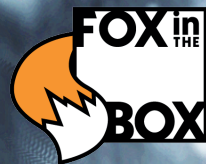


TŘETÍ EDICE

GREENLAND

HRA O PŘEŽITÍ PRO 1-4 HRÁČE



„Dvě století poté, co dal psanec Erik Zrzavý tomuto ostrovu bez stromů, pokrytému ledovým příkrovem, zcela nepatřičný název Zelená země (Greenland), vystoupilo ze své veslice na silný led deset na kost vyhublých Seveřanů. Byl květen, za sebou měli tu nejtvrďší zimu, jakou pamatovali, a už pár měsíců předtím jim došly zásoby uskladněných potravin a sena. Muži vyzbrojení palicemi očekávali, že si tu opatří první maso letošní sezóny: na ledu opuštěná mláďata tuleňů grónských, s očima podobnými laním. Místo nich tu však našli jen salvu šípů lidu Thule. Skrælingové (hanlivé vikinské označení pro kmeny Thulanů a Tuniitů) mají početní převahu i dovednosti nutné k přežití v arktických podmínkách. A v případě, že Thulané pobijí Seveřany i Tuniity, stanou se jedinými vládci Grónska.“

A. SHRNUTÍ

Čtveřice hráčů představuje kmeny Tuniitů¹ (**zelený hráč**), Seveřanů² (**červený hráč**), mořských Sámů³ (**modrý hráč**) a Thulanů⁴ (**žlutý hráč**), bojujících o přežití na území Grónska v období 11. až 15. století. Každý z kmenů posílá lovce, aby získávali potravu a palivo nutné k zajištění svých dětí, stařešinů i domácích zvířat, zatímco prostřednictvím vyhlazování konkurenčních komunit a shromažďování zdrojů sbírá vítězné body. Historická realita je taková, že klima se nakonec ochladilo a s výjimkou Thulanů (Inuitů) všichni ostatní vymřeli.

- **Kola.** Každé z herních **kol** představuje jednu generaci. Každé kolo se skládá ze šesti fází (**A1**), v jejichž průběhu všichni hráči provedou své akce příslušející dané fázi, než přikročí k fázi následující.
- **Terminologie.** Pojmy, které jsou předmětem definice, jsou uvedeny **tučně** nebo *kurzívou*, pokud jsou rozvedeny na jiném místě. Pojmy začínající velkým písmenem jsou definovány v *Přehledu úkolů kmenových příslušníků* na závěr pravidel.
- **Zlaté pravidlo.** Pokud těmto pravidlům odporuje text na kartě, má před nimi vždy přednost.

A1. PRŮBĚH HRY (KAŽDÉ KOLO MÁ ŠEST FÁZÍ)




1. **UDÁLOST (D).** Na začátku kola odkryjte kartu události. Potom určete začínajícího hráče (**A2**) a v pořadí hráčů vyhodnoťte dopad symbolů událostí na všechny hráče. Pokud se na kartě objeví obchodní loď Seveřanů, vydražte zboží, které přiváží (**D10**).
 2. **PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (E).** Všichni hráči přidělí volné příslušníky svých kmenů jako lovce, stařešiny, hlídače, kolonisty nebo nájezdníky. Podrobnosti o nich naleznete v připojeném slovníčku pojmů (v *Přehledu úkolů kmenových příslušníků*).
 3. **VYJEDNÁVÁNÍ a ÚTOKY (F).** Hráči mohou uplatit ostatní, aby se svými členy kmene opustili v míru biomy, které jsou předmětem sporu. Sem patří i možnost provdat za ně své dcery (**F1**). Pokud nedojde k jejich stažení, příslušníky svého kmene musejí nasadit do útoku na ostatní členy cizích kmenů přítomné na stejné kartě (**F2**), přičemž tuto kartu považují za „medailonový“ biom.
- **Nový svět ukáže nepřátelskou tvář.** Pokud na kartě Nového světa zůstane více než 6 kolonistů, otočte ji nepřátelskou stranou nahoru (**F3**).


¹ Tuniité se přestěhovali do Nového světa relativně nedávno (před 5 000 lety), a proto nejsou blízkými příbuznými Inuitů ani amerických Indiánů. Specializovali se na lov na ledu, a neměli dokonce ani ochočené psy nebo luk a šípy. „Tuniit“ je jméno, které dostali od svých odvěkých nepřátel Inuitů-Thulanů, antropologové je však nazývají „dorsetskou kulturou“. V roce 1903 se u poslední kolonie Tuniitů na ostrově v Hudsonově zálivu zastavila britská velrybářská loď. Jeden z námořníků byl nemocný a během několika měsíců všichni Tuniité zemřeli. Rozluštit tuniitský jazyk se před jejich vymřením nikomu nepodařilo a nikdy také nedostal písemnou podobu. „Tuniité byli silnými lidmi, byli však plši a nebylo těžké je přimět k útoku. O jejich touze zabít se nevyprávějí žádné příběhy.“ Inuité-Netsilikové, 1923.


² V roce 984 založil Erik Zrzavý, vikinský psanec stojící v čele skupiny severských osadníků z Islandu a Norska, kolonie známé jako Východní osada a Západní osada – první evropské enklávy na území obou Amerik. Podle ság pojmenoval ostrov Greenland v podstatě kvůli marketingu.

³ Sámové jsou kmeny hovořící ugrofinským jazykem, které už dlouhou dobu obývají arktické oblasti Evropy. Přívejším od roku 800 Sámové začali s domestikací sobů. Staré seveřanské daňové záznamy vypovídají o mořských Sámech jako o zkušených stavitelích lodí a dokumentují také daně i obchod s kožešinami, kůžemi, peřím, velrybími kosticemi a lany vyrobenými z tuleňů a velrybí kůže. Sámské legendy vyprávějí o dávných velrybářských výpravách daleko na západ.


⁴ Thulané jsou v současnosti známi jako Inuité nebo Eskymáci. Kromě svých pověstných harpun a kajaků měli také psí sáně, umiaky (otevřené čluny pokryté kůží, poháněné až dvaceti páry vesel), komplexní systém skrýší s potravinami, sněžné brýle, výborně ušité parky, kalhoty, legíny, boty, palčáky a cely. Byli velrybářskou kulturou a jediná čtyřicetiletá velryba grónská vystavěla padesátičlenné komunitě jako zásobárna potravy a hořlavého velrybího tuku na celý rok. Tuniity vyhlazovali a zotročovali, kdekolí na ně narazili, a tentýž osud možná potkal i grónské Seveřany.

4. HOD LOVECKÝMI KOSTKAMI (G). Všichni hráči provedou hod loveckými kostkami – za každého z přidělených příslušníků svého kmene použijí jednu kostku. Pokud je počet kostek s  nebo  přinejmenším stejný jako počet zobrazovaný na biomu, který je místem lovu, přidejte nové **děti** (tj. nepřidělené členy kmene v další generaci) a/nebo nové disky zdrojů tak, jak je na kartě uvedeno. V případě řady karet chladné strany (**D4**) je úspěšným hodem pouze .

 - **Krvavé kostky.** Symboly **krvavých kostek** ukazují, která hodnota hodu lovce zabije, bez ohledu na to, zda lov je nebo není úspěšný (**G0**). Přežijí lovci se vracejí mezi vaše nepřidělené kmenové příslušníky (**B0**).

- **Odměna za lov.** Pokud jsou nájezdníci úspěšní, ukradnou děti nebo umístí manžela (**G1**).
- **Modifikátory lovu.** Některé ženy nebo dcery, stařešinové a domácí zvířata umožňují hráči přehodit konkrétní kostky (**G2**) nebo způsobit, že se všechny kostky s uvedenou hodnotou považují za  (**G3**).
- **Vítěz bere vše.** Pokud má své lovce na kartě biomu (jiné než Markland nebo Vínland) několik hráčů najednou, výhody z ní plynoucí sklízí pouze ten, jemuž se jako prvnímu zdaří úspěšný lov. Ostatní odcházejí domů s prázdnými rukama (**G4**).
- **Vyčerpání zdrojů biomu.** Biomy s trofejemi lze přidat do prostoru hráče (**G5**) a v řadě nedochází k jejich náhradě. Biomy s vynálezy nebo zvířaty, jež lze ochočit, si hráč může vzít mezi karty držené v ruce (**G6**) a na jejich místo v příslušné řadě přichází další karta.





***Nezapomeňte:** Při hodu loveckými kostkami představuje každá z hodnot osud jednoho z vašich lovců, kteří se lovu účastní!*

5. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (H). Pokud spotřebujete stanovenou energii nebo stařešiny, každá karta  ve vašem prostoru hráče vám zajistí uvedený počet dětí bez potřeby hodu loveckými kostkami.

• **Pacifikace.** Kdokoli žijící na nepřátelské kartě Nového světa může na konci této fáze za účelem jejího zpacifikování (otočení karty na „klidnou“ stranu) obětovat jeden kus mrožoviny (**F3**).


6. AKCE STAŘEŠINŮ (I). Pokud hráči disponují stařešiny na náležité **pozici** (tj. v příslušné řadě na své hráčské desce), všichni na závěr provedou akce stařešinů. V případě, že žádné stařešiny nemají, mohou přestoupit na **monoteismus** (tj. obrátit hráčskou desku na druhou stranu).

A2. POŘADÍ HRÁČŮ – FÁZE 1, 2 A 5

    Symboly v horní části karty události, jež náleží danému kolu, znázorňují barvu **začínajícího hráče**, který v každé z jeho fází provede své akce jako první. Po něm je na tahu hráč, jehož barva následuje v řadě jako další. Toto **pořadí hráčů** platí ve všech fázích, s výjimkou fází 3, 4 a 6.

• **Válečná porada.** Pokud vás karta události určí jako prvního hráče a vy disponujete stařešinou na 4. pozici (válečný náčelník), smíte se vyměnit s jiným hráčem, který se tak stane začínajícím hráčem po dobu trvání daného kola.

