a chování. Vrcholem mezidruhových vztahů v této hře je výměna lidí, mezidruhové svatby a nevyhnutelně i páření, znázorněné tím, že jak hráč, kterému dcera patří, tak její manžel mohou využívat její zvláštní schopnosti. Námlyvy jsou zde tedy jakýmsi abstraktním znázorněním mezidruhových vztahů. Mezidruhové vztahy však nevznikají snadno. Rozdíl mezi jednotlivými kulturami je ve hře mnohem větší, než jaký vidíme v dnešním světě. Jeden druhému jen tak neuvěří. Boj je nezbytnou součástí všeho. Lidé žijící s jiným druhem se stávají vyvrheli, jakmile nedůvěra převáží nad benefity obchodu... Je užasné, jak je jednoduchý koncept manželství použit pro znázornění něčeho tak složitého, jako je vztah mezi druhy.“ Kyrrill Melai, 2015




Lov velké zvěře. Pokud máte staršího kameníka, pak při lovu v biomech velké zvěře vůdce vždy při hodů na lov hodí , aniž by ve skutečnosti hod provedl – tedy automatický zásah.




Lov malé zvěře. Pokud máte staršího lovce kožešin, pak při lovu v biomech malé zvěře vůdce vždy při hodů na lov hodí , aniž by ve skutečnosti hod provedl – tedy automatický zásah.



Výprava. Pokud máte staršího válečníka, pak ve třetí fázi – při útoku – mohou vaši lovci společně s vůdcem vytvořit *bojovou skupinu (F2)*. Navíc vůdce v biomech výprav (včetně karet dcer) při hodech na lov vždy hodí , aniž by ve skutečnosti házel – tedy automatický zásah. Upozornění – pro *hod na útok (F2)* toto neplatí a velitel hází jako jakýkoli jiný lovec. Výše zmíněné dovednosti platí pouze pro lov.

***Upozornění:** O využití dovednosti se musíte rozhodnout ještě před hodem samotným. Pokud se rozhodnete dovednosti nevyužít, hází vůdce jako jakýkoli jiný lovec. Toto může být užitečné například tehdy, když se snažíte získat trofej nebo vynález, a o úspěch v lovu ani tak nejde.*

- **Pokud má vůdce některou z výše zmíněných dovedností, přinese vám na konci hry (J0) vítězné body navíc.** Abyste tyto body skutečně obdrželi, musí být vůdce mezi nepřidělenými lovci, ne ve stálém přidělení jako manžel nebo starší.

➔ **Příklad:** Máte již umístěn černý, bílý a oranžový disk na místech propojení v přírodní oblasti mozku a k dispozici staršího lovce kožešin. Dokud je starší naživu, umožňuje vašemu veliteli při lovu malé zvěře automaticky hodit , tedy zásah.

F. FÁZE 3: VYJEDNÁVÁNÍ, ÚTOKY a SBĚR

F1. VYJEDNÁVÁNÍ (NENÍ MOŽNÉ MEZI MLUVÍCÍMI)

Pokud máte své figurky na stejné kartě biomu jako soupeř nebo na nějaké kartě v jeho prostoru hráče, můžete **vyjednávat**. Jedna nebo obě strany musí mít kmenové uspořádání (tedy otočenou desku hráče již na kmenovou stranu) a staršího na postu 1 – náčelníka. Hráč, který již má kmenové uspořádání a náčelníka, může činit **návrhy** ostatním skupinám, aby kartu v klidu opustily: může požadovat, měnit nebo nabízet karty v ruce nebo vyspělé vyložené karty (včetně nezadaných dcer), nabízet nebo požadovat nezadanou vyspělou dceru k sňatku (a umožnit tak, aby byl lovec automaticky povýšen na manžela v cizím prostoru hráče bez




nutnosti *hodu na námluvy – G1*), nebo může učinit jakékoli nezávazné dohody týkající se jeho herních rozhodnutí v další fázi hry.

- **Odchod.** Vaši lovci mohou v této fázi bezpečně odejít, pouze pokud to dovolí všichni hráči, kteří mají lovce na sporné kartě. Pokud lovci odejdou, vracejí se mezi nepřidělené lovce (takže tento tah nic nedělají) nebo se může někdo z nich stát manželem cizí dcery (**G1**), pokud to dovolí hráč, kterému dcera náleží.

Poznámka: V rámci obchodu musejí být karty z ruky měněné za karty z ruky a karty z hráčova prostoru za karty z hráčova prostoru. Nelze tedy vyměnit kartu z ruky za kartu vyloženou v prostoru hráče.



- **Rozvod.** Kterýkoli z vašich manželů může opustit některou z dcer, pokud je to součástí domluvy při vyjednávání, a vrátit se mezi nepřidělené lovce.
- **Při vyjednávání mohou mluvící hráči říkat pouze „ano“ (úk!) nebo „ne“ (uk uk).**

F2. ÚTOKY¹⁹

Pokud i po vyjednávání zůstanou na jedné kartě lovci více hráčů, musejí na sebe **zaútočit**. Útok se provádí tak, že každý hráč hodí tolika kostkami, kolik má na kartě lovců. Za každou kartu hází každý hráč pouze jednou (za všechny lovce na kartě). Za zásah se považuje, když na kostce padne . Pouze pokud některá skupina vytvořila *bojovou skupinu* (viz níže), počítá se jako zásah hod  nebo . Každý zásah odstraní jednoho lovce dle výběru postiženého hráče.






Pořadí dle množství pazourků. Útok je proveden v pořadí podle *množství černých disků (A3)*. Hráč s největším počtem černých disků ve slovní zásobě tedy útočí jako první, ušetří zásahy, načež následuje další. Pokud je na kartě více skupin, můžete zásahy dělit libovolně mezi ně.

- **Bojová skupina.** Pokud máte staršího *válečníka (E2)* a ve skupině lovců je i váš vůdce, vytvoří vaši lovci **bojovou skupinu**. Pokud máte vynález označený jako **zbraně**, pak každý váš lovec tvoří sám o sobě bojovou skupinu. Každý, kdo je součástí bojové skupiny (včetně vůdce), zasáhne při hodu  nebo .

¹⁹ Přes vývoj oštěpů a různých léček nemají archeologové důkazy o organizovaném válčení až do doby před 14 000 lety. Neobjevily se ani jeskynní malby znázorňující násilí mezi lidmi. Lovci a sběrači kočovali bez stálého zázemí, zvířat a zásob jídla omezili území střetů jen na sporná loviště nebo velké úlovky. Protože schopnost používání zbraní se nachází v přírodní kognitivní doméně naší mysli a lidé jsou umístěni ve společenské oblasti, použití zbraní proti jiným lidem bylo nejspíš nemožné až do propojení jednotlivých oblastí.

● **Žárlivý manžel.** Manžel může zaútočit a stát se terčem útoků ostatních nápadníků. V souboji mezi manželem a nápadníky (**E3**) je vyspělý manžel vždy považován za *bojovou skupinu*, resp. využívá její výhodu. Naopak nevyspělý manžel může útočit, ale jako každý jiný²⁰ (tedy zásah pouze při hodů „1“).

➔ **Příklad:** Neandertálec je promiskuitní a má staršího válečníka. Vysílá svého vůdce na námluvy za zadanou dcerou kromaňonců. Manžel má více černých disků, takže útočí jako první, nicméně nehodí  ani , takže jeho útok mine. Vůdce má výhodu bojové skupiny a hodí , takže zabije manžela. Vzhledem k tomu, že je vůdce na kartě dcery (biom typu výprava), automaticky uspěje v hodů na lov (díky dovednosti propůjčené starším) a zanechá zde potomka (dle **G1**). Promiskuitní se nemohou ženit, ale genetická stopa po nich zůstane.

F3. SBĚR²¹



Pokud je váš **druh umí žít sběrem** (tzn. vyznává promiskuitní sexualitu nebo mu některá z vašich dcer propůjčuje tuto schopnost), dostáváte za každý biom, ve kterém je sběr umožněn a na němž máte alespoň jednoho lovce, jednoho potomka (**A1.4**; tzn. nového lovce). Tyto biomy jsou označeny v horní části **ikonou košíku**.

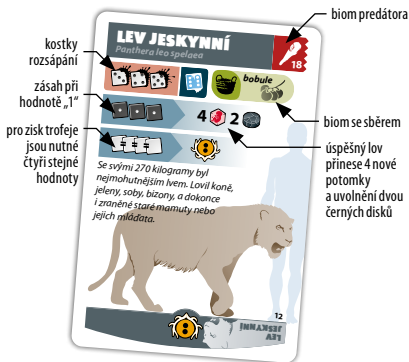
20 Náš vzdálený předek Australopithecus žil, soudě dle jeho pohlavní dvojtvarnosti (projevující se například velkými rozdíly ve vzrůstu mužů a žen), v háremovém uspořádání. Jeho společnost mohla být poměrně sexistická, promiskuita byla zapovězená. Pohlavní dimorfismus druhů *Homo erectus* a *Homo heidelbergensis* byl naopak nevýrazný a v sexuální oblasti byli mnohem svobodomyšlnější. Motorem takových společností mohly být „závodů spermií“ – genetického vítězství dosáhl muž, kteří dokázali vyprodukovat a na místo určení doručit nejvíce spermatu. Odtud zřejmě muži zdědili relativně velký pohlavní orgán. Jedním ze způsobů, jak se vyhnout „závodům spermií“, byly „líbánci v divočině“, kdy si muž zajistil samotu únosem partnerky daleko do lesů. Tyto konsensuální únosy, nezapadající do promiskuitního chování společnosti, zřejmě položily základ prvním párovým vztahům na bázi manželství. Odvrácenou stranou mince je, že s těmito vztahy roste mužská žárlivost a násilné chování.

21 Předpokládám, že menopauza (přirozené ukončení ženského menstruačního cyklu) se u lidí, zřejmě u neandertálů, vyvinula během statisíců let mezi vývojem velkého mozku a kulturní revoluci. Je záhadou, proč „sobecký gen“ zvolil právě proces, který předčasně ukončuje jeho šíření (menopauza je v přirozených podmínkách známa pouze u lidí a kulohlavce černého, příbuzného delfinů). Tato hra se řídí „babičkovskou hypotézou“ (Grandmother Hypothesis), jež tvrdí, že menopauza podporuje přežití ženinych vnoučat. To platí zejména u případě promiskuitních společností, kde se o děti starají pouze matky a babičky. Antropoložka Kristen Hawkesová zkoumala tanzanský kmen lovců a sběračů Hazda a zjistila, že babičky po menopauze tu věnují většinu času sběru – sedm hodin denně ve srovnání se čtyřmi a půl hodinami u případě mladých matek a třemi hodinami u mladých nevěst. Zkušně babičky navíc donesou ve srovnání se ženami v nejlepších letech během jedné hodiny domů více kilogramů potravy. I když to může znít divně, v této hře je většina lovců, kteří žijí v promiskuitní společnosti a nosí domů jídlo, ve skutečnosti babičkami. Bez přirozeného omezení porodnosti v podobě menopauzy by žena byla těhotná nebo kojící po celý svůj dospělý život; navíc by se vystavovala vysokému riziku úmrtí při porodu (důsledek porodů dětí s velkými lebkami).

➔ **Příklad:** Po boji zůstali někteří vaši lovci v biomu medvěda přímořského hrozného (biom, ve kterém je možný sběr – ikona košíku). Protože je váš kmen promiskuitní (tudiž trávíte mnohem víc času sběrem ořechů než výchovou dětí), dostáváte za sběr jednoho potomka. Tohoto potomka dostanete, i kdyby v další fázi lovu medvěda hrozného všichni lovci zemřeli.

G. FÁZE 4: HOD NA LOV (v pořadí nejmenšího počtu lovců v biomu)

Figurky na jednotlivých biomech představují **lovce**. Pokud jste na tahu (**A4**), proveďte v této fázi **hod na lov**, a to tak, že hodíte tolika kostkami, kolik máte zrovna na dané kartě lovců, jež ovládáte. Výsledek hodu porovnejte se stavovým řádkem biomu ozřejmujícím, kolik zásahů (🎲 nebo 🎲) potřebujete k úspěšnému lovu. Pokud jich máte stejně nebo více, lov byl úspěšný (v **G3** jsou popsány výsledky). Pokud je znázorněna ikona 🎲, je na **zásah** potřeba hodit 🎲. Pokud je znázorněna ikona 🎲, je na **zásah** potřeba hodit 🎲 nebo 🎲. Po lovu vraťte všechny své lovce, kteří lov v daném biomu přežili, mezi své **nepřidělené lovce**.



- **Pořadí biomů.** Pro určení pořadí biomů, ve kterých se hod bude provádět, postupujte podle **A4**.
- **Povinný lov.** Ve fázi lovu musejí všichni vaši lovci, přidělení tento tah k lovu, provést hod na lov (výjimky jsou popsány v **G7**). Pokud má váš **vůdce** aktivní bonusové vlastnosti (**E5**), můžete se rozhodnout o jejich využití – tedy zda bude mít na specifických biomech automatický zásah.
- **Hod na lov může být modifikován, jak je popsáno v G2.**



Rozsápání. Lov i námluvy mohou být velmi nebezpečné. Pokud je v piktogramech biomu uveden obrázek **kostky se zvířecím kousnutím**, lovec, jenž hodí tuto hodnotu, je zabit (sežrán původně lovenou zvěří).