A3. POŘADÍ HRÁČŮ PŘI VYJEDNÁVÁNÍ/ÚTOKU – FÁZE 3

 V případě karet, na nichž se nacházejí kmenoví příslušníci různých hráčů, určuje pořadí, v němž se bude vyjednávat, hráč s **největším množstvím železa** (černé disky). Pokud na kartě zůstanou příslušníci více než jednoho kmene, všichni přítomní hráči musejí okamžitě zaútočit (**F2**), a to počínaje hráčem s největším množstvím železa.

• **Rovnost černých disků.** Jestliže nastane remíza, hráči se řídí pořadím hráčů (**A2**).

A4. POŘADÍ HRÁČŮ PŘI LOVU – FÁZE 4

O pořadí karet, které jsou předmětem lovu, rozhoduje začínající hráč. Tato skutečnost je důležitá zejména při únosu dcery (**G1**), kdy hráč může získat nebo ztratit schopnost poskytovanou jednou z dcer.

- **Hráč s nejnižším počtem kmenových příslušníků.** V případě karty, o kterou má zájem více hráčů, provede hod loveckými kostkami jako první hráč, jehož kmenoví příslušníci jsou přítomni v nejnižším počtu.⁵ Jestliže nastane remíza, hráči se řídí pořadím hráčů (**A2**).
- **Právo prvního lovu.** Některé karty vám ve jmenovitě určeném typu biomu (**B1**) umožňují právo **prvního lovu**. Pokud ve smyslu práva prvního lovu dojde k remíze, jako první loví hráč s nejnižším počtem lovců.

A5. POŘADÍ HRÁČŮ PŘI AKCÍCH STAŘESINŮ – FÁZE 6

Jako první přicházejí na řadu všichni polyteisté (podle pořadí hráčů popsaném v **A2**). Po nich následují všichni monoteisté (rovněž podle pořadí hráčů).

B. HERNÍ MATERIÁL



72 kmenových příslušníků. Tyto kostky představují na hráčské desce **stařesiny**, na kartě Nového světa **kolonisty**, na políčku, které na kartě dcery označuje exogamii, manžely a kdekoli jinde lovce. V každé barvě je k dispozici 18 jedinců (Seveřanů-Vikingů = **červený hráč**, Thulanů-Inuitů = **žlutý hráč**, Tuniitů-Dorsetanů = **zelený hráč**, mořských Sámů = **modrý hráč**). Své **nepřidělené kmenové příslušníky** musíte oddělit od

Valhaly (tj. společné zásoby zesnulých příslušníků kmene).⁶

4 výjimeční kmenoví příslušníci. Každý z hráčů má jeden válec kmenového příslušníka, jež používá v roli *alfa lovce* (**E7**).

32 oranžových disků. Tyto disky představují **energii** (pálení dřeva nebo velrybího tuku). Používají se k podpoře domácích zvířat, povyšování kmenových příslušníků na stařesiny a také při provádění některých akcí stařesinů.

12 bílých disků. Tyto disky představují **mrožovinu** (stejně jako speciální vlnu, živá medvídata nebo sokoly). Používají se při dražbě dováženého zboží, připlouvajícího jako součást lodního nákladu. Pro monoteistické hráče má každý z nich hodnotu 1 vítězného bodu.⁷

12 černých disků. Tyto disky představují **železo**. Používají se k výrobě nástrojů i anulování ztrát a umožní vám zaútočit jako první. Pro monoteistické hráče má každý z nich hodnotu 2 vítězných bodů.

10 šestistěnných kostek (d6). Používají se při bojovém hodu, hodu loveckými kostkami a při vymírání stařesinů.

63 karet (viz boční stranu krabice). Hra obsahuje 17 karet událostí, 15 biomů severního Grónska, 16 biomů jižního Grónska, 2 karty Nového světa, 10 karet dcer a 3 karty domácích zvířat.

4 hráčské desky. Používají se k zaznamenání dovedností stařesinů.

1 pravidla

B1. TYPY BIOMŮ, VÝSKYT A DOMÁCÍ ÚZEMÍ



Symbol v pravém horním rohu **biomu** označuje **typ biomu**: lov na souši (oštěp), lov na moři (harpuna), rybolov (rybářský háček), zpracování kovů (kladivo) nebo nájezd (medailon).

⁵ Důvodem tohoto pravidla je skutečnost, že velkou polární výpravu provázejí při zahájení cesty nejrůznější zdržení, potýká se s dlouhými zásobovacími trasami, postráda utajení a pohybuje se tak rychle jako její nejpomalejší člen.

⁶ Valhala se obvykle vykládá jako součást seveřanské víry v posmrtný život. Své mrtvé Seveřané pohřbívali společně s jejich zbraněmi, koňskými postroji, šperky a v případě kovářů i se souborem jim náležících nástrojů. K pohřbením mohylám jim pravidelně nosili jídlo i pivo a vyvíjeli značné úsilí, aby získali jejich mrtvá těla a postavili jim náhrobní kameny – tyto kuriózní praktiky přežívají dodnes. V Grónsku se rakve používaly znovu a dříve pohřbená mumifikovaná těla se bez obalu odstrčila stranou. Uctívání předků, praktikované všemi lidskými kulturami, avšak žádným dalším živočišným druhem, interpretují jako známku nikoli víry v posmrtný život, ale doby, kdy neexistovaly žádné náboženské představy a kdy přijetí představy, že jedinec přežívá svou smrt a pokračuje v paralelní existenci, vycházelo z adaptivního chování. Než lidé nabyli celistvého vědomí, svá rozhodnutí zakládali podle teorie bikamerální (čili „dvoukomorové“) myslí na sluchových halucinacích spojených s mrtvými.

⁷ Grónská mrožovina dominovala evropskému trhu. „V době rozkvětu obchodu s mrožovinou se tento materiál používal pro výrobu nádherně vyřezávaných předmětů – skvostů evropského románského umění. Většina z nich vyšla z církevního prostředí a velké dílny na zpracování mrožoviny se nacházely při církevních centrech, mezi něž patřilo i anglické Canterbury. Populární byly také hry. S figurkami vyrobenými z mrožoviny se hrála vikinská desková hra hnefatafl a totéž platilo i pro šachy. Mezi nejuchvatnější příklady seveřanského řezbářství náleží slavné šachové figurky z ostrova Lewis.“



Severní biom


Jižní biom




● **Výskyt.** Číslo, jež se nachází v blízkosti tohoto symbolu, označuje **trvalost výskytu**. S jeho klesající hodnotou roste pravděpodobnost, že karta bude nahrazena v důsledku *migrace* (**D1**).

● **Domácí území.** Podbarvení symbolu biomu ukazuje, že karta je součástí **domácího území** daného hráče. Zelená/žlutá znamená domácí území Tuniitů a Thulanů v severním Grónsku. Modrá/červená označuje domácí území mořských Sámů a Seveřanů v jižním Grónsku.⁸ Karty ve vašem prostoru hráče jsou vždy součástí vašeho domácího území.

B2. PROSTOR HRÁČE A KARTY V RUCE

Během hry budete mít k dispozici řadu karet obrácených lícem vzhůru, umístěných vedle vaší hráčské desky. Toto je váš **prostor hráče**. Startovními kartami ve vašem prostoru hráče jsou tři karty uvedené v **C0.5**. Biomy se symbolem ruky si můžete vzít do ruky způsobem popsáním v **G6**. Karty ve vaší ruce představují dosud nerealizované myšlenky a představy, a proto nejsou ve hře. K aktivaci jejich schopností a potenciálu přinést vítězné body dochází až ve chvíli, kdy jsou v rámci akce stařešinů (**I1** nebo **I4**) zahrány do vašeho prostoru hráče. Karty, které získáte prostřednictvím dražby, jsou vyloženy přímo do vašeho prostoru hráče způsobem popsáním v **D10**.

 **Počet karet v ruce.** Maximální **počet karet ve vaší ruce** odpovídá množství, jež vám zaručují některé dcery a dovážené zboží. Jednu kartu navíc přidáte také za každého stařešinu na 3. pozici. Pokud nedisponujete ničím z výše uvedeného, počet karet, které smíte držet v ruce, se rovná nule.

- **Přebytečné karty.** V případě, že do ruky získáte novou kartu a už předtím jste dosáhli svého maximálního počtu, jednu z karet musíte odhodit. Pokud se maximální počet karet ve vaší ruce sníží (tj. přijdete o gramotnou manželku nebo řemeslníka), musíte odhodit tolik karet, kolik je potřeba k tomu, abyste se srovnali s novým maximálním počtem.
- **Karty domácích zvířat a vynálezů.** Biomy, které si můžete vzít do ruky, jsou označeny buďto jako  (domestikovatelná zvířata), nebo  (vynálezy – invence). Mezi karty  tak například patří dvojice karet se seveřanskými hospodářskými zvířaty.

Příklad: Thulané mají Peepeelee (počet karet v ruce +1), manžela na Birgittě (počet karet v ruce +2) a mudrce (stařešinu na 3. pozici). Celkový počet karet, které mohou držet v ruce, se tedy rovná čtyřem.


Tip: Tuniité a mořští Sámové začínají bez gramotných dcer, a pokud přijdou o svého řemeslníka na 3. pozici, nemohou získat žádná další hospodářská zvířata ani vynálezy, s výjimkou těch, které si nakoupí z lodi. (Taková je historická realita.) Proto je hned od začátku jednou z jejich nejvyšších priorit udržet svého řemeslníka při životě, koupit si dovezenou knihu nebo zařídit sňatek s gramotnou dcerou.


B3. VÝMĚNA KARET ZA DISKY



Jak naznačuje **symbol výměny**, některé karty lze kdykoli v průběhu hry odhodit a získat tak příslušný disk nebo disky.

⁸ Třebaže Grónsko v minulosti osídilily i jiné kultury, v době připlutí Seveřanů v roce 980 zde žili pouze Tuniité. Thulané (Paleoinuité), kteří v severním Grónsku přistáli kolem roku 1200, dorazili na ostrov jako poslední. Do doby kolem roku 1450 Tuniité i Seveřané v Grónsku vymřeli (do roku 1903 potkal Tuniity tentýž osud také všude jinde). Při srovnávání Inuitů s Dány, kteří v Grónsku žijí v současné době, jsou to tedy právě Dánové, kdo se může prohlašovat za utlačované „původní americké obyvatelé“ (Grónsko se považuje za součást Severní Ameriky).