V případě námluv pochází smrt z mezikmenové nenávisti, proto je lovec u svého vlastního kmene v bezpečí (automatický úspěch při námluvách).



Umrznutí. Lov je nebezpečný. Pokud je v piktogramech biomu uveden obrázek omrzlé kostky, lovec, jenž hodí tuto hodnotu, umrzne. Pokud máte staršího strážce ohně (E2), jsou vaši lovci před umrznutím chráněni.

G1. NÁMLUVY²²

Každý hráč s přeživším **nápadníkem** na kartě dcery může provést hod na námluvy. Každý hráč smí provést pouze **jeden takový hod** na každé kartě dcery.

- **Automatický neúspěch u lolit.** Pokud není dcera vyspělá, hod na námluvy nemůže uspět.
- **Postup při hodu na námluvy.** Hodíte jednou kostkou. Hod je **úspěšný** při výsledku  či . Při výsledku  je nápadník zabit (což naznačuje kostka rozsápání).
- **Automatický úspěch při námluvách.** Pokud je dcera vyspělá, vůdce válečník (tedy máte-li staršího vyspělého válečníka) vždy při námluvách uspěje. Bez hodu také vždy uspěje nápadník neprovdané dcery ve vlastním prostoru hráče, pokud je jediným přítomným nápadníkem. Pokud je nápadníků přítomno více (viz následující odrážku), musí tento nápadník soupeřit s ostatními jako každý jiný bez jakékoli výhody, „domácího hřiště“.
- **Více nápadníků.** Pokud se o dceru uchází více nápadníků, každý z nich provede hod na námluvy v pořadí podle slovní zásoby (v barvě, která se používá pro dražbu dcery). Tento proces představuje slovní dvoření se. Při remíze rozhoduje o pořadí otec

²² Exogamií nazýváme kulturní pravidlo, dle něž jedinec opouští svou sociální skupinu, aby si našel partnera jinde, snad i u jiného poddruhu, kmene, rodu. Lidská společenství jsou obecně exogamní, pokud jde o ženy – právě ony opouštějí domov, aby se provdaly. Svým odchodem od potenciálně příbuzných mužů svého kmene zajišťují různorodost a zdraví genů i myšlenek. V tomto jsou lidé podobní ostatním vyšším primátům žijícím ve společenství (šimpanzům a gorilám), ale rozdílní od většiny druhů opic, které jsou takzvané mužsky exogamní – odchází tedy muž. Genetická analýza potvrdila, že k míšení forem *Homo sapiens* a neandertálců došlo před 55 000 lety, přičemž geny neandertálce v sobě zahrnují 1–4 % genomu člověka kromaňonského. Ledový muž Ötzi, nejstarší evropská zachovaná mumie z doby před 5 300 lety, nese ještě větší procento genů neandertálských předků. Ještě spíše než geny nám toto mezidruhovému míšení potvrzuje fakt, že kulturní revoluce proběhla jak u neandertálců, tak u kromaňonců.





(vlastník) dcery. Nápadník, který jako první zaznamená úspěch v hodu, se stává manželem (pokud může – viz další odrážku); všichni ostatní nápadníci odcházejí domů s nepořízenou.




➤ **Příklad:** V prostoru hráče neandertálců právě vyspěla Zpívající žena a všichni tři hráči pošlou nápadníka, který se jí má dvořit. Dražba Zpívající ženy probíhá pomocí oranžových disků. Předpokládejme, že všichni nápadníci přežijí souboj. Nejvíce oranžových disků má kromaňonec, který tak hází jako první. Nehodí ani ; další v pořadí (podle počtu oranžových disků) je neandertálec. Jeho hod je automaticky úspěšný, protože v prostoru hráče má již dceru (samotnou Zpívající ženu), která má schopnost „poezie“ zaručující automatický úspěch v hodech na námluvy. Neandertálec je ale promiskuitní, takže přestože jeho hod uspěje, nemůže umístit manžela. Vzhledem k tomu, že k námluvám došlo v jeho prostoru hráče, nezplodí s dcerou dítě. Jediným efektem úspěšných námluv je, že nápadník archaik se vrací domů s nepořízenou. Pokud by byl neandertálec monogamní, nebyl by jeho hod na námluvy automaticky úspěšný, protože schopnost Zpívající ženy by byla neaktivní vzhledem k tomu, že není provdaná. Pokud by se mu povedlo hodit nebo , musel by dceři přidělit nevypělého manžela – za předpokladu, že má k dispozici oranžový disk.

- **Úspěšné námluvy.** Každá z dcer může mít pouze jednoho muže (ať již vypělého, nebo nevypělého). Při úspěchu nápadníka je původní manžel (pokud dcera nějakého měla) vrácen mezi nepřidělené lovce toho hráče, v jehož prostoru se zrovna nacházel. Úspěšný nápadník je položen na **místo pro manžela** na kartě dcery. Jedná se o **stálé přidělení (E4)**. Pokud nemůžete nápadníka umístit jako manžela, protože nemáte požadovaný oranžový disk pro nevypělého manžela, nebo pokud je nápadník promiskuitní (následující 2 odrážky), vrací se nápadník mezi nepřidělené příslušníky kmene a místo pro manžela zůstane nezměněné.
- **Vypělost manžela.** Pokud se manžel nachází v prostoru cizího hráče, začíná ihned jako vypělý a má okamžitě přístup ke všem schopnostem a akcím propojení **(I2)**, kterými příslušná dcera disponuje. Toto sdílí s jejím „otcem“, tedy hráčem, v jehož prostoru je dcera umístěná, a může akce rovněž využít. Manžel ve vlastním prostoru hráče začíná jako nevypělý a pod jeho figurku musíte položit oranžový disk. S výjimkou omezené **schopnosti útoku (F2)** nemá žádné schopnosti, dokud nevyspěje **(B3)**.

- **Promiskuitní námluvy.**²³ Pokud je váš úspěšný nápadník v prostoru cizího hráče promiskuitní, nemůže se stát manželem. Namísto toho vezmete jednoho svého lovce ze zásoby a umístíte ho, coby genetický odkaz, mezi nepřidělené lovce hráče, kterému patří dcera. Nápadník se vrací domů a stav dcery zůstane nezměněn (fakticky byla pouze nevěrná). Pokud dojde k úspěšným námluvám promiskuitního lovce s dcerou vlastního druhu, nestane se nic, námluvy však byly úspěšné a proto ostatní nápadníci odcházejí domů.
- **Pokud se stane manželem váš vůdce, řiďte se B4.**

➤ **Příklad:** Dcera archaika je provdaná za neandertálce. Ucházejí se o ni ctitelé archaika a kromaňonce. Ani jeden ze tří hráčů nebyl ve třetí bojové fázi úspěšný. Poté se oba nápadníci, v pořadí dle slovní zásoby, pokusí provést úspěšný hod na námluvy (na lov) ve fázi 4. Archaik hází jako první a padne mu „2“, čímž nahradí stávajícího manžela z řad neandertálců (ten se přesune jako toulavý lovec mezi nepřidělené lovce majitele dcery – archaika) a kromaňonec jde domů s nepoživenou. Kdyby místo toho uspěl kromaňonec, který je promiskuitní, pak by manžel dcery zůstal a ostatní nápadníci by šli domů. Červená toulající se figurka by byla přidána mezi nepřidělené lovce archaika.

62. JAK VYNÁLEZY MODIFIKUJÍ LOV

Pokud máte ve svém prostoru hráče vyloženou  kartu, která obsahuje modifikátor hodů pro fázi 4 a pro určitý typ biomu (B1), pak je každý hod hodnoty  chápán jako .


➤ **Příklad:** Podařilo se vám vyložit a „vyspět“ kartu „Provazová past“ do svého prostoru hráče. Na kartě je uveden modifikátor pro fázi 4 s ikonou kopí, což znamená, že pro všechny hody v biomu při lovu malé zvěře platí, že pokud padne „3“, počítá se jako „1“.

²³ V raných prototypch hry byl tento jev nazýván „znásilnění“, avšak ukázalo se, že pro popsání herní mechaniky je to zbytečně významově zatížený název. Používáním eufemismů se bohužel také podílím na tabuizování znásilnění, které z něj činí nejméně nahlašovaný násilný trestní čin. Omlouvám se všem obětem (jednu znám dokonce osobně), které musejí trpět nejen zločinem samotným, ale i společenským stigmatem s ním spojeným. Znásilnění je v primatologii a darwinismu výrazným činem; je zde eufemisticky nazýváno „vynuceným stykem“. Odhaduje se, že polovina orangutanů mládat byla počata spáření mladých samců a přinucených samic, které jsou součástí jejich uzavřeného harému. Tento podíl dětí narozených ze znásilnění značí, že se bude díky mechanismu přirozeného výběru rodit čím dál víc samců s genem argesivních znásilňovačů. To činí společenství orangutanů čím dál vyloučenějším, což není dobré. Jejich mláďata jsou, stejně jako lidská, v raném věku neschopná obstarat si potravu. U šimpanzů, kteří žijí promiskuitně, je párování „zločinem“ a znásilnění „normou“. Samice, které se brání promiskuitním vztahům nebo které dávají přednost konkrétnímu samci, jsou šimpanzími samci rozličně šikanovány.

G3. VÝSLEDEK ÚSPĚŠNÉHO LOVU

Pokud je váš hod na lov úspěšný, přidejte si příslušný počet **potomků** (figurky ze společné zásoby, včetně vůdce, pokud je nepoužitý) mezi své nepřidělené lovce. Musíte si znázorněný počet vzít, dokud jsou nějaké ve společné zásobě k dispozici (**B3**). Také můžete uvolnit příslušný počet a barvu disků dle znázornění na kartě biomu (**B3**).

***Poznámka:** Pokud se vám kartu nepovede vzít jako trofej (**G5**) nebo jako kartu do ruky (**G6**), zůstává karta po lovu na svém místě.*

- **Omezení.** Výsledek úspěšného lovu můžete obdržet pouze jednou za kolo a není kumulativní. I když při lovu zajíce hodíte , získáte jednoho potomka, nikoli tři.
- **Konkurenční lov.** Pokud je na kartě více skupin lovců, loví v pořadí dle **A4**. První, komu se povede úspěšný lov, získá příslušnou odměnu, ostatní odcházejí domů s prázdnou (tedy vítěz bere vše).
- **Získání schopností.** Pokud jsou uvolněné disky díky úspěšnému lovu použity na vyspělost staršího, jeho schopnosti jsou aktivní až pro další lov. Nelze je zpětně využít pro lov, který právě proběhl. Lov může rovněž uvolnit disky z dcer a vynálezů, čímž je lze rovnou využít.

✦ **Příklad:** *Tři kromaňonci a dva archaikci loví vlky. Archaikci má méně lovců, takže se pokouší lovit jako první a uspěje s jedním zásahem. Kromaňonci jdou automaticky domů zahanbení, s prázdnou. Nemůžou se pokusit ani vlky ochočit – to je také výsledkem hodu na lov.*

G4. ÚTOK PREDÁTORA



Pokud se vám podaří úspěšný lov při lovu velké zvěře, přiláká to **predátory**, tzn. karty biomů s červenou ikonou v pravém horním rohu. Abyste zjistili, kteří predátoři zbystrili, prozkoumejte všechny karty v příslušné řadě (severní či jižní) a najdete tu nejbližší k biomu, ve kterém se odehrává lov. Na predátory za kartou zalednění nemusíte brát zřetel. Predátoři se dostanou přes „mezeru“ (tedy pokud nějaká karta v řadě chybí), ale ne přes zalednění. Pokud existují dvě karty stejně vzdálené od aktuálního loviště, zaútočí na vás oba predátoři (začíná ten s menším klimatickým číslem).

- **Postup.** Po úspěšném lovu velké zvěře přesuňte přeživší lovce na kartu s nejbližším predátorem a nastává druhý lov, podle stejných pravidel jako první. Můžete tedy utrpět další ztráty, nebo získat další potomky a možnost uvolnit disky.

- **Predátoři kradou kořist.** Pokud se ve druhém lovu vašim lovcům nepovede hodit ani jeden zásah, pak jim predátor ukradne veškerou odměnu z prvního lovu, tedy všechny potomky, uvolněné disky (vrací se zpět jako vázané), trofeje nebo zvířata.

Poznámka: Někteří z predátorů mohou být získáni jako trofej (G5) nebo mohou být získáni do ruky pro pozdější domestikaci (G6).

- **Příklad:** V jižní Evropě loví 7 lovců koně a jeden (sběrač) je na biomu šavlozubé kočky. Váš soupeř má 19 figurek na slonovi (může mít více než 18 – někteří lovci soupeřů se k němu zatoulali). Oba lovy na velkou zvěř úspěšy, takže se všichni lovci sejdou u nejbližšího predátora, což je v tomto případě šavlozubá kočka (a přidali se tak k jedinému lovcovi, který zde sbíral). Vašich 8 lovců začíná druhý lov. Pokud hodí alespoň jednou „1“, kočka jim nesebere to, co získali z lovu koně. Pokud se vám podaří hodit dvakrát „1“, úspěšně ulovíte i kočku a soupeřovi lovci jdou domů s prázdnou (ale bez ztráty odměny z lovu slona). Pokud hodíte (bez ohledu na úspěch lovu) čtyři stejné hodnoty, berete kočku jako trofej (a to i v případě, že vám ukradla to, co jste získali z prvního lovu koně, tedy nehodíte žádný zásah).