- **Zloději hospodářských zvířat.** Kartu  , na níž jsou přítomni nájezdníci (E5), nelze vyměnit.
- **Udržitelná zásoba energie.** Při výměně hospodářských zvířat za energii dodržujte pravidlo *udržitelné zásoby energie* (B4).

 **Poškození.** Pokud dojde k události *poškození dovezených železných výrobků* (D6), jednu z karet dováženého zboží se symbolem výměny železa (pokud nějakou máte) musíte směnit za černý disk.

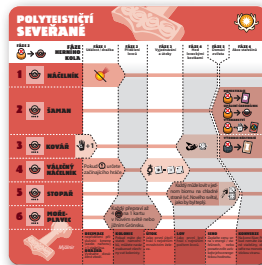
Příklad: Událost *Sokolníkovo výkupné zvyšuje po zbytek kola hodnotu rorohů z jedné mrožoviny na tři. Pokud jste úspěšní při lovu divokého roroha nebo za disky vyměníte roroha domestikovaného, obdržíte 3 kusy mrožoviny.*

B4. DISKY A KOSTKY

- **Populace.** Vaše společenství je omezeno na 1 alfa lovce a 18 kmenových příslušníků v odpovídající barvě.
- **Mrožovina a železo.** Bílé a černé disky jsou k dispozici v neomezeném množství. V případě, že vám dojdou, použijte jako jejich náhradu něco jiného.
- **Udržitelná zásoba energie.** V žádném okamžiku hry nesmíte disponovat větším počtem oranžových disků (energie) než 8.
- **Žádná kouzla a alchymie.** Disk jedné barvy nesmíte nikdy nahradit diskem v barvě jiné.

C. PŘÍPRAVA HRY

- 1. Události.** Vyčleňte karty událostí, náhodně vyberte 10 z nich a použijte je k vytvoření balíčku, který položte lícem dolů. Zbývající karty nebudete ve hře potřebovat.⁹
- 2. Dobírací balíčky.** Vyčleňte biomy severního Grónska (se zelenožlutě podbarveným symbolem v pravém horním rohu) a vytvořte z nich balíček, který položte lícem dolů. Totéž udělejte i v případě biomů jižního Grónska (s modročerveně podbarveným symbolem v pravém horním rohu) a umístěte je hned pod severní balíček tak, abyste měli dva balíčky nad sebou (nikoli na sobě).
- 3. Grónské biomy.** Prvních šest karet severního balíčku biomů otočte lícem nahoru a vytvořte z nich řadu napravo od dobíracího balíčku. Totéž udělejte i v případě jižního balíčku biomů. Tímto způsobem vytvoříte jižní a severní **řadu**. Všechny karty začínají ve hře napravo od dobíracích balíčků, tj. na **teplé straně**.
- 4. Nový svět.** Kartu Marklandu umístěte do severní řady a kartu Vínlandu do řady jižní, na pozici mezi balíček a kartu, která se v řadě nachází zcela vlevo. Tím se počet karet v obou řadách zvýší na 7. Obě tyto karty začínají hru ve stavu „klidu a míru“ (modrou stranou nahoru).
- 5. Hráčské desky a počáteční karty.** Náhodným výběrem přiřadte každému z hráčů jednu hráčskou desku (na začátku hry je polyteistickou stranou nahoru); každý také obdrží karty **dcer** ve své barvě (tři v případě **žlutého** a **zeleného** hráče, dvě v případě **modrého** a **červeného**). **Červený hráč** (Seveřané) navíc začíná s kartou **seveřanského hospodářského zvířete** dle vlastního výběru (dobytek, poník, ovce nebo koza). Nepoužité seveřanské hospodářské



⁹ Seveřansko-vikinské kolonie v Grónsku přežily přibližně po dobu 12 generací. Jako první zmizela (zhruba v rozpětí let 1360–1400) Západní osada. Zdejší podnebí bylo chladnější, produkce sena výrazně nižší, a osada navíc ležela ve větší blízkosti lovišť, z nichž pocházela mrožovina a která její obyvatelé sdíleli s Thulany. Počet osadníků kdysi dosahoval tisícovky. Poslední písemné záznamy naznačují tvrdé útoky Thulanů, zatímco archeologické doklady ukazují, že v době, kdy se obyvatelé rozhodli Západní osadu opustit, pronásledoval ty zbývající hlad. Poté, co moře zamrzla a k břehům ostrova přestaly připlouvat zásobovací lodě, vymřela kolem roku 1450 z neznámých důvodů i větší a úspěšnější Východní osada (s pěti tisíci obyvatel).

zvíře odložte stranou, abyste jej případně mohli použít později. **Modrý hráč** (mořští Sámové) navíc začíná s kartou **sámského hospodářského zvířete** (domestikovaný sob nebo lappget).¹⁰ Karty i desku vyložte v řadě, která se nazývá **prostor hráče**. Viz také bok krabice.

Tip pro červeného a modrého hráče: Před výběrem hospodářského zvířete si dobře prohlédněte obě řady.

6. Kmenoví příslušníci. Každý hráč obdrží 18 kmenových příslušníků a jednoho alfa lovce ve své barvě. Alfou a 5 kmenových příslušníků umístíte pod svou hráčskou desku. Toto jsou vaši **nepřidělení kmenoví příslušníci**. Šest kmenových příslušníků umístíte na svou hráčskou desku, každého vedle čísla příslušné řady. Toto jsou vaši počáteční **stařešinové**. Zbývající kmenové příslušníky dejte do společné zásoby zesnulých příslušníků kmene, takzvané **Valhaly**. Nejlépe bude, když jedince ve Valhale oddělíte od živých příslušníků vašeho kmene pomocí malé misky.

7. Tuniitská kolonie v Marklandu. **Zelený hráč** začíná hru s 5 kmenovými příslušníky na kartě Marklandu v severní řadě – tyto jedince si vezme z Valhaly. Jedná se o **kolonisty s trvalým přidělením (E2)**.

8. Počáteční disky. Každý hráč začíná s 5 oranžovými, 1 bílým a 1 černým diskem.

C1. HRA DVOU NEBO TŘÍ HRÁČŮ

Vyberte si dvě nebo tři libovolné kultury; karty náležející ostatním kulturám se v této hře používat nebudou.



• **Počáteční řady.** Hru začínáte s 5 biomy v každé řadě (namísto 6).


C2. HRA PRO ZAČÁTEČNÍKY

Ze hry odstraňte všechny karty dcer, severňanských hospodářských zvířat, Nového světa a domestikovatelných zvířat i vynálezů. Přeskočte všechna pravidla pro pokročilou hru, tj. **D9, E2, E5, F1, F2, F3, F4, G1, G6, H1, H2, I1** a **I4**. Ta jsou označena poznámkou **[POKROČILÁ HRA]**.


C3. HRA PRO NÁROČNÉ

U této nemilosrdné varianty je pravděpodobnější, že skončí historicky reálným výsledkem jediné přeživší kultury.

- **Alfa lovec.** Zvláštní schopnost alfy (**E7**) se mění, a to tak, že pokud si ne zvolíte možnost skrytých slabín (**E7**), místo  automaticky hodí . Tato jeho schopnost může nabýt sebevražedných rozměrů (viz příklad) a na chladné straně je vám k ničemu.
- **Železné pravidlo (F4) neplatí.**
- **Žádná z karet, které si vezmete do ruky nebo umístíte do svého prostoru hráče, se nenahrazuje.** Grónsko tak pokryje led mnohem rychleji.


Příklad: Při lovu ledního medvěda na teplé straně, jehož se účastní alfa lovec s dalšími 4 lovci, se rozhodnete využít zvláštní schopnost alfy. Znamená to, že alfa lovec sice automaticky hodí  a udělí zásah, stejným zásahem se však zároveň sám zabije. Za předpokladu, že se zásah podaří alespoň jednomu dalšímu lovcovi, bude lov úspěšný a vy budete moci alfu znovu přivést na svět jako jedno ze čtveřice dětí.

D. FÁZE UDÁLOSTI (pořadí hráčů)

 Odhalte kartu události a dle **A2** určete začínajícího hráče. Dle **D1** až **D9** poté v pořadí hráčů uplatněte účinek každého ze symbolů dané karty na všechny hráče. Nakonec dle **D10** tuto kartu vydražte.

¹⁰ Během nedávného výletu do severního Norska jsem hovořil s jedním sámským stařešinou a starým ostrovanem, kteří mi vyprávěli o kmeni, o němž jsem nikdy předtím neslyšel: o mořských Sámech. Můj společník (Jon Manker z Ion Game Design) mi pak ukázal několik knih, které o Sámech napsal jeho dědeček (Ernst Manker byl významným etnografem, jenž mezi Sámy opakovaně pobýval). O jejich lodích a loveckých technikách není známo téměř nic, stejně jako o jejich vztazích s vikingsy a Inuity. Bylo však jasné, že v arktické oblasti měli významné námořní zastoupení. Třebaže je ve 14. století téměř vyhladila černá smrt, pochodeň tradic dodnes nesou jejich kočovní horští bratřanci. *Phil Eklund, srpen 2015.*

D1. SEVERNÍ A JIŽNÍ MIGRACE


 Pokud se objeví symbol migrace, z vrchu balíčku severního (S) nebo jižního (J) Grónska vezměte novou kartu a otočte ji lícem vzhůru. V příslušné řadě potom najdete kartu s nejnižším číslem výskytu (**B1**) – ať už na teplé, nebo chladné straně – a novou kartu dejte na její místo tak, aby počet karet v dané řadě zůstal beze změny. Karta, která byla tímto způsobem nahrazena, je odhozena a vyřazena ze hry.


- Pokud v dobíracím balíčku nejsou žádné karty, k migraci nedojde.