G5. BRANÍ TROFĚJÍ DO PROSTORU HRÁČE²⁴



Ikona paroží na kartě vyznačuje, že karta může být získána jako **trofej**. Pokud jsou v ikoně dvě tečky, počítá se jako dvě **trofeje**. Na kartě je znázorněno, kolik stejných hodnot na kostkách při lovu musíte hodit, abyste trofej volitelně získali – ikonou 2, 3 nebo 4 prázdných kostek. Získaná trofej se do vašeho prostoru pokládá otočená o 180° (vzhůru nohama).

Abyste získali trofej, není nutné, aby byl lov úspěšný a aby některý z lovců přežil. Pokud například trofej vyžaduje hodit dvě stejné hodnoty, dvakrát „6“ je sice neúspěšný lov, nicméně trofej získáte.


- **Vyhynutí.** Odstraněná karta je prostě „vylovená“ a v řadě se nenahrazuje (G7). Pokud se vzniklá mezera nezaplní přesouváním biomů při globálním oteplení nebo ochlazení, může zde mezera zůstat po celou hru.



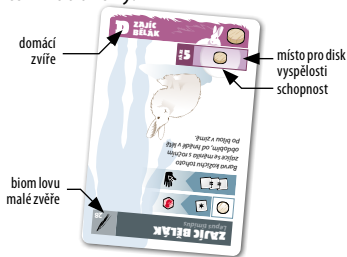
Pamatujte: Váš vůdce v kombinaci se staršími a typem biomu automaticky hází „1“, takže se snáze docílí „hadích očí“ (dvakrát „1“), trojích očí („tříkrát „1“) nebo čtyřikrát „1“. Také některé vynálezy mění hod „3“ na „1“.

➤ **Příklad:** Lovci daňka hodí „2“ a tříkrát „3“. Toto je neúspěch, protože daňek potřebuje alespoň dva zásahy (a lovci hodili pouze jeden). Vezmou si však daňka jako trofej, protože hodili tři stejné hodnoty. Pokud by měli zbraně (vynález), které by hodnotu „3“ měnily na „1“, byl by úspěšný jak lov, tak získání trofeje.

66. BRANÍ NEBO KARET DO RUKY²⁵ (POUZE KMENOVÉ USPOŘÁDÁNÍ)

 Pokud máte alespoň jednoho vyspělého staršího na straně kmenového uspořádání (počet starších je limitem karet v ruce), mohou být biomy s **ikonou ruky** brány do ruky. Počet prázdných kostek v modrém pruhu znázorňuje, kolik stejných hodnot (dvě, tři nebo čtyři) musíte hodit, abyste si mohli kartu vzít do ruky.

- Pokud hodíte dvě, tři nebo čtyři stejné hodnoty (dle biomu), můžete si kartu vzít bez ohledu na to, zda byl lov úspěšný.
- Kartu si můžete vzít do ruky, i když jste již na maximu limitu karet v ruce. Ale okamžitě musíte některou z karet odhodit, abyste vyhověli maximálnímu počtu karet v ruce (B2).



²⁵ Před čtvrtmiliómem let se v pleistocenní Evropě objevuje úžasný úbermensch zvaný neandertálec. Jedno z největších, nejsilnějších, nejchytřejších stvoření s největší výdrží, které kdy žilo. S podstatně větším mozkem, než je ten náš, uměl tak opravcovávat pazourek, že to sotva denně dokáže napodobit. Jeho z více částí složený oštěp, tou dobou technologicky nejspělejší na světě, dokázal složit nosorožce. Neandertálec uměl ovládat oheň, stavět přístřešky i přežít v nejdrsnějším koutě tehdejšího superkontinentu. Spolu se svým asijským poddruhem, denisovan, měli zvládnout zaplavit celý svět včetně pradávné Afriky. Za několik následujících desítek tisíc let pak měli vynálezat mikročipy a Boeingy 747. Ale to se nestalo. Stovky tisíc let plynuly a on stále honil jeleny po Evropě se svými levalloiskými oštěpy a pěstními klíny. Pravda, tento behaviorální konzervativismus je normou pro další miliony druhů žijící na Zemi. Ale na co pak je tak velký mozek, když ne na umění, kulturu a inovace? A když se potom před 45 000 let konečně objevil kromaňonec, také trávil posledních 100 000 let s velkým mozkem a kamennými nástroji, ale bez kultury, umění a vylepšení. Obě tyto druhové mocnosti se chovaly podobně, s veškerou kulturou a tvořivostí v používání kamene. Nicméně z jejich momentálního setkání nějak vzniklo vše, co dnes považujeme za lidské.

- **Pokud po útoku** (včetně následného útoku predátora) nezůstane nikdo naživu, žádnou kartu si vzít do ruky nemůžete.



➤ **Příklad:** *Vůdce a dva lovci loví včely (resp. se snaží získat med). Máte staršího lovce kožešín. Oba lovci hodí „1“, a vzhledem k tomu, že jde o lov malé zvěře, i vůdce automaticky hází „1“ (bonus díky staršímu). Lov je úspěšný a díky třem stejným hodnotám si můžete vzít kartu do ruky. Později může být karta prostřednictvím akce starších (I3) vyložena a domestikována. Karta vzatá do ruky se nahradí další kartou z příslušného balíčku dle pravidla biodiverzity (G7).*

G7. PRAVIDLO BIODIVERZITY²⁶

Pokud je karta biomu sebrána jako **trofej (G5)**, pak není nahrazena a v celé řadě biomů zůstává mezera a o jednu kartu méně. Pokud je karta naopak **sebrána do ruky (G6)**, nahradte ji na té samé pozici z příslušného balíčku (severní nebo jižní) tak, že počet karet v řadě zůstane nezměněn. Pokud je nově tažená karta kartou predátora, zůstává tento do dalšího kola neaktivní.

- **Příležitostný lov.** Pokud je karta sebrána do ruky, ale lov byl neúspěšný, mohou se zbývající lovci ostatních kmenů (pokud tam nějací jsou) pokusit lovit na nově tažené kartě, pokud mají *nezbytné nástroje pro lov (E1)* znázorněné na případné nové kartě.










G8. PŘÍKLAD LOVU²⁷

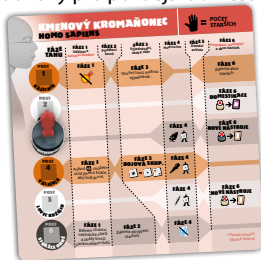
Kromaňonec (kmenové uspořádání) se pokouší v jižní Evropě lovit koně. Jedná se o lov na velkou zvěř a pro úspěch je potřeba hodit dvakrát  nebo . V biomu je sám.

- **Fáze 2 (přidělení lovců).** Nejprve povýší jednoho lovce na post staršího kameníka (post 3) a položí pod něj jeden černý disk (starší začíná jako nevypělý). Poté položí 4 zbývající lovce a vůdce na kartu s koněm.

²⁶ Těžko najdeme nějaký důkaz pro romantické představy, v nichž se neandertálcí věnují náboženským rituálům zahrnujícím obětování nebo uctívání dnes již vyhubeného jeskynního medvěda. Ostatky jeskynních medvědů uhynulých během zimního spánku se mohly v jeskyních nasrádat a uspořádání mnoha tisíc kostí, jež považujeme za dílo člověka, mohlo být dílem přírody. Oba druhy ovšem obývaly jeskyně a nález medvědí páteře se zaklíněným kamenným hrotem mezi obratli potvrzuje, že obrovští medvědi byli občas loveni. Tato hra předpokládá, že lovci, kteří se vrátili z lovu s pořádnou trofejí, byli odměněni ženskou pozorností, aby se jejich gen stal nesmrtelným v podobě následných generací.


²⁷ Lidé jsou jedněmi z mála stvoření schopných zabít na dálku. Koordinace ruka–oko, jež k tomu byla zapotřebí, může být příčinou vývoje našeho velkého mozku. První důkaz existence vrhacích zbraní byl nalezen v německém Schöningenu v podobě překvapivě zachovalých oštěpů. Oštěpy staré asi 300 000 let byly pro hod vyvažovány ostrými dřevěnými hroty. Důkazy naznačují, že je *Homo heidelbergensis* používal k lovu koní.

- Fáze 4 (hod na lov).** Předpokládejme, že kromaňonec nejprve provedl úspěšný lov někde jinde, podařilo se mu uvolnit černý disk staršího kameníka a dosáhnout jeho vyspělosti. To je nezbytné pro to, aby jeho vůdce získal potřebné dovednosti. Hod je proveden čtyřmi kostkami (4d6) za všechny lovce, padne . Vzhledem k tomu, že pouze vůdce je (automaticky díky dovednostem od staršího) úspěšný, celkově lov selhal.
- Zbraně.** Pokud by měl lovec např. technologii kostěného vrhače oštěpů, hod  by se počítal jako  a lov by byl úspěšný. Dostal by pak 3 potomky a možnost uvolnění černého a oranžového disku. Vzhledem k tomu, že nehodil 4 stejné hodnoty, kartu koně si do ruky nevezme (možnost domestikace).
- Predátoři.** Vzhledem k tomu, že byl lov úspěšný, nejbližší predátor, vlk obecný, zaútočí. Vlci žijí na biomu výprav (označeném kyjem), kde již dovednosti velitele nejsou aktivní (musel by mít k dispozici staršího na postu 4). Všech pět lovců (4 plus velitel) hodí , , , , . Dva lovci byli roztrháni vlky a další pomřeli mrazem. Protože všichni zemřeli, kromaňonec přichází i o všechny potomky a o možnost uvolnění disků z předešlého lovu koně, a navíc si nemůže vzít kartu do ruky za úspěch při domestikaci (tři stejné kostky).
- Strážce ohně.** Pokud by měl kromaňonec vyspělého staršího na postu 6 (strážce ohně), všichni tři lovci, kteří hodili , by byli před mrazem chráněni. Vzhledem k tomu, že by lovci bývali neušťedřili ani jeden zásah, sebrali by jim vlci předešlou kořist z lovu koně (potomky a disky). Nicméně vzhledem ke stejným třem hodnotám by byla karta vlka vzata do ruky pro pozdější domestikaci.



H. FÁZE 5: DOMÁCÍ ZVÍŘATA (v libovolném pořadí)

H1. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (POUZE KMENOVÉ USPOŘÁDÁNÍ)

Pokud máte vyloženu vyspělou  kartu (**B2**) ve svém prostoru hráče, získáváte dané potomky a možnost uvolnit disky tak, jak je na kartě domácího zvířete znázorněno.

I. FÁZE 6: PROPOJENÍ, NEOLOGIE & AKCE STARŠÍCH (v libovolném pořadí)

V této fázi vyberte právě jednu akci. Buď **propojení**, **neologii**, nebo **akci starších**. Jakkmile přejdete ke kmenovému uspořádání, akce propojení a neologie již nebudou dostupné. Pro mluvící druhy naopak není dostupná akce starších.

I1. AKCE PROPOJENÍ (POUZE MLUVÍCÍ)

Na každé kartě dcery je znázorněno jedno nebo dvě propojení, tzn. disky, které představují symbolická slova propojující dvě mozkové oblasti. Pokud jste stále mluvící, můžete jako jednu z akcí provést **propojení** za použití karty dcery, buď vaší vlastní, nebo cizí, pokud na ní máte svého lovce-manžela. Tato akce vám umožňuje vzít právě jednu disk určité barvy z vaší *slovní zásoby* a umístit ho na určitý *bod propojení* na schématu mozku. Tento disk znázorňuje, jak mohou symbolická slova otevřít propojení mezi dvěma oblastmi mozku.²⁸

- **Oblasti a jejich barvy.** Každé schéma mozku má tři barvy **oblastí** – pro technické (černá), přírodní (bílá) a společenské (oranžová) vědomosti.²⁹

²⁸ Technická, společenská a přírodní oblast jsou na kartách hráčů znázorněny v oblasti mozkové kůry, limbické kůry a zadního mozku. Tyto oblasti jsou spíše sugestivní než skutečné. Zadní mozek je nejstarší částí mozku, kterou sdílíme s obratlovci stejně jako s hmyzem. Limbický systém řídí emoce, chování a dlouhodobou paměť. Mozková kůra je u lidí velmi rozvinutá a obsahuje Brocovo centrum a Wernickeovo centrum řeči.

²⁹ Profesor archeologie Steven Mithen předpokládá, že mozek pleistocenních lovců a sběračů byl členěn do tří částí: technické, přírodní a společenské vědomosti. Hranice mezi těmito částmi bránily našemu předkovi například ve výrobě kostěných nástrojů. Proč? Protože kámen a kamenné nástroje byly zpracovávány v části technické, jako předměty, které jsou obráběné, zatímco kosti a paroží zpracovává část přírodní, jakožto vazbu na chování zvířat. Tyto postupy byly zcela nezměnitelné, podobně jako švýcarský armádní nůž s různými typy ostří nebo jako počítačové programování. Propojení bylo utvořeno až použitím slov z rozličných částí, jako třeba slovo „kost“ užitě v odborném významu, jako označení materiálu (podloženo nálezem prvních kostěných nástrojů). Další propojovací slova: „lidé“ jako předmět manipulace (první podvody), „zvířata“ jako lidé (antropomorfismus a totemismus), „předměty“ jako lidé (sošky venuší, pohřební předměty). Pružnost slov spustila kulturní revoluci. Kulturní karty zmiňují klení, vtipy, poezii a další slovní rozmary, protože podle mě teorie hrály ty nejobtížněji vysvětlitelné výrazy zásadní roli při propojování oblastí mozku.

- **Body propojení.** Tři **body propojení** jsou **body Venuše, Šamana a Bizona.**³⁰ Na každém z nich mohou být umístěna dvě propojení barev příslušných oblastí, jak je graficky znázorněno na desce hráče. Například bod Venuše může obsahovat maximálně jeden oranžový a jeden černý disk.³¹ A každý bod je mezi dvěma oblastmi, například bod Šamana vždy spojuje společenskou a přírodní oblast.
- **Propojení se také využívají ke splnění podmínky nezbytných disků (E2).** Naopak disky umístěné na propojení nemohou být využity pro dražbu, nezbytné nástroje nebo vítězné body. Disky z mozkové mapy můžete uvolnit pouze přechodem na kmenové uspořádání.
- **Přeměna.**³² Mozek s aktivními pěti propojeními (5 disků) se stává jazykově průchodným (v samostatné hře a ve hře dvou hráčů je potřeba všech 6 disků). Otočte desku hráče na stranu kmenového uspořádání a disky z propojení se uvolní zpět do slovní zásoby. Figurky starších (a případně disky pod nimi) umístěte na druhé straně na odpovídající posty.

➔ **Příklad:** *Máte obě propojení na bodu Venuše (oranžový a černý) a jedno propojení (bílý) na bodu Šamana. Vzhledem k tomu, že vaše společenská oblast obsahuje disky všech tří barev, můžete lovcе povýšit na staršího válečníka (je splněna podmínka nezbytných disků).*

30 Jeskynní malby, nejrannější symbolické umění, se rychle rozšířily po celém světě. Náměty maleb, až mysticky shodné od Španělska po Indonésii, jsou téměř vždy zvířata, zobrazená s ohromující zručností. Lidé jsou zobrazováni jen velmi zřídka – proč? Obtíž ruky je běžným podpisem – proč? Malby jsou většinou v neobydlených částech jeskyní, navštěvovaných pouze za účelem malování při světle louče, proč? Nejpozoruhodnější je, že na malbách jsou patrné úpravy prováděné během tisíciletí. Má teorie je taková, že malby umělcově verbální paměti pomáhaly vyvolávat obrazy. Je známo, že používání určitých drah nervového systému je posiluje, podobně jako mlhavá logika, což mohlo napomoci mozku k zásadnímu kroku na cestě za sebeuvědoměním. Proces, který se dodnes znovu opakuje, kdykoli se malému dítěti podaří ovládnout jazyk.

31 V Evropě byly nalezeny stovky záhadných sošek „venuše“ se zvyrazněnými ženskými přednostmi, avšak se zcela nebo částečně chybějící tvář a končetinami. Nejstarší, vyřezaná z mamutího klu, vznikla v období kulturní revoluce. Zvláštní je, že venuše nebyly předmětem jeskynních maleb. Psycholog Julian Jaynes se domnívá, že sloužily jako přenosné mnemotechnické pomůcky, jako připomínky vystrah a varování, které nevědomým lidem udělily jejich matky a které si tito lidé bez upomínek nebyli schopni sami dost dobře vyvolat. Přípomínkou těchto prastarých pomůcek jsou možná sošky a figurky, jež dodnes pokládáme na své stoly, do kostelů a věšíme je na kroužky ke klíčům, aniž bychom věděli proč.

32 Nevíme, které evropské druhy odstarovaly kulturní revoluci, již také říkáme chatelperronská kultura. Možná to byl míšec různých druhů. Jakmile kulturní revoluce začala, rozšířila se před 45 000 – 40 000 lety mezi neandertály i u kromaňonců, jak potvrzují nálezy důmyslně opracovaných kamenů, nástrojů složených z více součástí, hranolových ostří, zdobných náhrdelníků ze zaměrně prodrávaných lišicích a mamutích zubů nebo slonovinových prstenů či přívěsků. Každý druh rozvíjel svou prastarou technologii svým způsobem, aniž by se navzájem napodobovaly. Šířil se jazyk a malby a figurky byly prvními školními pomůckami.

12. AKCE NEOLOGIE (POUZE MLUVÍČÍ)³³

Neologie (tedy tvoření nových slov) je akce, která vám umožňuje uvolnit právě jeden disk takové barvy, jakou obsahují propojení již umístěná ve schématu mozku. Uvolněný disk může pocházet z karty dcery, staršího nebo manžela a vrací se zpět do slovní zásoby.

- **Pokud jste manželem cizí dcery**, můžete pro akci neologie použít barvy propojení, které byly umístěné v minulém tahu, v mozku hráče, kterému dcera patří. Pokud již konvertoval na kmenové uspořádání, máte přístup ke všem třem barvám.³⁴




➔ **Příklad:** *Kromaňonec má na bodu Šamana obě propojení (bílý a oranžový disk) a nevyspělou dceru, která má na sobě bílý a oranžový disk. V šesté fázi kromaňonec provede akci neologie a uvolní oranžový disk. V další šesté fázi (následující tah) může to samé provést s bílým diskem a tím jeho dcera vyspěje.*

13. AKCE STARŠÍCH (POUZE KMENOVÉ USPOŘÁDÁNÍ)

Každý z hráčů může provést právě jednu z uvedených **akcí starších**, pokud má příslušného vyspělého staršího a umístí vyžadovaný vázaný disk (pokud nemůže využít akce starších zdarma). Provedení akce staršího nijak neovlivní.

³³ Neologie je věda zabývající se tvorbou nových slov, užívaných ke komunikaci i k přemýšlení. Vnější komunikace byla zřejmě šířena muži v rámci vzájemných bojů o postavení nebo při společném lovu. Toto je ve hře znázorněno mimo jiné těžbou pazourku, sběrem a společenskými disky. Možná ale bylo první používání slov zcela v rukou žen, ať pro komunikaci vnější, či vnitřní (myšlenkovou), když učily své děti mluvit.

³⁴ Archeology a antropology kupodivu vůbec nezajímá, proč lidský druh vyvinul umění. Žádné jiné zvíře nečte knihy, nerozebírá malby, netešá sochy, neskládá hudbu, nerecituje básně. To samé lze říci o pohřbívání s cennými předměty, které, jakožto umění, neměly dlouhou trvanlivost. Proč nástroje potřebné k pohřbívání vyžadovaly měsíce práce? Obvyklé vysvětlení se opírá o víru a posmrtný život, dva koncepty, které vyžadují tak velkou míru abstrakce, že musely být formulovány až o desítky tisíciletí později. Spíše než abstraktní pojmy typu času a smrti znamenala přítomnost pohřebních předmětů první připomenutí jednotlivce formou jeho jména; v době, kdy zapamatování si slov starších bylo otázkou života a smrti. Pro účel zapamatování si mohly sloužit sošky venuší. Poprvé jsou vzpomínky uloženy ve formě slov a vyvolávány v podobě halucinací, hlasů v hlavě, proudu myšlenek, do kterých se každý z nás ponoří, jakmile se naučí mluvit. Myšlenky nesené slovy mohou být rekonstruované v podobě obrazů, prvních představ a fantazií, jako třeba představa vaší matky, jak k vám hovoří. To vedlo k radikálním změnám v pozornosti vůči věcem a osobám, které se v archeologických nálezech projevil výskytetm oněch slavných jeskynních maleb a kostěných fléten. Proto jsou umění a kultura považovány za prostředek sebeuvědomění.

- **Šamanova domestikace (post 2).** Vložte jednu  kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni bílý disk ze své slovní zásoby (vázaný disk), aby bylo zřejmé, že zvíře dosud nevyspělo (pokud nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma).³⁵
- **Kameníkovy nástroje (post 3).** Vložte jednu  kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni jeden černý disk ze své slovní zásoby (vázaný disk), aby bylo zřejmé, že vynález dosud nevyspěl (pokud nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma).³⁶
- **Nástroje lovců kožešin (post 5).** Vložte jednu  kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni jeden bílý disk (vázaný disk) ze své slovní zásoby, aby bylo zřejmé, že vynález dosud nevyspěl (pokud nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma).³⁷

Tip: *Pro výhru není úplně nezbytné přecházet na kmenové uspořádání. Tato snaha vám často vyblokuje spoustu slovní zásoby, a stejně se k určitým propojením nedostanete. Kmenové uspořádání vám sice přinese řadu vítězných bodů za domácí zvířata a vynálezy, ale izoluje váš druh (obtížně se získávají dcery).*

35 Jak archeologické, tak genetické důkazy naznačují, že chov zvířat se neobjevil dříve než v neolitu; jako první byli asi před 15 000 lety ohočeni psi. Pokud tomu tak opravdu bylo, je začlenění psů do naší hry poněkud předčasné. V Belgii a Rusku byly ovšem nalezeny pozůstatky psů, kteří tu žili před 36 000 lety a jejichž DNA se blížila spíše těm dnešním psům než vlkům. Možná se přizívali na mřínách, které po sobě zanechali dřívější lovci, možná se podíleli na lovu samotným nebo mohli poskytovat ochranu před velkými predátory. Domestikace velkých zvířat započala brzy poté, co se počátkem holocénu oteplilo; v chladném pleistocénu domestikaci komplikoval nedostatek krmiva během zimních období, zavinejný nerovinnou technologií pro sečení a sklizení trávy. Kdyby se oteplilo dříve, možná by nastala domestikace tak, jak je datováno ve hře. Každopádně byla domácí zvířata chována hlavně kvůli masu a kůžím. Jejich využití na práci a mléko se datuje až do pozdního neolitu.

36 V tomto období je charakteristickou technikou opracování kamene technika levalloiská, spojovaná s neandertálskou kamennou industrií moustérien. Je opravdu obtížné si ji osvojit. Během kulturní revoluce byla nahrazena mnohem jednodušší a flexibilnější technikou obrábění kamene.

37 Termín „neolitické“ odkazuje na nástroje a postupy z doby kamenné, které byly vyvinuty počátkem holocénu a později (jediným žijícím člověkem byl tou dobou *Homo sapiens*). Tyto technologie, jako například opracování kamenných nástrojů, hrnčířství, zemědělství nebo budování měst a zdí, ve hře nejsou zahrnuty, protože by pro období před 12 000 lety byly příliš moderní.

J. KONEC HRY a VÍTĚZSTVÍ

Hra končí buď na konci tahu po odhalení poslední karty události, nebo pokud je celá Evropa zaledněná (nejsou žádné oblasti pro lov). Sečtete pak jednotlivé vítězné body, jak je popsáno na kartě sexuality. Vlastnosti některých dcer mohou počty bodů ještě upravovat. Všechny figurky vaší barvy se počítají jako vaše body, i když jsou v táboře jiného hráče (jako toulaví lovci). Vůdce přinese vítězné body pouze v případě, že má některou ze zvláštních schopností dle **E5** (kterou mu propůjčují určití starší). Dcery, starší, manželé, domácí zvířata a vynálezy přinášejí vítězné body pouze tehdy, když jsou *vypělí* (tedy když na nich nejsou umístěny vázané disky).

- **„Sobecký gen“** – promiskuitní vítězství. Starší, manželé, dcery a disk ve slovní zásobě se počítají za 1 VB. Každý nepřidělený lovec jako 2 VB. Trofeje a vynálezy za 3 VB. Vůdce a domácí zvířata za 4 VB.
- **„Rodinné hodnoty“** – párové vítězství. Každý nepřidělený lovec, dcera (vdaná či svobodná) a disk ve slovní zásobě jsou za 1 VB. Každý starší nebo trofej je za 2 VB. Vůdce, manželé a vynálezy za 3 VB. Domácí zvířata za 4 VB.
- **„Bouchač“** – harémové vítězství. Každý nepřidělený lovec, starší, manžel a disk ve slovní zásobě má hodnotu 1 VB. Každá dcera 2 VB. Vůdce a vynálezy se počítají za 3 VB. Trofeje a domácí zvířata za 4 VB.

➤ **Příklad:** Na konci hry je vaše sexualita párová. Zůstalo vám 9 lovců, vůdce s některou z dovedností, 1 trofej, 2 dcery a 12 disků ve slovní zásobě celkem za 28 VB. Máte jednoho toulavého lovce a 1 manžela u cizího hráče celkem za 4 VB. Celkem je tedy vaše skóre 32 VB.

J1. NEMOCNÝ DRUH³⁸

Pokud jsou všichni vaši lovci mrtví, nemůžete nadále lovit ani přijmout toulavé lovce. Můžete se však účastnit dražby a získat vítězné body.



Poznámka: Pokud vám hrozí vyhynutí, můžete změnit některé vaše starší či manželé zpět na lovce, viz **E4**.

³⁸ Nebyl nalezen žádný pozůstatek neandertálců mladší než z doby před 40 000 lety. Po 250 000 letech existence s minimálním pokrokem v oblasti kultury a technického rozvoje udělali neandertálci nejvýznamnější pokrok za posledních 5 000 let svého bytí, během soužití s druhem *Homo sapiens*, a to v oblasti používání nástrojů, umění a plynulosti jazyka. A přesto to nestačilo. Úplně ovšem nevymřeli. Malé části dnes již dobře prozkoumaného genomu neandertálců můžeme najít u každého člověka, který nepochází z Afriky.