Příklad: V jižní části dojde k migraci. Stávající tři karty v jižní řadě mají číslo výskytu 6 a 11 (teplá strana) a 4 (chladná strana). Kartu s číslem 4 odhodte a nahraďte novou kartou z jižního dobíracího balíčku. Pověsimně si, že karta s číslem výskytu 4 je nahrazena i v případě, že nová karta má číslo ještě nižší.

D2. DECIMACE

Symbol decimace znamená, že společenství postižených hráčů jsou **zdecimována** (v důsledku nemoci, vnitřních sporů a podobných věcí). V rámci decimace odstraňte přinejmenším polovinu svých nepřiřazených kmenových příslušníků (tj. lovce a alfu ve své barvě, kteří v dané chvíli nejsou na kartách, na hráčské desce nebo ve Valhale) a právě jednoho stařešinu (dle vlastního výběru a pokud jej máte k dispozici). Takto odstranění kmenoví příslušníci odcházejí do Valhaly. Pro decimaci existují tři důvody:

 **Epidemie.** Decimace proběhne u všech hráčů, jejichž nepřiřazení kmenoví příslušníci dosahují stejného nebo většího počtu, než uvádí příslušná karta.

 **Pohlavní choroby.** Decimace proběhne u všech hráčů, kteří mají manžely oženěné s dcerami v barvě určené symboly na příslušné kartě. Sám manžel je vůči takové decimaci imunní.

 **Sváry.** Decimace proběhne u všech hráčů, kteří na své hráčské desce postrádají stařešinu na 1. pozici jakékoli barvy (tj. náčelníka nebo cizího misionáře či posla). Přítomnost posla (**I5**) na cizí hráčské desce poskytuje vám i vlastníkově této hráčské desky ochranu proti svárům. K takové ochraně odkazuje i přeškrtnutý symbol komety na první pozici vaší hráčské desky.¹¹



Příklad: Hráče s manžely na žlutých nebo zelených dcerách postihne syfilis. Seveřanský hráč má za manželku Kirimu, a proto v rámci decimace ztratí dva kmenové příslušníky. Zbude mu tak pouze alfa lovec. Jako mrtvého stařešinu navíc určí biskupa. K decimaci dojde i u Thulanů, kteří mají za manželku Meeku. Třebaže nemají žádné stařešiny, o něž by mohli přijít, zahynou čtyři z jejich nepřiřazených kmenových příslušníků.






¹¹ Příběh o Einaru Sokkasonovi popisuje následující případ sváru mezi Seveřany: Jakýsi lovec našel na pláži loď plnou mrtvých, kteří zemřeli hladu, a daroval ji biskupu Arnaldovi, aby spasil ztracené duše. Biskup lovcem na oplátku odměnil cenným nákladem této lodi. Příbuzní mrtvých sice protestovali, že náklad náleží jim, avšak biskup rozhodl v jejich neprospěch. Během mše pak došlo k šarvátce a biskupův osobní strážce Einar zabil sekerou jednoho ze stěžovatelů. Zabitému byl odepřen křesťanský pohřeb a ze Západní osady přijeli jeho rozezení příbuzní. Einar se je pokoušel utěšit tím, že rodině mrtvého muže nabídl jako odškodné starobylou zbraň. Ta však byla odmítnuta a v následném boji zemřelo devět mužů včetně Einara. Thing (zákonodárné shromáždění) poté přiznal odškodnění Einarově straně, která ztratila nejvíce mužů.

D3. ÚBYTEK ENERGIE/STAŘEŠINŮ¹²



Událost, jejíž součástí je symbol úbytku, znamená, že každého z hráčů postihne ztenčení stavu. Rozsah takového úbytku je určený počtem vašich karet  nebo počtem stařešinů (jak ukazuje symbol na kartě). Ztenčení stavu uspokojíte dle svého výběru buď disky energie, a/nebo stařešiny. V případě, že nedisponujete žádnými stařešiny ani kartami , nemá na vás tato událost žádný vliv.

- **Závěje a mráz pro dříve narozené.** Mezi stařešiny ve vaší barvě, přítomnými na kterékoli hráčské desce, si zvolte ty, kteří zemřou.
- **Závěje a mráz pro zvířata.** Namísto obětování stařešiny nebo energie máte možnost ze svého prostoru hráče odhodit kartu . Pokud tak učiníte, obdržíte její hodnotu způsobem uvedeným v B3.
- **Sailina pomoc.** Jestliže se objeví karta události se symbolem úbytku a jednou z vašich dcer nebo manželek je Saila, počet disků energie nebo stařešinů, o něž přijdete, se snižuje o jeden.




Příklad: Na kartě se objevily vpravo vyobrazené symboly. Máte k dispozici kartu , avšak žádné stařešiny ani energii. Musíte tedy odhodit svou kartu . Pokud má odhozená karta nějakou hodnotu ve smyslu zdrojů, tyto disky obdržíte způsobem uvedeným v B3.



D4. GLOBÁLNÍ OCHLAZOVÁNÍ¹³



Symbol slunce značí, že karty, které se v jižní a severní řadě nacházejí nejdále vpravo, přesunete z teplé strany na stranu chladnou (tj. nalevo od dobíracího balíčku). Tyto karty položte na nové straně nalevo od všech v dané řadě přítomných karet. K jejich náhradě nedochází – po přesunu budou mít tedy obě řady na teplé straně o jednu kartu méně.


- **Chladná strana.** Biomy napravo od dobíracího balíčku jsou na teplé straně, což znamená, že za úspěch se při hodu loveckých kostek považují  a . V případě karet chladné strany však úspěšný lov přináší pouze  (viz G0).
- **Kontinuita Nového světa.** Karty Nového světa (E2) jsou biomy, které se řídí stejnými pravidly jako ostatní karty v řadě. Proto mohou být na chladnou stranu přesunuty i ony.
- **Zamrznutí.** Pokud už došlo k přesunutí celé řady karet z teplé strany na chladnou, globální ochlazování odstraní jednu z karet chladné strany pryč ze hry, a to bez náhrady. Odstraňte kartu, která je součástí chladné strany nejdále (tj. leží nejbližší dobíracímu balíčku).¹⁴

¹² Přežití lovců a sběračů závisí bezvýhradně na jejich schopnosti přečkat špatné časy, zvláště pak drsnou zimu, jejímž výrazem je ve hře symbol úbytku. Pokud své energetické zásoby vyčerpáte ještě před příchodem jara, a to především při energeticky náročných činnostech, jako je krmení dobytka nebo zpracování bahenní železné rudy, musíte buďto porazit hospodářská zvířata, nebo poslat dříve narozené vstříc závějím a mrazu. Toto kruté rozhodnutí dramaticky představil román Dvě stařešiny z pera Velmy Wallisové. V něm vystupují dvě staré Inuitky, které jejich kmen opustil uprostřed divočiny, aby ušetřil zásoby pro nadcházející zimu.


¹³ Grónské vnitrozemí leží přibližně z 80 % pod ledovým příkrovem a v okrajových částech pobřeží působí proti rostlinám slaná vodní tříšť. Růst rostlin a nakonec i veškerá s půdou spojená činnost lidí a zvířat se proto z velké části omezuje na vnitřní části fjordů. Hra začíná na konci středověké teplé periody, kdy teploty dosahovaly mírně vyšších hodnot než dnes a ledovce byly po celém světě na ústupu. Počátek malé doby ledové naproti tomu ohlásil globální ochlazování a celosvětový nárůst ledovců. Rozšíření trvalého ledového příkrovu v Grónsku zničilo lišejníky a trávy, které potřebovali k životu karibu, pižmoni i hospodářská zvířata Severanů. Zdá se, že tato malá doba ledová souvisí s obdobím nazvaným Maunderovo minimum, kdy se téměř přestaly objevovat sluneční skvrny, jejichž relativní čísla za běžných okolností kolísají v jedenáctiletém cyklu. Nízký počet slunečních skvrn znamená nízkou hodnotu ultrafialového záření a slunečního větru, který se opírá do ionosféry Země s neznámým vlivem na počasí. Obnovení cyklů slunečních skvrn v roce 1730 vedlo k oteplovacímu trendu, který přetrvává dodnes. Poslední sluneční cyklus (číslo 24) byl však dosud až nápadně klidný a rozběhl se teprve v únoru 2014, tři roky po předpovídaném maximu, s obdobím poznamenaným globálním ochlazováním. Pokud se pozdrží i sluneční cyklus číslo 25, na cestě by mohlo být nové Maunderovo minimum spojené s další malou dobou ledovou.

¹⁴ Hra začíná v roce 1200, po připlutí Thulanů. V této době už globální ochlazování zlikvidovalo severanskou produkci ječmene, který kdysi vikingové v nevelkém množství pěstovali kvůli výrobě piva. Malá doba ledová měla dopad i na tuleňářství, jež Severanům zajišťovalo značnou část jejich stravy (v pozdějších letech až 80 %). Tuleňi jsou vůči globálnímu ochlazování citliví, protože silný led pro ně není vhodným prostředím ke zřizování doupat (platí to zvláště v případě mládat tuleňů grónských, běžně opouštěných na led; pokud led neroztaje, hynou hladem). Ledový příkrov má vliv i na mroze, základní pilíř severanské ekonomiky. Jeho rozšíření jim totiž znemožňuje přístup k mělkým pobřežním vodám, kde loví mlže. Hluboký sníh uprostřed zimy, který je obzvláště náchylný k vytváření zamrzlé krusty, pak vede k místnímu vymírání karibu. *Graham Chapman, Timescales and Evolutionary Change, 2005.*

D5. VYMÍRÁNÍ STAŘEŠINŮ

 Za každý **symbol vymírání stařešinů** hodí každý z hráčů jednou šestistěnnou kostkou (1d6) a zabije jednoho ze svých *stařešinů* na pozici odpovídající výslednému hodu (**A1.6**). Při vyhodnocení vymírání vyberte stařešinu vaší barvy na vaší hráčské desce nebo na hráčské desce jiného hráče, pokud se zde nachází váš stařešina na příslušné pozici. V případě, že nemáte stařešinu na dané pozici, vymírání na vás nemá žádný vliv.