K. VARIANTY HRY

K1. KOMBINACE HRY NEANDERTHAL: LOVCI MAMUTŮ SE HROU GREENLAND




Můžete začít hru *Greenland* s použitím figurek zbylých na konci hry *Neanderthal*. Pokud tak učiníte, sečtete po konci hry *Greenland* své vítězné body s těmi, jež jste získali ve hře *Neanderthal*, a zjistíte, kdo je celkový vítěz. Počáteční rozestavení udělejte dle **části C** hry *Greenland* – mimo:

- **Počáteční figurky a disky.** Jste omezeni pouze na všechny disky a figurky, s kterými jste zakončili hru *Neanderthal*. Figurky můžete libovolně umístit jako lovce, starší nebo kolonisty (v případě Tunitů). To vám může poskytnout více (či méně) příslušníků kmene, než je popsáno v přípravě hry *Greenland* (**části C**).
- **Starší.** Starší umístěte na stejné posty, na jakých byli ve hře *Neanderthal*.
- **Domácí zvířata.** Vyměňte každou ze svých karet domácích zvířat za náhodně vybranou kartu domácích zvířat ( biomy) ze hry *Greenland*. Seveřané si zvolí ze svých nevyužitých zvířat.
- **Vynálezy.** Vyměňte každý z vynálezů získaných ve hře *Neanderthal* za náhodně vybranou kartu vynálezu ( biom) ze hry *Greenland*.
- **Dcery.** Vyměňte každé dvě dcery získané ve hře *Neanderthal* za jednu dceru ze hry *Greenland*, vybranou náhodně z dcer vašeho kmene.
- **Mluvíci.** Pokud zakončíte hru *Neanderthal* jako mluvící (tedy ne kmenové uspořádání), nemáte na začátku hry *Greenland* k dispozici žádného staršího a během prvního tahu nemůžete ani povyšovat.
- **Zalednění.** Za každou kartu zalednění v severní nebo jižní Evropě přesuňte odpovídající biom v severní, resp. jižní části ve hře *Greenland* na chladnější stranu.

K2. KOOPERATIVNÍ HRA A HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

V této variantě hraje jeden hráč za všechny druhy nebo tři hráči každý za svůj druh jako v základní hře. V každém případě je k vítězství nutné, aby na konci hry přežily alespoň dva druhy s jedním nebo více domácími zvířaty.

- **Počáteční rozestavení a délka hry.** Postupujte dle **části C**.

- **Vyjednávání.** V každém tahu může být během fáze 3 vyměněn právě jeden volný disk za volný disk nebo vyspělá  karta za vyspělou  kartu mezi dvěma druhy, pokud je alespoň jeden z druhů kmenového uspořádání. Nelze měnit lovce, karty dcer ani  karty. Pravidlo vyjednávání platí (**F1**).
- **V této variantě již není braní trofejí dle G5 volitelné, ale povinné.**

K3. ÚVODNÍ HRA PRO JEDNOHO HRÁČE S JEDNÍM DRUHEM

V této variantě se pokusí vámi vybraný druh přežít a rozmnožit v izolaci. Jeden z dalších druhů k vám bude mít velmi omezený přístup v období chaosu – a volitelně i k vašim dcerám. Váš druh přežije jako kmen, pokud po posledním kole máte alespoň jeden vynález nebo domácí zvíře, jako lovci, pokud máte vůdce, alespoň dvě provdané dcery za vaše lovce a více než čtyři trofeje, nebo zkuste zvítězit na body získkem více než 50 bodů.

Počáteční rozestavení je stejné jako pro tři hráče, s těmito výjimkami a změnami:

- **Vezměte si:** 8 lovců, 1 nevyspělého staršího – strážce ohně (pozice 6 na kartě hráče).
- **Rozdělte:** 8 karet událostí (další karty událostí můžete přidat na konci každého kola po finálním osmém, pokud budete chtít hru prodloužit).
- **Pro přechod na kmenové uspořádání** je potřeba 5 disků umístěných na propojení.
- **Limit 5 dcer.** Během fáze 1 automaticky získáte dceru z karty události, a to až do limitu 5 dcer. Jakmile dosáhnete tohoto limitu, můžete dále nové dcery získávat výměnou za své dosud neprovdané dcery.
- **Chaos/toulání:** Pokud při události chaosu neutrpíte žádnou ztrátu nepřidělených lovců (nepočítejte ztrátu starších), pak si můžete přidat jednoho lovce cizího druhu mezi své lovce. Všechny lovce, kteří se odcházejí toulat, vezmete z nepřidělených lovců a jsou přesunuti do společné zásoby.
- **Cizí nápadníci.** Během fáze 2 přidělí soupeřící druh každé vaší vyspělé dceři, která není provdaná za člena tohoto druhu, jednoho nápadníka. Ve fázi 3 jste pak začínajícím hráčem a nápadník útočí podle pravidel pro bojovou družinu.
- **Vítězství.** Pokud máte na konci posledního kola 50 či více VB, váš druh se nachází ve kmenovém uspořádání, vlastníte 4 či více trofejí a všechny vaše dcery jsou provdané, vítězíte.

Poznámka: Cílem této varianty, značně zjednodušené a kratší oproti hře více hráčů, je seznámit vás s herními mechanikami. Herní doba: ½ až 1 ½ hodiny.

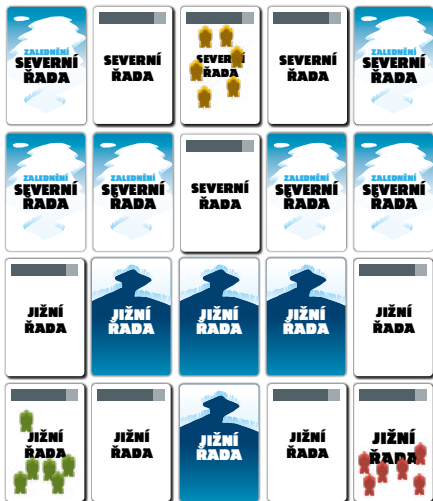
L. HRA PRO JEDNOHO HRÁČE „S pomocí mimozemšťanů“ (autor: Jon Manker)

Tato varianta vychází z hypotézy, že kulturní revoluci mohly před 40–50 tisíci lety namísto kontaktů neandertálců s *Homo sapiens* zažehnout mimozemské artefakty. Tyto artefakty jsou rozprostřeny na území Evropy a vaším cílem je interagovat s co nejvíce z nich. Mimozemšťané je totiž sledují a jejich aktivita by je informovala o tom, že lidé jsou připraveni na pozvednutí na vyšší úroveň.³⁹

L1. PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry probíhá standardně podle (C) s výjimkou toho, že v **C0.3** vytvoříte mřížku o 4 řadách, z nichž každá bude obsahovat 5 karet otočených lícem dolů. Tyto karty představují neprozkoumané biomy. V horních 2 řadách použijte karty severní Evropy, v dolních 2 řadách karty jižní Evropy.

- a. **Domácí biom.** Vyberte si, za jaký druh budete hrát. Vaše počáteční pozice (nazývaná domácí biom) je označena figurkami na obrázku. Otočte kartu svého domovského biomu a karty s ním sousedící – představují jeho bezprostřední okolí, které je vám známé (prozkoumané).



³⁹ Artefakty v této hře si představují jako totemy, vyřezávané záznamy, které – podobně jako náhrobní kameny – připomínají zesnulé vůdce. V dobách, kdy se vzpomínky ještě neuchovávaly pomocí jazyka a řeči, mohly totemy sloužit jako mnemotechnická pomůcka. Phil Eklund, 2018.

Důležité: Ve variantách L a M pojmem „sousedící“ označujeme karty, které se dotýkají hranou – navzájem diagonálně umístěné karty tedy nejsou sousedící.

- b. Nepřidělení lovcí.** V (C0.6) položte své nepřidělené lovce na svůj *domácí biom*.
- c. Obtížnost.** Vyberte si, kolik artefaktů budete muset aktivovat, abyste scénář zakončili úspěšně: rozpětí je od 2 (jednoduchá hra) po 5 (velmi obtížná hra).

Důležité: Karty otočené lícem dolů považujte za neprozkoumané; nepředstavují ale zalednění.

L2. PRŮBĚH TAHU

- a. Události (L3) a kulturní dražba (L4).**
- b. Pohyb lovců, přidělení, průzkum (L5).**
- c. Hod na lov (L6).**
- d. Domácí zvířata podle standardních pravidel (H).**
- e. Propojení, neologie, akce staršího podle standardních pravidel (I).**

L3. UDÁLOSTI

Podle (D) s výjimkou toho, že biomy jsou ovlivněny tím, zda jsou prozkoumané a zda jsou v nich přítomni lovci nebo artefakty. Obecně vzato se lovci pohybují spolu s biomem, zatímco artefakty zůstávají umístěny na pevné pozici v mřížce karet.

- a. Zalednění.** Při pokládání karty zalednění během globálního ochlazování ji otočte o 90 stupňů (tj. naležato), abyste ji odlišili od neprozkoumaného biomu.
- b. Pohyb biomů.** Neprozkoumaný biom je událostmi ovlivněn úplně stejně jako prozkoumaný. Vzhledem k tomu, že se ve variantách L a M vyskytuje více řad biomů, může posun karty dolů způsobit také posun dalších karet (a stejně tak i posun karty nahoru).

➤ **Příklad:** Prozkoumaná karta se při globálním oteplení přesune na sever na pozici neprozkoumané karty. Neprozkoumaná karta je nahrazena prozkoumanou podle **D1**. Pokud by se karta přesunula na pozici prozkoumané karty, vytlačila by ji nahoru a celý proces by se opakoval. Pokud se takto karta přesune nad horní (nebo pod dolní) řadu, je odhozena. Pokud se karta pohne na zalednění, pohybující se karta je odhozena a zalednění roztaje, otočí se zpět o 90 stupňů a stane se neprozkoumaným biotem.

- c. Určení klimatu.** S pomocí diagramu přípravy hry (**L1**) určete, které karty se nacházejí v severní řadě a které v jižní. Berte v potaz pouze klima prozkoumaných karet a událost ignorujte, pokud nejsou k dispozici žádné vhodné prozkoumané karty. Pokud vám dojde některý z druhů karet (severní/jižní), dobírejte karty z druhého balíčku.
- d. Lovci na pohybujících se kartách.** Pokud se biot posune na sever či na jih, lovci zůstávají na posunutých kartách. Pokud je biot nahrazen jiným, lovci obsadí novou kartu. Neprozkoumaný biot se stane prozkoumaným až na konci pohybu (**L5b**).
- e. Lovci na odstraněných biomech.** Přesuňte lovce na libovolný sousedící (**L1a**) prozkoumaný biot.
- f. Artefakty na pohybujících se kartách.** Na rozdíl od lovců jsou artefakty pevně spjaty s mřížkou a nikdy se nepohybují při pohybu karet. Pokud artefakty zamrznou v ledu, nejsou dostupné, dokud led opět neroztaje.
- g. Chaos.** Pro účely zjištění toho, zda jste chráněni před chaosem, se všichni lovci na mapě považují za nepřidělené.
- h. Toulání.** Tato událost zabije jednoho lovce.

L4. KULTURNÍ DRAŽBA

Abyste získali dceru, musíte zaplatit počet disků o jedna vyšší než počet dcer, které již máte. Schopnosti následujících dcer jsou pozměněny:

- a. Módní žena.** Při události *toulání* nepřijdete o lovce (**L3h**).
- b. Totemová žena.** Při *hodu na lov* (**G**) můžete jednou kostkou opakovat hod.
- c. Láskyplná žena.** Za dražené dcery platíte o 1 disk méně.
- d. Zpívající žena.** Při platbě za dceru můžete použít disky libovolných barev.

L5. POHYB LOVCŮ A PRŮZKUM

Nejprve pohněte lovci na mapě a poté otočte karty všech neprozkoumaných biomů sousedících (L1a) s vašimi lovci. Každý lovec má čtyři možnosti pohybu:

- Zůstat, kde je.**
- Přesunout se do sousedícího prozkoumaného biomu.**
- Migrovat do biomu, kde se již nacházejí vaši lovci (včetně těch, kteří se právě pohnuli).**
- Být přidělen jako manžel či starší.**

L6. HOD NA LOV

Provedte povinný *hod na lov* (G) v každém biomu, kde se nacházejí vaši lovci.

- Objev mimozemského artefaktu.** Když v každém biomu poprvé vyhodnotíte lov, umístěte zde disk. Pokud je lov úspěšný a alespoň na jedné kostce padne „6“, objevíte při lovu artefakt. To označíte položením oranžového disku ze zásoby na biom. Při jakémkoli jiném výsledku položte do biomu černý disk, který označuje, že v daném biomu se artefakt nenachází a není jej tam už ani v budoucnu možné najít. Disky vezměte ze zásoby nevyužitých disků, nikoli ze slovní zásoby.
- Aktivace mimozemských artefaktů a konec hry.** Pokud se vám v jednom kole povede úspěšný lov v tolika biomech s oranžovými disky, kolik jste si zvolili při volbě obtížnosti hry (tj. 2–5), hra na konci tohoto kola končí – aktivovali jste signál pro mimozemšťany, kteří přicestují na Zemi a pozvednou vás na vyšší úroveň. Průběh tohoto střetnutí je pak už námětem na jiný příběh.
- Po úspěšném lovu na velkou zvěř zaútočí na lovce predátoři, pokud se nacházejí na sousedící prozkoumané kartě (L1a).**
- Trofeje.** Pokud získáte biom jako trofej, všechny lovce z něj přesuňte na sousedící (L1a) prozkoumaný biom. Artefakt z karty zůstává a není dostupný, dokud není mezeza zaplněna.
- Nomádi.**⁴⁰ Všechna přidělení jsou stálá (E4). Po lovu nevracejte lovce mezi nepřidělené příslušníky kmene a všechny potomky umísťujte do biomů, kde se narodili.

⁴⁰ Lovci a sběrači v pleistocénu byli spíš nomády, přesto však využívali klíčové body v krajině jako základny pro sdílení jídla. Tyto základny jim umožňovaly spolupracovat formou dělby práce.

L7. VÍTĚZSTVÍ

Vítězíte, pokud spustíte artefakty podle **L6b** dříve, než hra skončí podle **(J)**. Můžete provést bodování podle **(J)** a zjistit, jak jste byli úspěšni.

M. KOOPERATIVNÍ VARIANTA PRO 3 HRÁČE „NA HRANĚ“ (autor: Jon Manker)

• **Podle genetických dat sesbíraných a analyzovaných v rámci projektu ADNABIOARC došlo v Evropě zhruba před 14 500 lety⁴¹ k efektu hrdla láhve:** kmeny, které dříve mívaly cca 500 členů, najednou přežívaly v počtu 20–30 jedinců, což limitovalo jejich vzájemnou genetickou diverzitu. V této herní variantě představuje každý z hráčů malý nomádský kmen ve zmíněné nelehké době. Cílem hráčů není pouhé přežití, ale také zachování zdravé genetické a kulturní výbavy vzájemnou spoluprací.

a. Měřítko. Každý lovec představuje jednu rodinu a každé kolo 3 roky. Hra trvá po dobu 1 generace.

b. Příprava hry. Podle L1.

M1. PRŮBĚH TAHU

a. Události (L3) a kulturní dražba (M2).

b. Pohyb lovců a průzkum (M3).

c. Hod na lov (L6c, d, e). Hody na lov jsou povinné ve všech biomech, kde mají hráči lovce.

d. Propojení, neologie, akce staršího podle standardních pravidel (I).

M2. DRAŽBA

Hráči se domluví, kdo z nich získá dceru. Její nový vlastník musí zaplatit počet disků o jedna vyšší než počet dcer, které právě má. Zaplacené disky musejí odpovídat *měně pro dražbu (D7)*.

• **Schopnosti.** Některé dcery mají nové schopnosti – viz L4.

⁴¹ Toto období je spojováno s náhlým oteplením ukončujícím poslední glaciální maximum (viz diagram na str. 39 v pravidlech hry Bios: Megafauna 2). Na Zemi v té době žil pouze *Homo sapiens* ve dvou genetických kladech označovaných jako M a N. Klad M v Evropě vyhynul a klad N stěží přežil. Mladší dryas skončil tak náhlou vlnou horka, že během 500 let stouply hladiny moří táním ledovců o 20 metrů.

M3. POHYB LOVCŮ A PRŮZKUM

Tato fáze se řídí pravidly v **L5** s následujícími výjimkami:

- a. Společný lov.** V této variantě nedochází při lovu k souboji mezi hráči. Naopak můžete využít lovce jiného hráče přidělené do biomu, ve kterém se nacházejí vaši lovci, a provést společný hod na lov (**G**). Zisky z lovu (potomci, disky, I/D karty) a ztráty mohou být rozděleny libovolně mezi spolupracující hráče.

***Poznámka:** Celková odměna z biomu (počet potomků a disků) je stále stejná neohledně na to, jestli lovil pouze jeden hráč či více hráčů společně. Toto se týká i sběru (sběr přináší nejvýše 1 potomka za biom a kolo).*

- b. Asimilace manželů.** Při každém společném lovu může být jeden z lovců některého z účastníků se hráčů volitelně **asimilován** manželem (vyspělým či nevyspělým) jiného hráče účastnického se stejného lovu. Toto můžete provést, i když jste promiskuitní. Tuto asimilaci naznačte položením lovce spolu s manželem na kartu dcery. Jedná se o stálé přidělení a obě figurky se od té chvíle považují za jediného manžela. Případný lov na predátora (**G4**) neasimiluje druhého manžela.

M4. VÍTĚZSTVÍ

Do *konce hry* (**J**) musí každý z hráčů splnit následující podmínky:

- **Kmenové uspořádání.** Hráčův druh musí přejít na kmenové uspořádání s alespoň 1 starším a 1 vůdcem.
- **Asimilace.** Každý hráč musí mít alespoň 1 vyspělého manžela asimilovaného (**M3b**) každým ze zbylých hráčů.

N. SCÉNÁŘOVÝ MODUL (autor: Jon Manker)

Tato pravidla vám umožňují vytvářet vlastní dobrodružství, a to včetně asymetrických situací, které zvýhodňují či znevýhodňují konkrétní kultury. Tento modul můžete využít jako handicapový systém při hře hráčů, jejichž zkušenost se hrou je velmi rozdílná.

N1. HOMINIDÉ

Tento scénář simuluje dřívější období (cca před 250 000 lety). Každé kolo představuje 20 000 let. Mnohem věrněji jsou zde simulovány výkyvy klimatu.

Příprava hry (biomy)	Podle standardních pravidel, ale: Archaikové začínají bez jakýchkoli myšlenkových propojení, ale s 12 příslušníky kmene. Kromaňonci začínají s vyspělým strážcem ohně a 1 diskem propojení podle svého výběru v mozku, ale pouze se 4 příslušníky kmene.
Příprava hry (události)	Rozdělte karty události na 3 hromádky: Jedna s kartami globálního oteplení, jedna s kartami globálního ochlazování a jedna s ostatními kartami události. Všechny tři zamíchejte zvlášť lícem dolů a poté z nich poskládejte balíček karet události odspodu nahoru takto: 1 karta globálního oteplení, 3 karty globálního ochlazení, 2 karty globálního oteplení, 3 karty globálního ochlazení a 1 karta globálního oteplení.
Zvláštní pravidla	Abyste si mohli vzít do ruky karty D/I, potřebujete o 1 stejnou kostku navíc oproti požadavku na kartě. Pro přechod na kmenové uspořádání potřebujete mít v mozku 7 disků (7. disk lze umístit na kterékoli propojení).
Podmínky vítězství	Podmínky vítězství se neliší od běžné hry, dostanete však bonus 5 VB, pokud hru skončíte v kmenovém uspořádání.

N2. VELKÝ WÜRDM

Jedná se o delší hru zahrnující zhruba 25 000 let. Začíná v drsnějších podmínkách před asi 55 000 lety a končí zhruba v období před 30 000 lety.

Příprava hry (biomy)	Připravte hru běžným způsobem, ale 4 prostřední karty do severní řady vyložte stranou zalednění nahoru. Hráči začínají hru s pouze 4 nepředělenými příslušníky kmene a bez starších.
Příprava hry (události)	Do balíčku karet události zamíchejte všech 21 karet dcer.
Zvláštní pravidla	Objeví se všech 5 událostí Würmského zalednění (D2), takže poté, co bylo odhaleno 21 dcer, znovu zamíchejte všechny odhozené karty dcer a z 5 z nich vytvořte nový balíček karet události. Pokud na sobě bude některá z těchto karet mít symbol Würmského zalednění, použijte běžným způsobem ostatní nepoužité karty. Po zamíchání odhozených karet vstupujete do pokročilejšího období a pro získání karet D/I do ruky budete od této chvíle potřebovat o 1 stejnou kostku méně oproti požadavku na kartě. (Tento bonus se počítá navíc ke schopnosti Malířky, pokud ji máte k dispozici.)
Podmínky vítězství	Podmínky vítězství se neliší od běžné hry, dostanete však 5 VB za každé své domestikované zvíře, nelehde na svou sexualitu.

MŮJ BOJ S TÍM, JAK ZOBRAZIT KULTURU V NEANDERTHALU A GREENLANDU

UMĚNÍ VS. DARWIN. Vzpomínám si na neklidné ráno v Coloradu, kdy jsem byl zaneprázdněn identifikací a tříděním artefaktů Anasaziů, které jsme vykopali o den dříve. Označit je za umělecké nebo náboženské objekty, jejichž cílem bylo zajistit posmrtný život nebo zahnat zlé duchy, znělo povrchně vzhledem k tomu, že iracionální představy nepřinášejí ze své podstaty žádnou přidanou hodnotu pro přežití a žádné jiné zvíře nevykazuje chování natolik v protikladu se svým instinktem přežít (a zajistit to samé i pro své potomstvo).

PŘÍČINY VZNIKU KULTURY. Věda je potvrzením zákona kauzality, představa, že vše má přirozenou příčinu. (Slovem „přirozená“ zde myslím cokoli, co může být vysvětleno studiem zákonů řídicích něčí vlastnosti a chování.) Rozčilovalo mě, že archeologové měli před očima nový jev, ve zvířeti říši dosud nepozorovaný, a vůbec je nezajímala příčina jeho vzniku. Příčiny jsou obzvláště důležité pro designéra her, který musí ve všech případech buď určit pravidlo, nebo nařídít hráčům, aby si hodili kostkou. Nic nesmí být ponecháno bez definice a bez příčiny.

MODERNÍ FANTAZIE. Nejde však jen o archeology. Pokud se kohokoli zeptáte, proč si zkrášluje domov či kancelář, proč poslouchá cestou do práce hudbu, vypráví vtipy nebo sní o sexu či lásce, bude se na vás asi dívat velmi podezřívavě. Bude do této činnosti příliš ponořen na to, aby si uvědomil, jak je bizarní. Pokud neumíme vysvětlit vlastní motivaci, oč složitější je pak popsat její původ u pralidí!

ROZHODOVÁNÍ. Zvířata se rozhodují na základě myšlenkových stavů, kterým říkáme emoce a které vznikají na základě jak vnitřních, tak vnějších podnětů. Mou teorií je, že kultura představuje alternativní důvod pro rozhodnutí, který (do jisté míry) předchází emocím. Kultura je uložena v paměti – v novátorském jazykovém formátu, kterým disponují pouze lidé, přestože je propleten s prastarymi formáty, kterým zcela nerozumíme. Stejně jako u schopnosti vybavit si refrén odhrávačky z rádia, jsou i zde velmi důležitá slova a melodie/rytmus. Tento proces mohl zažehnout jak svobodnou vůli, tak sebeuvědomění, které byly do té doby definovány jako rozhodovací módy založené na jazykovém vybavení.

MĚŘÍTKO KULTURY. Identitu jedince je možno definovat pomocí pomocí dvou druhů „softwaru“ spojovaných s evolucí kultury: umění a ideologie. To pomáhá designérovi hry nastavit měřítko, které může odlišit kulturu společnosti A od kultury společnosti B. V Greenlandu za sebou nyní již vyměřili Tuniiti zanechali mnohem více umění než Thulané a Seveřané – například složité slonovinové řezby. Možná je používali jako přenosné hmatové symboly, které jim pomohly vybavit si užitečné koncepty, neboť neměli slova, jimiž by zmíněné koncepty přenesli do myšlenek. Možná jejich omezený jazyk, nyní již zapomenutý, souvisel s jejich pacifismem. Víkniší Grónané byli gramotnou kulturou se sofistikovanějším slovníkem a zanechali za sebou trvalejší dědictví v podobě ság a kamenných kostelů.

MODERNÍ KULTURY. Moderní kultury jsou definovány ideologií – schopností vysvětlit pomocí myšlenek a konceptů, jak funguje vesmír. Lidé a jejich morálka jsou definováni svou specifickou

náturou, ta pak původem a příčinami vzniku vědomí. Toto byl zásadní objev osvícenství, dále upevněný Darwinovým objevem, že lidé jsou zvířaty. Ideologie stojí u zrodu obávané vikinské nájezdnické mentality a jejich mnohem méně oceňované merkantilní ekonomiky. Ještě více je vliv ideologie vidět u nacistů, kteří bez uzardění hlásali, čemu věří, a svá slova potvrzovali činy. Nikdo nemůže tvrdit, že by svůj etatismus projevovali vlažně.

ZÁKLADY. Pokud se chceme poučit z historie nebo o ní udělat hru, musíme její myšlenky a události destilovat až na jejich základ. Je mi záhadou, proč někteří trvají na tom, abych používal politicky korektní termíny jako „evropský“ místo „vikinský“ nebo „německý“ místo „nacistický“. Používání eufemismů totiž stírá rozdíly mezi dobrem a zlem, civilizovaností a barbarstvím. Pro porozumění, kterého je ve hrách třeba, jsou zásadní jasné definice.

Phil Eklund, březen 2018

SLOVO VYDÁ ZA TISÍC OBRAZKŮ

Esaj Phila Eklunda, která používá slova, nikoliv obrázky

Jste vizuální, nebo fonetický člověk? Přemýšlíte raději pomocí obrázků, nebo slov? Většina lidí by zvolila první variantu. Většina se ale mýlí.

MODERNÍ LOVEC-SBĚRAČ. Zaměřte se na jednu svou myšlenku. Vyberte si nějakou prostou, například „Dnes bych měl jít nakoupit na trh“. Je to řetěz sedmi slov s gramatikou a syntaxí. Pro fonetického člověka taková myšlenka představuje pouze několik bajtů v krátkodobé paměti, které však umožňují provést praktické životní rozhodnutí ve zlomcích vteřiny. Jak by stejnou ideu vyjádřil obrazový člověk a došel k závěru bez použití slov?