D6. POŠKOZENÍ DOVEZENÝCH ŽELEZNÝCH VÝROBKŮ

 Každý z hráčů, který má jeden nebo více *dovezených železných výrobků* (tj. dováženého zboží s železem doplněným symbolem „X“ – viz **B3**), si jeden z nich musí vybrat a přeměnit jej na disk železa.


D7. BOUŘE

 Každý z hráčů, který disponuje jedním nebo více stařešiny na 6. pozici (mořeplavci), ztrácí jednoho z nich.

D8. BEZ LOVU NA MOŘI


 Během kola, kdy je tato událost aktivní, nesmí žádný z hráčů přiřadit lovce k *biomu s lovem na moři* (**B1**). Jako připomínku můžete tyto karty po dobu trvání kola přetočit vzhůru nohama.

D9. ODŘÍZNUTÝ MARKLAND [POKROČILÁ HRA]

 Během kola, kdy je tato událost aktivní, se žádný z hráčů nesmí přesunout do *Marklandu* (**E2**) ani jej opustit.

D10. DRAŽBA DOVÁŽENÉHO ZBOŽÍ (VIKINSKÁ LOĎ)

Vydražte kartu události s vyobrazením **dovezeného zboží**. Dražby se smí zúčastnit všichni hráči; k dražbě mohou použít pouze mrožovinu. Pokud kartu nikdo nedraží, vyřadte ji ze hry.¹⁵

 **Postup při dražbě.** Dražbu smí zahájit kterýkoli z hráčů (minimální nabídka = 1), přičemž kterýkoli jiný hráč může jeho nabídku dorovnat nebo přehodit. Ve chvíli, kdy žádný z přihazujících není ochoten pokračovat dále, hráč s nejvyšší nabídkou zaplatí mrožovinou a vezme si kartu události, kterou umístí do svého prostoru hráče. Hráči s nižšími nabídkami si svou mrožovinu vezmou zpět.


- **Rovnost nabídek.** Jestliže dojde k remíze, v dražbě vítězí hráč s dcerou Peepeelee (nebo s manželem, který si ji vzal) – pokud se této dražby účastní. V případě, že remíza přetrvává, výsledek dražby určete podle pořadí hráčů (**A2**).
- **Vítězství v dražbě.** Pokud dražbu vyhrajete, umístěte kartu dováženého zboží do vašeho prostoru hráče (otočenou o 180°, hnědě podbarveným textem nahoru).

***Příklad:** Islandská obchodní loď nabízí k prodeji poníka.¹⁶ Červený hráč a žlutý hráč nabídnou oba jeden disk mrožoviny, avšak ani jeden z nich není ochoten v dražbě pokračovat. Vzhledem k tomu, že žlutý hráč disponuje dcerou Peepeelee (která vyhrává při rovnosti nabídek), vítězem dražby se stává on. Příslušnou kartu si tedy vezme a umístí ji do svého prostoru hráče. Povšimněte si, že dovážená domácí zvířata – stejně jako veškeré ostatní dovezené zboží – si neberete do ruky, ale vykládáte je přímo do vašeho prostoru hráče.*

¹⁵ Grónští Seveřané byli v první řadě lovci mrožoviny; jejich hospodářské usedlosti byly jen prostředkem k dosažení tohoto cíle. Dokument z roku 1327 zaznamenává lodní náklad grónských mrožích klů odeslaných do Norska k zaplacení královské daně. Tento náklad, obsahující kly 260 mrožů, přesáhl svou cenou hodnotu všech vlněných látek, které králi v rámci jednoho šestiletého období odeslalo téměř čtyři tisíce islandských usedlostí.

¹⁶ Hráči Bios: Megafauna vědí, že koně, nosorožci a sloni mají nespécializovanou trávicí soustavu, založenou na tenkém střevu. Jedním z důsledků této skutečnosti je, že koně dokážou strávit i maso, které se v arktické oblasti někdy používá k jejich krmení, protože je dostupnější než seno. Třebaže to zní poněkud bizarně, grónští poníci někdy masu přijdou na chuť a na své jezdce nebo poháněče mohou dokonce zaútočit a sníst je!



E. FÁZE PŘIDĚLENÍ LOVCŮ

 Počínaje hráčem, který podle *pořadí hráčů (A2)* hraje jako první, **přidělí** každý z hráčů všechny své nepřidělené kmenové příslušníky. Příslušníka kmene přidělíte tak, že jej umístíte na kartu biomu (lov), na hráčskou desku (povýšení), na kartu dcery nebo hospodářského zvířete (nájezd či obrana před ním), případně do Nového světa (kolonizace). Do dané lokace můžete přidělit tolik kmenových příslušníků, kolik chcete; některé z nich dokonce můžete ponechat bez přidělení. Lovit můžete v několika biomech najednou.

E1. LOV V BIOMECH¹⁷

Pokud chcete v jednom z odkrytých biomů lovit, umístíte do něj své lovce.

- **Domácí území.** Thulané a Tuniité mají v severním Grónsku společné *domácí území (B1)*, do něž spadají všechny karty v severní řadě s výjimkou Marklandu a také všechny karty v prostoru hráčů hrajících za Thulany a Tuniity. Tuto skutečnost dává najevo zelenožlutý symbol typu biomu v pravém horním rohu karty. Domácím územím mořských Sámů a Seveřanů je jižní Grónsko, jak naznačuje červenomodrý symbol biomu. Do něj patří všechny karty v jižní řadě s výjimkou Vínlandu a také všechny karty v prostoru hráčů hrajících za Seveřany a mořské Sámy.
- **Mořeplavec.** Pro každou kartu biomu nebo kartu vyloženou v prostoru hráče, která se nachází mimo vaše domácí území a kam hodláte umístit své lovce, musíte mít jednoho mořeplavce (stařešinu na 6. pozici). Každý mořeplavec pak dokáže k jedné takové kartě biomu nebo v prostoru hráče přepravit každé kolo až 4 lovce.¹⁸

 **Sáně.** Pokud máte ve svém prostoru hráče kartu  se **symbolem sání**, na jednu kartu mimo vaše domácí území smíte umístit jakýkoli počet lovců i bez mořeplavce. Pokud disponujete dvojicí saní, jakýkoli počet lovců smíte umístit na dvě karty atd. Sáně však fungují pouze v Grónsku, nikoli v *Novém světě (E2)*.¹⁹



¹⁷ Archeologické doklady ukazují, že většinu stravy Seveřanů tvořilo maso dvou druhů tuleňů: tuleně obecného, jednoho z místních živočichů, a tuleně grónského, který na cestě z Kanady migruje každé jaro podél západního pobřeží. Pravidelně jarní příplutí tuleňů bylo v době, kdy začaly docházet zimní zásoby sýra a masa, netrpělivě očekávanou událostí.

¹⁸ Slavná seveřanská dlouhá loď vychází podle všeho ze „sešivaných“ plavidel mořských Sámů podobného tvaru. Při svých každoročních výpravách do lovišť mrožů v zálivu Disko Seveřané patrně místo saní používali právě takové lodě. Ságy zmiňují plavbu z Východní osady v délce 27 dní a z osady Západní v délce 15 dní. Bez využití „sešivané“ konstrukce by se při nedostatku dováženého dřeva a železa jejich lodě za pár generací dostaly do havarijního stavu.

¹⁹ Konstrukce saní určených k přepravě po sněhu se mezi jednotlivými kulturami liší. Sáně Seveřanů jsou příbuzné nákladním povozům; jejich kola nahradily ližiny. Kanadský toboggan ližiny nemá a je stejně široký vpředu i vzadu. Sámská ackja má před a zád podobnou lodi a zdá se, že její původ je třeba hledat v plavidlech mořských Sámů se „sešivaným“ pláňkáním.

E2. KARTY NOVÉHO SVĚTA^{20 21} [POKROČILÁ HRA]

Markland a Vínland jsou biomy **Nového světa**. Jejich karty se skládají do severní a jižní řady, nejsou součástí domácího území žádného hráče, a pokud k nim chcete cestovat, potřebujete Mořeplavce (sáňe v tomto případě nefungují).

» **Nevyčerpatelný biom.** Na tyto karty smí své kmenové příslušníky poslat jakýkoli počet hráčů. **Symbol dvojité šipky** značí, že na rozdíl od všech ostatních biomů může v tomto biomu úspěšně lovit jakýkoli počet hráčů.

- **Kolonisté.** Z kmenových příslušníků přidělených do Marklandu nebo Vínlandu se stávají kolonisté s *trvalým přidělením (E4)* a na konci kola se nevracejí zpět domů.
- **Nepřátelští domorodci z kmene Beothuků.** Pokud je po **fázi F** (vyjednávání a útoky) počet kolonistů v Marklandu nebo Vínlandu vyšší než 6 (počítaje v to všechny hráče), karta se způsobem popsaným v **F3** otočí na nepřátelskou stranu.
- **Malá doba ledová v Novém světě.** Jestliže dojde k otočení karty Marklandu nebo Vínlandu, anebo se tato karta přesune na chladnou stranu, všichni na ní přítomní kolonisté přecházejí do nového prostředí. Pokud následně dojde k jejímu odstranění, např. z důvodu *migrace (D1)*, všichni kolonisté odcházejí do Valhaly.



E3. POVÝŠENÍ NA STAŘEŠINU

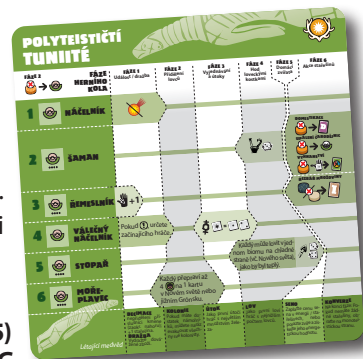
» Po zaplacení disku energie můžete jednoho ze svých nepřidělených kmenových příslušníků přidělit na jednu ze šesti *pozic (A1.6)* stařešinu na vaší hráčské desce. Ihned poté jsou aktivní i jeho schopnosti.

- **Plný úvazek.** Jedná se o *trvalé přidělení (E4)* a dotyčný stařešina nemůže později změnit pozici.
- **Společná práce.** Na pozici označenou čtyřmi tečkami (••••) můžete umístit více stařešinu.
- **Neliina zvláštní schopnost.** Jak naznačují symboly na její kartě, tuniitská dcera Neliin vám umožňuje povyšovat lovce na stařešiny zdarma, bez obětování potřebné energie.

E4. TRVALÉ PŘIDĚLENÍ

Pokud přidělíte kmenového příslušníka jako stařešinu či kolonistu nebo se po *únosu dcery (E5)* stane manželem, jedná se o **trvalé přidělení**. Stařešiny, kolonisté a manželé se během **fáze G** nevracejí zpět jako nepřidělení kmenoví příslušníci a ani se mezi ně nepočítají (např. v případě *decimace*).

- **Výjimka:** Pokud tuto fázi (**fáze E**) začínáte s jedním nebo s žádným nepřiděleným kmenovým příslušníkem, jako nepřiděleného kmenového příslušníka smíte přesunout jednoho ze svých stařešinu, kolonistů nebo manželů – za předpokladu, že disponujete potřebnými saněmi nebo mořeplavci.




²⁰ Arktické pobřeží Nového světa osídlila kultura Tuniiů, adaptovaná na lovně na ledu ve velmi chladném podnebí. Z Vínlandu je ještě před začátkem hry vytlačila kultura Beothuků, z Marklandu a Grónska Thulané.

²¹ Na nejsevernějším cípu Newfoundlandu vykopali archeologové severňanskou osadu s kovárnou a osmi dlouhými domy s konstrukcí ze dřeva a drnů. Tento nález dokládá, že vikingové dosáhli břehů Nového světa už pět století před Kolumbem. Podle vikinských ság se místo nacházelo v zemi zvané Vínland, bylo však opuštěno kvůli útokům místních nepřátelských domorodců (kterým Seveřané říkali „skrælingové“). Archeologie navíc ukazuje, že během kolonizace Grónska se kanadské dřevo používalo dokonce i po opuštění zmíněné osady. Tato skutečnost naznačuje, že do Nového světa se nadále pravidelně zajíždělo pro stavební dřevo.




- **Opuštění kolonie.** Pokud disponujete dostatečným množstvím nevyužitých mořeplavců (**E1**), kteří mohou provést evakuaci všech vašich kolonistů (což znamená, že po jejich evakuaci zůstanou Markland a Vinland zcela bez vaší přítomnosti), smíte tyto kolonisty přidělit jako lovce nebo nájezdníky kdekoli na území Grónska (**fáze E**) a/nebo je během **fáze F** vrátit zpět z Nového světa prostřednictvím *svobodného odchodu*.

E5. NÁJEZD – KRÁDEŽ ZVÍŘAT / ÚNOS DCERY²² [POKROČILÁ HRA]

Jestliže chcete provést **nájezd** na kartu  nebo kartu dcery, která se nachází v prostoru hráče jednoho z vašich protivníků, na tuto kartu přidělte svého nájezdníka. Výsledek vašeho nájezdu se určí ve **fázi F** (viz **F2**) a **fázi G** (viz **G1**).

- **Válečný náčelník.** Nájezdníka můžete přidělit pouze v případě, že disponujete stařešinou na 4. pozici.

***Poznámka:** K nájezdu na kartu v prostoru hráče, která není vaším domácím územím (**E1**), potřebujete mořeplavce nebo sáně. Thulané a Tuniité tedy ne-potřebují při vzájemných nájezdech žádný dopravní prostředek.*

 **Imunita vůči krádežím.** Na kartu  se symbolem přeškrtnutého medailonu nájezdníka přidělit nemůžete. Karty  se nájezdníky ukrást nedají.

- **Hlídači.** K jakékoli kartě dcery nebo hospodářského zvířete, která se nachází ve vašem prostoru hráče, nebo k dcerám, které jsou vašimi manželkami, můžete přidělit kmenové příslušníky na pozici **hlídačů**, aby je bránili. O výsledku případného boje se rozhodne ve **fázi F** (viz **F2**).

***Poznámka:** K útoku na manžely (ve vašem prostoru hráče) nebo stařešiny své kmenové příslušníky přidělovat nesmíte.*

E6. PŘESUN ZA PŘÍSPĚNÍ NAVIGACE²³

Karta se slunečním kamenem a slunečním kompasem, umístěná do vašeho prostoru hráče, vám poté, co všichni provedou fázi přidělení, umožní přesunout tři z vašich kmenových příslušníků. Přesun musí proběhnout do jiných biomů, kam byste své kmenové příslušníky v daném kole směli přidělit, a to včetně rolí nájezdníků nebo hlídačů. Zároveň musíte dodržet maximální počet jedinců, kteří mohou být přepraveni vašimi *mořeplavci* (**E1**).

- **Lyžování.** Pokud ve svém prostoru hráče máte Gealá (lyžující dceru mořských Sámů), nebo je vaší manželkou, poskytuje vám stejné schopnosti jako sluneční kámen. V případě, že se tyto dvě schopnosti někdy dostanou do konfliktu, umění lyžovat přichází na řadu až po slunečním kameni.

***Příklad:** Vikingové jsou na tahu jako poslední a na kartu pižmoně, vyloženou v prostoru hráče hrajícího za Thulany, umístí svého lovce. Nájezd za účelem krádeže zvířat jim umožní pokusit se uloupit dvě děti, které jinak budou patřit Thulanům. Thulané následně využijí svůj dovezený sluneční kámen, aby na pižmoně přesunuli dva lovce ze dvou různých biomů. Boj mezi nájezdníkem a hlídači pak pokračuje způsobem popsáním v **F2**.*




²² Originál tuto akci označuje jako Sabine Raid. Použitý obrat vychází z tradice, podle níž se na založení Říma, respektive na rozmnožení jeho obyvatel spolupodílely ženy Sabínů, unesené římskými muži (poznámka překladatele).

²³ Jedinými severňanskými navigačními přístroji, které známe, jsou sluneční kámen a sluneční kompas. Průhledný sluneční kámen, vyrobený z islandského křišťálu, má pozoruhodnou vlastnost polarizovat světlo, jež pomáhá určit polohu slunce dokonce i za oblačného dne. Vyobrazený sluneční kompas vykopali archeologové na severňanském nalezišti v Grónsku. Slunce využívali ke stanovení severu a možná i zeměpisné šířky.


E7. ALFA LOVEC²⁴





Každý hráč začíná s jedním **alfa lovcem** (válec v jeho barvě). Tato postava se chová jako každý jiný příslušník vašeho kmene, s výjimkou situace, kdy ji použijete jako lovcе. V takovém případě máte možnost považovat alfův výsledný hod loveckou kostkou za , tj. kostka má uvedenou hodnotu, aniž byste hod reálně provedli. Pokud chcete tuto zvláštní schopnost využít, musíte se rozhodnout ještě před vlastním hodem loveckými kostkami.

- **Skryté slabiny.** Pokud zvláštní schopnost alfa lovcе nevyužijete, danou skutečnost musíte oznámit dříve, než provedete hod loveckými kostkami a oznámíte, která z nich představuje výsledek dosažený alfou.

Poznámka: „Skryté slabiny“ jsou dobrovolnou deaktivací zvláštní schopnosti alfa lovcе. Tato zvláštní schopnost se však deaktivuje automaticky (a alfa se začne chovat jako kterýkoli jiný kmenový příslušník) při jakékoli činnosti vyjma lovu, např. při působení v biomech se symbolem kladiva (zpracování kovů) a me-dailonu (nájezd) (**B1**), útocích (**F2**) nebo krádežích zvířat a únosech dcer (**G1**). V případě, že alfa lovcе kostka určená jako jeho výsledek zabije, můžete ho znovu přivést na svět jako vaše nově narozené dítě.

Příklad: Svého alfa lovcе přidělíte k biomu s rybolovem. Pokud nevolíte skryté slabiny, alfa automaticky zaznamená výsledný hod  a tento lov je úspěšný i bez reálného hodu kostkou.

F. FÁZE VYJEDNÁVÁNÍ A ÚTOKŮ


Jestliže máte během této fáze jednoho nebo více svých kmenových příslušníků na stejné kartě jako váš protivník, smíte s tímto hráčem zahájit **vyjednávání**. Můžete ho buďto požádat, aby kartu v poklidu opustil, nebo sami dobrovolně odejít. Při vyjednávání můžete směňovat disky, karty  nebo  ve vašem prostoru hráče (v takovém případě karta přechází z jednoho prostoru hráče do druhého), nabízet dcery k sňatku nebo uzavírat nezávazné dohody týkající se vaší hry v budoucích kolech.²⁵

- **Svobodný odchod.** Váš kmenový příslušník může během této fáze svobodně **odejít** pouze v případě, že mu to dovolí ostatní hráči, jejichž lidé jsou přítomni na stejné kartě. Pokud jeden z vašich lidí odejde, vraťte ho buďto mezi nepřidělené příslušníky kmene (v daném kole už tedy nemůže nic dělat), nebo ho ožeňte s cizí nevěstou (**F1**) – pokud bude hráč, jemuž karta dcery patří, s takovým sňatkem souhlasit.
- **Rozvod.** Vaši manželé mohou během vyjednávání opustit dcery (své manželky) a stát se nepřidělenými příslušníky vašeho kmene.
- **Přeprava.** Pokud opouštíte kartu ležící mimo vaše domácí území, platí pro vás omezení 4 kmenových příslušníků na jednoho mořeplavce (i když jste téhož mořeplavce použili už v předchozí fázi). Jestliže kartu opouštíte za pomoci sání, počet takto přepravovaných příslušníků vašeho kmene je bez omezení.