Možná pomocí videa, v němž kráčí směrem k trhu. To by ale zabralo megabajty paměti a minutu času.

PROBLÉM SE ZÁJMENEM. To je však pro obrazového člověka jen začátek komplikací. Jednoduché video kráčejícího člověka v žádném případě nedokáže vyjádřit zájmeno „já“ jako odkaz k vlastní osobě. Zvířata se neidentifikují s obrázky a videi, která je zachycují. Celkový koncept zájmen nemůže být komunikován obrázky. Zřejmě i kvůli tomu primitivní jazyky, jako ty Nového světa z doby před Kryštofem Kolumbem, zájmena nepoužívají.

TVORBA JEDNOTEK. Do obrázků nelze přeložit ani další slova z našeho příkladu – podmiňovací sloveso „měl bych“, předložka „na“ a příslovce „dnes“. Všechna tři jsou ale nezbytná pro správný proces rozhodnutí. Sloveso „jít“ můžeme sice znázornit na videu, ale pouze ve velmi konkrétní podobě. Například sled obrázků ukazující postavu při chůzi vylučuje alternativní formy pohybu, jako jsou kolo nebo auto. Pro zvukového člověka však sloveso „jít“ představuje danou činnost, aniž by jasně specifikovalo její prostředky. Tato „tvorba jednotek“ se podobá algebře, která používá „x“ jako jednotku nespecifikované hodnoty. Jednotková ekonomie umožňuje lidskému vnímání zjednodušit obrovské množství smyslových vjemů na minimální množství jednotek, které pak slouží jako pojítka mezi matematikou a realitou.

MĚŘENÍ. Standard pojmenovaný jako „slovo“ se automaticky stává odpovídající jednotkou pro první měření času nebo vzdálenosti, které přesahují úroveň vnímání. Například „x“ dní nebo „x“ stop. Prvními archeologickými důkazy měření jsou hůlky se zářezy staré více než 20 000 let.

SLOVA VERSUS KONKRÉTA. Tato „algebraická“

ohlednost slov zachycuje podstatu jevu, a zároveň vypouští zbytečně konkrétní okolnosti. Fotografie toto neumožňuje. Navíc slovo má velkou míru flexibility, co se týče vstupu a výstupu. Může být řečeno, myšleno, gestikulováno (například ve znakové řeči), napsáno, gramaticky kombinováno s dalšími slovy nebo uchováno jako minimální množství dat v paměti. Fotografie toto neumožňuje. Slova jsou ovlivněna syntaxí a morfologií. Fotografie toto neumožňuje s výjimkou pořadí, ve kterém si můžeme prohlížet sérii obrázků. Jak Aristoteles dokázal v *Organonu*, slova mohou být logicky poskládána do tvrzení, argumentů, předpokladů a závěrů. Slovo může sloužit jako metafora, a v důsledku tak otevírat duševní „brány“ a kombinovat různé prvky pomocí logické operace indukce. Fotografie toto neumožňuje. Například fonetický člověk tak používá podstatné jméno „trh“ jako zástupné slovo pro jakýkoliv trh a nechává rozhodnutí o konkrétním místě na později. Ale vizuální člověk svázaný konkrétními obrazy si musí vybrat jeden určitý trh. Představte si, co všechno by to obnášelo, kdyby se takový člověk chtěl rozhodnout bez použití slov. V hlavě by si musel zobrazit všechny možné formy přepravy na každé z možných míst. Kdyby existovaly tři možné způsoby transportu a tři různé destinace, vizuální člověk by si musel přehrát devět videí, zapamatovat si všechny detaily, a až poté by si mohl vybrat jednu variantu. To znamená udělat všechna rozhodnutí v týž okamžik. Přidejte ještě pár proměnných a lidskému mozku dojde místo v paměti (videa jsou objemná). Ale fonetický člověk si pomyslí: „Dnes bych měl jít nakoupit na trh. Možná půjdu na ten nový, který jsem ještě nezkusil. Ale vezmu si auto, protože podle předpovědi bude sněžit.“ Takové přemýšlení vede ke

třem racionálním rozhodnutím vykonaným jedno po druhém s téměř nekonečnou syntaktickou variabilitou. To všechno díky tomu, že každé slovo má v ekonomice přemýšlení hodnotu tisíce obrázků.

Aristoteles si uvědomoval, že oproti konkrétním označením slouží slova pro vlastnosti a podstaty – „trh“ nebo „jít“ – jako pojítka mezi objektivním světem a těmi subjektivními. Mezi realitou a našimi metaforami pro realitu. V tom ohledu odporoval svému učiteli Platónovi, jenž tvrdil, že vlastnosti jsou umístěny ve vyšší sféře reality a my vnímáme pouze jejich stíny. Dnes je novoplatonismus dominantní filozofií, ačkoliv se stále ještě najdou někteří následovníci Aristotela, mezi které se řadí i já.

VNITŘNÍ KOMUNIKACE. Všimněte si, že primární užití slov je komunikace se sebou samým, nikoliv s ostatními. Klíčové je to, že fonetický člověk umí vytvářet jednotky; jako „jednotku“ definujeme „konkrétní označení považované za jednotlivý prvek ve skupině mnoha podobných prvků“. Například jednotlivé konkrétní trhy jsou jako jednotky zahrnuté pod koncept „trh“. Tato schopnost vnímat entity jako jednotky odlišuje moderního jazykového člověka od jeho předků. To je důvodem toho, proč zvířata a nemluvnata nedokážou počítat množství konkrétních předmětů nad hranici takzvané subitizace (metafyzického vnímání nanejvýše sedmi předmětů).

PROBLÉM SE SLOVESEM. Slavní primáti Koko a Kanzi, kteří ovládají americkou znakovou řeč, jsou velmi zběhlí v používání přídavných a podstatných jmen, ale nedokážou formulovat slovesa a větné celky. Jaký je tedy problém se slovesem? Kvůli tomu, že každá činnost potřebuje svého vykonavatele, nelze si sloveso vizuálně představit

bez podstatného jména. A to spojuje sloveso s konkrétním vykonavatelem: „Já jdu na trh.“ Oproti obrázku však slovo „jit“ odděluje činnost od jejího vykonavatele i od specifických forem pohybu. Koko a Kanzi sice umějí používat znaková slova v komunikaci s ostatními, ale nikoliv jako jednotku myšlení.

SLOVNÍ HALUCINACE. 99 % našich myšlenek jsou slovní halucinace. Představujeme si totiž, že slovo spíš slyšíme, než že bychom jej četli. Zkuste si v duchu počítat, řekněme, od desíti do dvaceti. Zamyslete se. Duševně jste slyšeli slova „deset“, „jedenáct“, „dvanáct“ atd. ve vašem preferovaném jazyce. Nyní to zkuste znovu, ale k vyřčeným slovům přidejte obrázky arabských čísel „10“, „11“, „12“ atd. Takový postup počítání zpomaluje, ale s trochou tréningu je možný. Teď se si zkuste představit „10“, „11“, „12“ atd., aniž byste slova slyšeli. To už možné není. Značky jako arabské číslice, interpunkční znaménka, šipky a další jsou užitečné jen v psané podobě. Jenom značky, které můžete „slyšet“, mohou být vnímány a vyhodnoceny jako slovní halucinace, což vysvětluje, proč můžete mluvit předtím, než umíte číst. Mnoho z tohoto „aha“ vnímání se koná pod úrovní našeho slovního toku vědomí včetně soudů, uvažování, indukce, rozpoznávání vzorců a učení. Záplavy informací automaticky vyhodnocujeme pomocí starodávných cestiček, což ukázaly experimenty Karla Marbeho z würzburgské školy. Já toto vnímání nenazývám „podvědomé“, protože toto označení vyhrazení pro denní rutiny, které si vědomě programujeme tak, abychom je pak vykonávali automaticky.

ZÁHADA ZBYTEČNĚ VELKÉHO MOZKU. Mozky člověka a neandertálců dosáhly své moderní

velikosti před 200 000 lety, přesto archeologické nálezy neukazují žádný posun v nástrojích nebo chování do doby před 45 000 lety. Co dělali naši předci celou tu dlouhou dobu se svými obřimi mozky? Třeba budovali sociální slovník určený pro dvoření, nadvládu a statusové hry. Třeba slovně vyjadřovali, kdo má nad kým nadvládu a kdo komu patří. Tato zvolání jako ostatně všechny druhy zvířecí komunikace – křik o pomoc, ptáčích zpěv, vrčení – vyjadřují chování, ale nehrají žádnou roli v tom, pro jaké chování si rozhodneme. Jednoho dne však někdo vyřkl první slovo a definoval „slovo“ jako vokalizaci, která může být zároveň řečena i použita jako kognitivní jednotka.

PRVNÍ SLOVO. Jak znělo první slovo? Třeba to bylo něčí jméno! Jména spojená s hodnotou nebo třídou mohla být používána po tisíceletí a imitována napříč generacemi. Ale jednoho plodného dne před 45 000 lety někdo použil slovní halucinaci jména jako kognitivního zástupce, pravděpodobně kvůli tomu, aby vyřešil společenský problém. Bylo to první slovo, první verbální myšlenka a také nejdůležitější vynález lidstva. Původce prvního slova si nebyl vědom své myšlenky, protože vědomí bylo stále vzdáleno několik tisíc let. Sdílení mluvených a duševních konceptů ovšem bylo účinným nástrojem manipulace s označenou osobou. Přesun slov ze společenských sfér do mozkových center spojených s technickými a přírodními znalostmi umožnil prudký vývoj nástrojů a skladování jídla.

Mnoho mladých ptáků a savců využívá algoritmus „imprintingu“ k tomu, aby poznali svou matku a další zástupce svého druhu. Tento mechanismus, který se značně liší od asociativního učení, funguje v krátkém období po začátku pohybu a před nástupem

strachu. Můžeme jen spekulovat o tom, zda se například zvuk slova „mama“ pomocí imprintingu otiskl v prehistorické rodině na dítě, které pak bylo schopné používat tento zvuk ve svých myšlenkách jako znak pro svou matku. Kdyby tomu opravdu tak bylo, mohl byt úplně první slova v dějinách lidstva stejná jako ta většiny dětí: „Mama.“

SLOVNÍ VZPOMÍNKY. Existence slov umožnila, abychom mohli uchovávat lidské vzpomínky v novém slovním formátu. Mezi několik výjimek patří smyslové vjemy jako chutě, pachy a dotyky. Jak je to ale se zapamatováními a vymyšlenými obrazy, které dokážeme vytvořit v hlavě? Moderní mozek má úžasnou schopnost vyvolat řetězce slov z mentálního úložiště a pomocí nich vytvořit upravovatelný obraz ve speciálním myšlenkovém prostoru (tabula rasa). Takto vytvořené obrazy ze slov pak můžeme sledovat v našem myšlenkovém prostoru a díky procesu vyprávění můžeme porovnávat alternativní průběhy a dospět k rozhodnutí.

Když požádáme člověka, aby popsal velmi živou vzpomínku, rychle zjistíme, že si v duchu neprohlíží duševní fotografii pixel po pixelu. Na jednoduchou otázku „Jaký tvar má obrys vzpomínky?“ totiž neexistuje žádná odpověď. Takový mentální obraz nemá žádný rám, žádné hranice, jako kdyby jeho prvky byly přivolány slovy, nikoliv řadami pixelů. Pokud je vzpomínka dynamická a my dotyčného člověka požádáme, aby určil místo, kde vzpomínka končí a začíná se přehrávat znovu od začátku, opět nedostaneme žádnou odpověď. Ze stejných důvodů člověk nedokáže určit jasné prostorové vztahy mezi prvky vzpomínky. Každý policista ví, že výpovědi očitých svědků jsou pravdivé a platné pouze pro

některé významné detaily, jako kdyby svědci rekonstruovali scénu zločinu podle popisu z knihy. Mezery ve vzpomínkách pak logicky vyplňujeme za využití obecných dat, která náš mozek během života shromáždil o dané obecné kategorii. „Ale samozřejmě, že měl pachelat pět prstů, pane strážníku, každý člověk má na ruce pět prstů.“ Kdyby paměť fungovala jako záznam bezpečnostní kamery, člověk by ji teoreticky mohl přetáčet zpátky až k určitému momentu, kdy se díval z okna, pak by video zastavil a zapsal by si poznávací značku projíždějícího automobilu. Komprese paměti do slovních dat je ale na takové přesné detaily skoupá.

Uchovávaní vzpomínek ve větách vysvětluje, proč si nevybavujeme zážitky z raného dětství. Tehdy jsme nevládlí jazykem, abychom mohli scény rekonstruovat. Nemluvněta stejně jako ploštěnci se mohou učit. Ale je rozdíl mezi naučením se zahnout v bludišti doleva a zapamatováním si sekvence „rovně, doleva, rovně“ – takový proces totiž vyžaduje zvládnutí slovních konceptů „rovně“, „doprava“ a „doleva“.

„Vzpomínkoví umělci“ jako Franco Magnani a Stephen Wiltshire vynikají neskutečnou schopností malovat detailní scény podle svých dětských vzpomínek nebo podle krajin, které spatřili jen jednou v životě. Je až zarážející, jak se jejich obrazy podobají fotografiím. Ale v jejich pojetí jsou patrné nepřesnosti: používají perspektivu, kterou by skutečný krajinář nikdy nemohl vidět, kombinují prvky z různých úhlů pohledu, mění prostorové vztahy, zvyrazňují některé prvky a vnášejí do obrazů anachronismy. Dochází tak k tomu samému, jako když si vzpomínku vybavujeme pomocí velmi detailních slovních instrukcí. Není to „fotografická

paměť“.

Jsou vzpomínky slovní, nebo vizuální? Na tuto otázku odpovídá jednoduchý experiment, který si může kdokoliv vyzkoušet. Jděte do knihovny a otevřete knihu na náhodné stránce. Dívejte se na ní několik vteřin tak, abyste si stačili udělat duševní obraz. Teď se pokuste rekonstruovat danou stránku z vaší paměti. Kdyby byla stránka uchována jako obrázek, měli byste mít před očima rozmazanou fotografii. Možná rozlišíte pár písmen, spočítáte řádky textu, i když budou příliš rozostřené na to, abyste je mohli přečíst. Na této mentální fotografii byste měli být schopni rozeznat, kde přesně se nachází těch pár písmen, která jste schopni rozluštit. Skutečná rekonstrukce se od předchozího popisu samozřejmě výrazně liší. Budete si pamatovat útržky několika frází, ale jejich pozice na stránce nebude jasná, protože vzpomínka je uchována ve slovní podobě.

Vědci z Centra pro výzkum primátů Univerzity v Kjótu provedli v roce 2013 variaci na náš experiment. Náhodně seřadili arabské číslice 1 až 9 a na dobu kratší než jednu vteřinu je zobrazili na monitoru. Šimpanzi měli v následném testu mnohem lepší výsledky než lidé a byli schopni ukázat správné pořadí čísel. Toto zjištění ukazuje, že šimpanzi krátkodobá paměť je mnohem více obrazová než ta lidská.

VJEMY. Nevíme, jak zvířata a nemluvnata zpracovávají vjemy – koncepty vytvořené přímým vnímáním bez použití slov nebo tvorby jednotek. Například paván může zahlédnout ocas lva, ale tento vjem v něm vyvolává spojení s vjemem „lev“ a spustí v něm algoritmus útěku. Máme důkazy o tom, že vjemy formuje pravá část zvířecího mozku a přijímá exekutivní levá polovina mozku.

Komunikační tok mezi těmito púlkami kóduje vjemy v proto-slovním formátu, ale není schopný je kategorizovat do jednotek. Náš slovní formát však toto omezení překonal.

KOGNITIVNÍ PROSTUPNOST. Po téměř celou svou historii nevykazovali neandertálcí ani moderní lidé známky „kultury“, jako jsou umění nebo náboženství. Podle evolučních psychologů Ledy Cosmidesové a Johna Toobyho to způsobilo rozdělení původního lidského mozku na sociální, technickou a přírodní historickou oblast. Tehdejší lidé neměli využít znalosti z jedné části v ostatních oblastech. Například naši předci, kteří byli schopni opracovávat kámen, nepochopitelně odmítali podobně upravovat paroží nebo kosti; zřejmě kvůli tomu, že kámen měla na starosti technologická oblast mozku, zatímco kosti patřily do části přírodní historie. Kognitivní propustnost ve vnitřní komunikaci umožnil až slovní formát přemýšlení. Proces, při němž se slova z jedné oblasti začala vyskytovat v kontextu jiných oblastí, zažehl „kulturní revoluci“ v době před 40 000 lety, kdy se objevily první vyřezávané kosti a paroží, jeskynní malby, sošky, píšťalky, hroby a další kulturní artefakty. Propojení mozkových oblastí umožnilo lidem poprvé v historii vytvořit složitější nástroje z více materiálů než jen z klacíků a kamenů (první technologie), odkazovat k členům společenství i po jejich smrti (první skutečná jména a pohřební předměty), vyrábět ženské sošky jako autority pro vybrané činnosti (první modly) a přemýšlet o antropomorfních zvířatech schopných lidské chůze a řeči (první vtipy).

KLÍČOVÉ ZÁJMENO. Naši předci dokreslovali a retušovali slavné jeskynní malby po tisíce let, pravděpodobně je tak používali jako tabule pro

vizuální a hmatové posilování nervových cest, jež slouží pro vytváření obrazů ze slov a chápání konkrétních zvířat jako jednotek. Tento didaktický účel maleb vysvětluje, proč je jeskynní umění tak podivuhodně podobné napříč celým obydleným světem. Otisky rukou, které se nacházejí na mnoha malbách, jsou tak pravděpodobně prvním pokusem o to, vyjádřit zájmeno „já“, klíčový koncept na cestě za opravdovým vědomím.

TEORIE PROPOJENÍ A VTIPŮ. Lidé jsou jediným druhem ve zvířecí říši schopným vyprávět vtipy a smát se jim. Co znamená, že je něco vtipné? Co je to vtip a jakou přidanou hodnotu pro přežití může mít fakt, že se mu budu smát? Vtip je rozpor v jazyce projevující se tím, že slovo, které bylo vytvořeno pro konkrétní účel, je použito v jiném kontextu. Smích je viditelným signálem toho, že někdo si uvědomuje tento posun v konceptu a je schopen obě oblasti spojit formou induktivní logiky. Toto je ve hře simulováno umístěním propojení.

Phil Eklund, prosinec 2014

GLOSÁŘ ROLÍ PŘÍSLUŠNÍKŮ KMENE

Každá figurka je příslušníkem kmene a je jí přidělena role podle toho, kde se nachází. Zkratka „SP“ znamená *stálé přidělení* (**E4**).

Bojová družina – Pokud máte staršího na pozici válečníka, všichni vaši příslušníci kmene zabíjejí soupeře při útoku (**F2**) hodem „1“ či „2“.

Deska hráče – Čtvercová karta, na které jsou umístěni starší (**E2**). Má „mluvící“ a „kmenovou“ stranu.

Kameník (SP) – Starší na pozici 3, poskytující vůdci schopnost automatického úspěchu při lovu velké zvěře. Při kmenovém uspořádání vynalézá karty **I** z ruky pomocí výroby nástrojů (**I3**).

Lovec – Jakýkoli příslušník kmene (včetně vůdce), který se účastní hodu na lovu (**G**), přidělený na kartu severní či jižní řady nebo přidělený cizí dceři coby nápadník.

Lovec kozešin (SP) – Starší na pozici 5 poskytující vůdci schopnost automatického úspěchu při lovu malé zvěře. Při kmenovém uspořádání vynalézá karty **I** z ruky pomocí výroby nástrojů (**I3**).

Manžel (SP) – Příslušník kmene na místě pro manžela na kartě dcery (**G1**). Jakmile vyspěje, získá její schopnosti. Provádí hod na útok proti nápadníkům (**F2**).

Náčelník (SP) – Kmenový starší na pozici 1, brání chaosu (**D4**) souvisejícímu s rozrůstáním kmene a umožňuje vyjednávání (**F1**).

Nápadník – Jakýkoli lovec na kartě dcery mimo místo pro manžela (**E3**), nehledě na to, zda je dcera vdaná, nevyspělá, cizího druhu nebo promiskuitní.

Potomek – Nepřidělený příslušník kmene získaný ze zásoby populace po úspěšném lovu, sběru nebo domestikaci zvířete (**A1.4**).

Sběrač – Jakýkoli lovec na biomu s ikonou košíku (**F3**). Hráči přináší potomka, pokud je promiskuitní nebo má manželku/dceru s touto dovedností.

Starší (SP) – Jakýkoli příslušník kmene na desce hráče. Označují se pozicemi 1–6 (**A1.6**).

Strážce ohně (SP) – Starší na pozici 6. Brání umrznutí a ztrátě starších během chaosu a umožňuje povýšení starších zdarma (**C0.6**).

Šaman (SP) – Kmenový starší na pozici 2, schopný domestikovat karty D z ruky (**I3**). Jedná se také o název jednoho ze tří propojení (**I1**).

Toulavý lovec – Nepřidělený příslušník kmene cizí barvy (**D6**). Musí být doprovázen.

Válečník (SP) – Starší na pozici 4, poskytující vůdci schopnost automatického úspěchu při výpravě. Rozhoduje o pořadí hráčů (**A2**) a zdvojnásobuje pravděpodobnost zásahu protivníka při útoku (**F2**).

Vůdce (velký příslušník kmene) – Kdekoli (**E5**), ale s mentorem z řad starších může získat speciální schopnosti týkající se biomů malé zvěře / velké zvěře / výpravy.


Závislý – Každý starší, neprovdaná dcera, dcera s nevyspělým manželem a domestikované zvíře ve vašem prostoru. Je nutné se o ně postarat v průběhu sněhové bouře (**D5**).


Autor	Phil Eklund
Pravidla	Phil Eklund, Kyrill Melai
Grafika	Karim Chakroun
Testeři	Christopher Leko, Mathew Tate, Drake Immortalis, Andy Graham, Chuck Parrott, Juan Crespo, Wulf Corbett, William Hutton, Dr. Nicole Morper, Matt Eklund, Simon Skov Hansen, Michael Theiss, Maurizio Picanza, David Kuznick, Eric Gerber, Cole Wehrle, Thompson Stubbs, Ken Southerland, Pete Grey, Upkar Gata-Aura, Scott Henshaw, Nigel Buckle, Brett Burleigh II
České vydání	Fox in the Box , web: www.foxinthebox.cz , email: info@foxinthebox.cz
Překlad	David Hanáček, Ondřej „Kew“ Kurka
Korektury	Kateřina Kadlecová
Sazba a grafické úpravy	David Hanáček





FÁZE 1: UDÁLOSTI (D)


   **Pořadí hráčů.** (A2)


 **Ochlazování.** Zalednění je umístěno místo karty s nejnižším klimatickým číslem v severní řadě. (D1)


 **Oteplování.** Karta s nejnižším klimatickým číslem v jižní řadě se přesune na sever. Do jižní řady je doplněna nová karta biomu. (D1)

 **Würmské zalednění.** Přijďte náhodnou nepoužitou kartu do balíčku událostí. (D2)


 **Vymírání starších.** Za každou ikonu proveďte hod šestistěnnou kostkou na vymírání starších. Umírá ten, jehož hodnota postu padne. (D3)

 **Chaos.** Pokud nemáte imunitu, odstraňte polovinu nepřidělených lovců a jednoho staršího. (D4)


 **Sněhová bouře.** Odstraňte závislé, pro které nemáte podporu. Jakkoli dva lovcé užívi nezadanou dceru, staršího či domácí zvíře. (D5)


 **Toulání.** Pokud jste při chaosu utrpěli nejvíce ztrát, umístěte za každou ikonu oka na kartě události jednoho svého lovcé za zásoby mezi nepřidělené lovcé některého soupeře. (D6)


 **Dcera.** (D7)


 **Disky pro dražbu.** Hráči mohou při dražbě dcery použít pouze disky vyobrazené barvy. (D7)


FÁZE 2: PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (E)


 **Nezbytné nástroje.** Pro lov v určitých biomech je potřeba mít disk vyobrazené barvy ve slovní zásobě. (E1)


 **Starší.** Přidělení lovcé coby staršího na desku vašeho druhu. (E2)


 **Vůdce.** Má stejné vlastnosti jako lovec. Starší na určitých postech mu mohou propůjčit automatické zásahy v určitých biomech. (E3)

 **Malá zvíř.** Lovce kožešin umožní vašemu vůdci pokaždé hodit při lovu v tomto biomu. (E5)


 **Velká zvíř.** Kameník umožní vašemu vůdci pokaždé hodit při lovu v tomto biomu. Úspěšný lov může přilákat predátory. (E5)

 **Výprava.** Válečník umožní vašemu vůdci pokaždé hodit při lovu v tomto biomu. (E5)

 **Predátor.** Lovci jsou přinuceni k dalšímu lovu po úspěšném lovu velké zvíře. (E5)

 **Stálé přidělení.** Po přidělení nelze lovcé přidělit jinam a s postem je spojený až do své smrti. (E5)

FÁZE 3: VYJEDNÁVÁNÍ a ÚTOK (F)


 **Exogamie.** Sňatek dcery s manželem cizího druhu. (F1)


 **Sběr.** Pokud se váš druh umí živit sběrem, vezměte si za každý biom s ikonou sběru, kde máte alespoň jednoho lovcé, jednoho potomka. (F3)

FÁZE 4: HOD NA LOV (G)


 **Úspěch.** Hodnota nebo znamená zásah. (G)


 **Úspěch.** Hodnota znamená zásah. (G)

 **Kostka rozsápání.** Při hodnotě vyobrazeného hodu je některý z lovců rozsápán. (G)

 **Kostka umrznutí.** Pokud nemáte imunitu (poskytuje starší), při hodnotě vyobrazeného hodu některý z lovců umrzne. (G)




→ **Zbraně.** Automaticky upravují hodnoty určitých hodů na . (G2)

 **Nový lovec (potomek).** Můžete získat po úspěšném lovu (G3) nebo jako přínos domácích zvířat. (H1)

 **Trofej.** Kartu si vezměte do svého prostoru hráče, pokud při lovu hodíte vyobrazený počet stejných hodnot. (G5)

 **Vzít do ruky.** (G6)

FÁZE 6: PROPOJENÍ, NEOLOGIE a AKCE STARŠÍCH

   **Body propojení.** Disk na tomto místě je propojení (I1), které splňuje podmínku (E2) pro umístění určitých starších.