²⁴ V případě Thulanů je alfa lovcе velrybářským kapitánem (umialik) velícím otevřené velrybářské lodi (umiak) s desetičlennou posádkou a předsedajícím obřadům, při nichž se rozdělují velrybí maso a tuk. V současnosti je takový alfa známý pod názvem velký lovcе. U Seveřanů a Tuniitů bývá alfa lovcem, který klade pasti a lovem větší i menší zvěře zajišťuje na pohled sice nepřilíš efektní, avšak stálý přísun jídla. „Tuniitě způsobili, že se naše země stala obyvatelnou. Postavili řady kamenných mohyl, které vedou soby karibu k brodům řek, kde si na ně mohou počíhat lovcí, a v řekách zřídili pasti na ryby.“ *Inuité-Netsilikové, 1923.*

²⁵ Sága o lidech z Grónska, sepsaná na počátku 14. století, zaznamenává jedno z nejvýznamnějších setkání v dějinách lidstva: první kontakt mezi Východem a Západem. Podle analýzy chromozomu Y se od sebe obě skupiny oddělily ve střední Asii zhruba o 50 000 let dříve. Jedna z nich zamířila na západ a stali se z ní Evropané; druhá šla směrem na východ a proměnila se v původní obyvatele Ameriky (tzv. Amerindy). Poté, co obě tato společenství obešla půlku zeměkoule, stalo se jejich osudem opětovné setkání v Grónsku. To však pro budoucí vyjednávání nedopadlo příliš dobře: „Směrem k severu lovcí narazili na jakési malé lidi, jež nazývají skrælingy. S těmi se to má tak, že pokud jsou zranění zbraněmi, jejich rány bez krve zbělají; pokud jsou však ranění smrtelně, téměř nepřetržitě jim teče krev. Nemají vůbec žádné železo. Vrhají zbraně vyrobené z mrožích klů a jako nože používají ostré kameny.“ Skrælingové se v tomto případě zdají být Tuniity, rozlišovat mezi nimi a Thulany se však Seveřané nikdy nenaučili.


F1. EXOGAMIE²⁶ [POKROČILÁ HRA]


 Pokud se dohodnete v rámci vyjednávání, nebo se tak stane v důsledku *únosu dcery* (G1), jednoho ze svých nájezdníků můžete změnit v manžela tak, že ho umístíte na políčko, které na kartě dcery označuje exogamii. Takové umístění je *trvalým přidělením* (E4).




- **Schopnosti.** Karta dcery poskytuje své **schopnosti** (např. výhody při lovu, popsané v G2) rovnocenným způsobem hráči, jemuž náleží daný prostor hráče, i hráči, který je vlastníkem manžela. Tyto schopnosti mají okamžitý účinek.
- **Monogamie.** Dcera smí mít jen jednoho manžela. V následujících vyjednáváních proto ruku své vdané dcery nabízet nemůžete.
- **Obrana manželky.** Pro účely útoku a obrany považujte manžely za příslušné k barvě hráče, v jehož prostoru se nacházejí. *Zaútočit* však mohou pouze na nájezdníky usilující o únos dcery (F2). Pokud jsou výsledkem takového nájezdu ztráty na životech, vlastník prostoru hráče, v němž příslušný manžel přebývá, rozhodne, zda tento manžel během nájezdu zemřel, či nikoli. V případě, že je nájezd úspěšný, je manžel vždy zabit.


Varování: *Jestliže se manželem stane váš alfa lovec, svůj kmen připravíte o alfu až do té doby, kdy tento alfa-manžel zemře, aby se posléze opět narodil jako alfa lovec.*

F2. HOD ÚTOČNÝMI KOSTKAMI²⁷ [POKROČILÁ HRA]

Příslušníci vašeho kmene musejí **zaútočit** na jiné kmenové příslušníky na stejné kartě. Útok proběhne prostřednictvím hodu kostkami, jejichž počet odpovídá počtu vašich lidí, kteří jsou na dané kartě přítomni. Každý hráč smí na kartě uskutečnit pouze jeden útok (tj. provést jeden hod útočnými kostkami). S výjimkou útoku *válečných družin* (viz níže) zabije každá  jednoho kmenového příslušníka, a to podle výběru postiženého hráče.

 **Největší množství železa.** V situaci, kdy je útočníků hned několik, se řídte *největším množstvím železa* (A3). Znamená to, že hráč s největším počtem železných disků hodí kostkami jako první a jako první také udělí zásahy; po něm přichází na řadu další z útočníků atp. Své zásahy můžete rozdělit mezi několik obránců.

 **Válečná družina.** Pokud disponujete stařešinou na 4. pozici (válečný náčelník), skupina lovců, jejíž součástí je i váš alfa lovec, se nazývá **válečnou družinou**. Všichni lovci ve válečné družině, včetně alfy, udělí zásah při hodu  nebo .

 **Přehození kostek.** Pro účely **hodu útočnými kostkami** neberte v potaz uvedený typ biomu (B1) ani symboly krvavých kostek. Místo nich platí symbol medailonu. Pokud útočník ve svém prostoru hráče disponuje kartou se symbolem přehození kostek (např. dovezenými zbraněmi), smí jednou přehodit každou z útočných kostek vyobrazené hodnoty.

²⁶ Muži loví, ženy se věnují sběru – tyto role mají hluboké kořeny v našem původu. Jakou úlohu ale hrají ženy ve hře, kde jsou všichni lovci, a nikde žádný sběrač? Ženy Seveřanů se staraly o zvířata, stloukaly máslo a sbíraly mořské řasy nebo sezónní plody šichy černé. Ženy Thulanů vyráběly technicky vyspělé zbraně a staraly se o ně, šily oblečení na míru a sešivaly kůže používané k výrobě člunů (navíc také pádlovaly ve větších lodích typu umiak!). Klíčovým vynálezem, který umožnil osídlení arktické oblasti, bylo pro Seveřany seno a pro Eskymáky jehla. Možná nejdůležitější rolí žen však bylo opuštění rodného kmene za účelem sňatku. Tato praktika má název exogamie a je naprosto nezbytná, pokud se chce dané lidské společenství vyhnout křížení příbuzných genů a myšlenek. Thulané praktikovali dvojitou exogamii, čili nepřetržitou výměnu manželek mezi jednotlivými klanu i kulturami. K přestěhování do cizí komunity je zapotřebí kuráže. (Hovořím z vlastní zkušenosti, protože ve vesnici, kde bydlím, jsem jediný Američan.) Má pravidla týkající se dcer nemají ženu představovat jako movitý majetek, který si vikingové s sebou odvedou domů (třebaže docházelo i k takovým případům), ale projevit úctu odvaze, již bylo třeba k vytvoření multikulturní, tavicímu kotlíku podobné komunity – naděje pro naši budoucnost.

²⁷ Thulané-Inuité byli agresivním národem i v porovnání s vikinky: do boje vysílali dobře vycvičené muže, vedené předem ustanoveným vojenským vůdcem. Nepřítele zasypávali salvamí šípů, přičemž vítězství připadlo tomu, kdo disponoval největším počtem lucičníků nebo šípů (jejich obětmi se často stávali Tunité, kteří lucičníky postrádali). Po „dešti šípů“ následoval boj muže proti muži, vedený oštěpy určenými k zabíjení sobů karibu nebo tuleňářskými palicemi. Podnikali také překvapivé nájezdy proti táborům a vesnicím – v době, kdy všichni spali, nebo kdy se shromáždili ve společném, „obecním“ domě. Zvenku zavírali dveře a děrami pro odvod kouře vypouštěli dovnitř své šípy. Podobně jako Seveřané praktikující „zhářství“ mohli zapalovat domy a střilet na ty, kdo se snažili uprchnout. Zajatce nebrali, protože cílem války vedené Thulany-Inuity bylo naprosté vybití nepřátel. *Renee Fossett, In Order to Live Untroubled: Inuit of the Central Arctic 1550 to 1940, 2001.*


- **Pomstychtiví manželé.** Váš manžel a hlídači bráníci jednu z vašich dcer tvoří v případě přítomnosti manžela *válečnou družinu*. Hod kostkami proveďte za celou válečnou družinu najednou, tj. za všechny kmenové příslušníky včetně manžela, a to dokonce i v situaci, kdy má manžel jinou barvu než zbytek družiny.
- **Pogromy (volitelné pravidlo).** Za každého kmenového příslušníka, kterého při útoku zabijete, má postižený hráč možnost zabít jednoho z vašich stařešinů nebo manželů, pokud se tito nacházejí v jeho prostoru hráče.

Poznámka: *Stařešinové přítomní na stejné hráčské desce na sebe nikdy neútočí.*


Příklad: *Nájezdu za účelem únosu dcery se zúčastní 2 thulanští nájezdníci, proti nimž stojí 2 bráníci severaňští hlídači. Thulané mají větší množství železa a hodí [2] a [3]. Mají však také dovezený meč, který jim umožní přehodit [3] s výsledkem [4]. Severaňům tak zbývá jediný obránce. Ten hodí [4] a zabije jednoho z Thulanů. Přeživší Thulan hodí v následující fázi při hodu loveckými kostkami [5]. Taková je však i krvavá kostka, která posledního nájezdníka zabije a thulanský nájezd tím zmaří.*

F3. NOVÝ SVĚT UKÁŽE NEPŘÁTELSKOU TVÁŘ²⁸ [POKROČILÁ HRA]

Pokud se po vyjednávání a útocích na kartě Nového světa, která je ve stavu „klidu a míru“, nachází více než 6 kolonistů (počítaje v to kolonisty všech hráčů dohromady), obraťte ji na „nepřátelskou“ stranu (jež má větší nároky na přežití). Všichni přítomní kolonisté na kartě zůstávají.


 **Pacifikace.** Pokud máte na „nepřátelské“ kartě své kolonisty, v průběhu fáze H (domácí zvířata) můžete obětovat jeden disk mrožoviny a otočit ji zpět na stranu „klidu“ (modré podbarvení). Jestliže však na kartě zůstane více než 6 kolonistů i v další fázi F (vyjednávání a útoky), znovu se obrátí na „nepřátelskou“ stranu.

F4. ŽELEZNÉ PRAVIDLO [POKROČILÁ HRA]

 Před hodem loveckými kostkami nebo předtím, než proti vám protivník hodí bojovými kostkami, můžete obětovat 1 železný disk a zrušit tak všechny ztráty, jež byste v důsledku takového hodu utrpěli.

Příklad: *V Marklandu máte 5 lovců. Před hodem loveckými kostkami obětujete 1 železný disk a v Marklandu vám zůstane 5 kolonistů, kteří by jinak zemřeli.*

G. FÁZE HODU LOVECKÝMI KOSTKAMI (v pořadí dle nejnižšího počtu přítomných lovců)


 Kmenoví příslušníci na daném biomu (B1) představují **přidělené lovce**. Když jste na tahu a můžete se vydat na lov (viz A4), hodte loveckými kostkami, jejichž počet odpovídá počtu vašich lovců, kteří jsou na dané kartě přítomni. Jestliže se karta nachází na *teplé straně* (D4), zásah znamená každá hozená [1] nebo [2]. V případě, že je karta na *chladné straně* (tj. nalevo od dobíracího balíčku), zásah vám zajistí pouze [1]. Pokud vám váš hod přinese počet zásahů, který se rovná počtu kostek zobrazených v levé horní části karty nebo tento počet převyšuje, váš zdejší lov je úspěšný (k možným výsledkům lovu viz G4). Po lovu se všichni přeživší lovci (s výjimkou kolonistů) vracejí zpět do vaší **zásoby nepřidělených kmenových příslušníků**.

- **Pořadí biomů při lovu.** Způsobem popsáním v A4 určuje pořadí lovu začínající hráč. Ten rozhodne, který biom se bude lovit jako první, druhý atp.
- **Povinný lov.** Když jste na tahu a můžete lovit, hod loveckými kostkami **musíte** provést všichni vaši přidělení lovci, kolonisté a nájezdníci (s výjimkou popsanou v G7). Za alfa lovce házet kostkou často vůbec nemusíte (viz E7).

²⁸ Vinland objevila výprava vedená Leifem Erikssonem, synem Erika Zrzavého, zakladatele Grónska. Ze své cesty si Leif přivezl vinné hrozny a dřevo. Další expedice, tentokrát pod velením jeho bratra Thorvalda, nezačala příliš šťastně. Vikingové totiž zabili osm domorodců, které našli spící pod jejich loděmi, potaženými kůží. Jeden z nich ale utekl a následujícího dne se vrátil, „nesčetné“ lodě, které Severaňany zasypaly šípů. Když si umírající Thorvald vytáhl z břicha šíp, údajně poznamenal: „Objevíli jsme tu bohatou zemi. Na vnitřnostech je dost tuku. Je to země hojnosti, ale sotva si ji někdo z nás užije.“ Erika Zrzavého zpráva o synově smrti zdrtila. Vyslal novou výpravu, aby přivezla jeho tělo, ta však neuspěla. Kdyby tehdy Severaňané projevíli více diplomacie, Americe bychom možná dnes říkali Leifland.




- **Upravení kostek.** Hod loveckými kostkami lze upravit nejprve způsobem popsaným v **G2** a poté způsobem popsaným v **G3**.

 **Ztráty.** Lov je nebezpečnou záležitostí. Pokud se na kartě biomu nachází symbol **krvavých kostek**, každý lovec, jenž zaznamenal na kostce znázorněný výsledek (a to po všech dostupných přehozeních), zahyne (je zabit nebo sežrán loveným zvířetem, které si popletlo vztah mezi lovcem a jeho kořistí). Své ztráty můžete anulovat pomocí **železného pravidla (F4)**.

- **Lovecká konkurence.** Jestliže jsou na kartě biomu přítomni lovci více než jednoho hráče, pořadí při lovu se určuje podle *nejnižšího počtu lovců (A4)*. Výhody plynoucí z dané karty pak sklízí pouze ten, jemuž se jako prvnímu zdaří úspěšný lov. Všichni ostatní hráči odcházejí s nezdarem domů (tj. vítěz bere vše).


G1. KRÁDEŽ ZVÍŘAT / ÚNOS DCERY (POKROČILÁ HRA)

Každý nájezdník, umístěný způsobem popsaným v **E5**, provede hod loveckými kostkami jako v každém jiném biomu. Pokud kterýkoli z takových nájezdníků zaznamená alespoň jeden z úspěšných hodů znázorněných na kartě, nájezd se zdaří – za předpokladu, že přinejmenším jeden z nájezdníků přežije **ztráty (G0)**.











- **Krádež zvířat.** V případě, že jste při nájezdu na kartu  úspěšní, ukradnete děti, které by se za normálních okolností narodily jejímu vlastníkovu během **H2**. Takto postižený hráč však stále musí zaplatit *cenu sena (H1)*. Pokud provádíte nájezd na ovce, místo jednoho dítěte máte možnost ukrást jeden disk mrožoviny. Jestliže váš nájezd směřuje proti kartě s možností zisku energie, místo dětí můžete ukrást energii.
- **Únos dcery.** Pokud uspějete při nájezdu na kartu dcery v protivníkově prostoru hráče, na *políčko exogamie (F1)* umístíte jednoho z přeživších nájezdníků. V případě, že je na kartě přítomen dceřin předchozí manžel, zabijte ho. Okamžitě také získáváte výhody, které tato dcera poskytuje.

Příklad: Dvojici nájezdníků pokoušejících se o únos dcery padne  a . Jeden z nich zemře hrdinskou smrtí (hrdinskou, protože byl úspěšný) a jeho přeživší kolega se následně s touto dcerou zdárně ožení.


G2. PŘEHOZENÍ KOSTEK V DŮSLEDKU TYPU BIOMU




 Jestliže ve svém prostoru hráče disponujete jednou či více kartami nebo stařešiny, s nimiž se pojí **symbol přehození kostek**, v uvedeném *typu biomu (B1)* smíte během hodu loveckými kostkami přehodit kostky s vyobrazenou hodnotou.

- **Závazný výsledek.** Jakmile jednou přehodíte kostku, její nová hodnota je pevně daná a nesmíte už ji znovu přehodit.
- **Druhá šance.** Všechna přehození kostek v daném biomu jsou provedena současně.

Příklad: Čtveřici tuniitských rybářů padnou při lovu sivena severního , ,  a . Tuniitský šaman (jeden ze stařešinů) jim umožní přehodit , zatímco jejich dcera Meeka dovoluje během rybolovu přehodit kostky s ,  a  (kostku s  přehodit nelze). Takový rybolov je na teplé straně úspěšný, na straně chladné však končí nezdarem. Kostku s  už nelze znovu přehodit.


G3. UPRAVENÍ LOVECKÝCH KOSTEK DÍKY VYNÁLEZŮM

Pokud ve svém prostoru hráče disponujete vynálezem nebo dovezeným zbožím s hnědě podbarveným symbolem odpovídajícím danému typu biomu (**B1**), kostky s vyobrazenou hodnotou se automaticky (a bez možnosti výběru) mění na .


Příklad: Váš lovec je se stařešinou na pozici stopaře a s dovezenou kuší na lovu losích psů. Pokud hodíte , stopař vám tuto hodnotu umožní přehodit. V případě, že váš hod loveckými kostkami skončí s výsledkem , máte možnost ho změnit na , což značí úspěšný lov.







G4. VÝSLEDEK ÚSPĚŠNÉHO LOVU

 Pokud se vám v biomu podaří úspěšný lov, nejprve se vyrovnejte s případnými **ztrátami (G0)**. Ke svým nepřiděleným kmenovým příslušníkům poté přidejte uvedený počet **dětí** (nových příslušníků vašeho kmene, které vezmete z Valhaly). Jestliže máte nějaké kostky ve Valhale, tyto děti ke svému kmeni přidat musíte. Kromě dětí obdržíte i všechny stanovené disky (energie, mrožoviny, železa). V případě, že kartu nezískáte jako **trofej (G5)** nebo si ji nevezmete do ruky (**G6**), zůstává na svém místě v příslušné řadě.

• **Pokud vám dojdou kmenoví příslušníci nebo disky, vizte B4.**

• **Omezení.** Výhody plynoucí z karty, kterou jste právě vylovili, smíte v daném kole získat jen jednou, třebaže zaznamenáte několik úspěšných výsledků. Při lovu tuleně obecného tak například můžete hodit tři , stále však obdržíte jen jedno dítě (nikoli tři).






 **Děti Nového světa.** Děti narozené v Marklandu nebo Vínlandu se nestávají nepřidělenými kmenovými příslušníky, ale kolonisty (**E2**).

• **Lov na teplé straně.** V případě, že se karta nachází napravo od dobíracího balíčku, se za úspěšné hody považují  a . Tento systém se liší od použití některých zbraní, kde se z hozených hodnot stává , která se ve všech případech počítá právě jako . Uvedený rozdíl je důležitý ve chvíli, kdy určujete, zda jste hodili dvojice, trojice atp. a splnili tak požadavky pro **zisk trofeje (G5)** nebo **domestikaci (G6)**.


• **Hledání železných dolů.** Úspěšný lov v biomu se železem vás odmění jedním železným diskem. V případě biomu bahenní rudy vás po úspěšném lovu postihne vyznačené ztenčení stavu (**D3**). Jestliže však takové ztenčení stavu nemůžete nebo nechcete uspokojit, váš lov končí nezdarem.


• **Triumfální návrat.** Po úspěšném lovu v biomu mimo Nový svět čeká všechny vaše lovce, kteří jsou na této kartě přítomni, návrat zpět k nepřiděleným příslušníkům vašeho kmene. Všichni ostatní lovci jsou automaticky neúspěšní a také oni se vracejí zpět k nepřiděleným kmenovým příslušníkům svého majitele.

***Příklad:** Dva Thulané a tři Tuniité se vydají na lov psů. Thulané, jejichž počet je nižší, přicházejí na řadu jako první a s jedním záskem dosahují úspěchu. Tuniité se automaticky s hanbou vracejí domů. Nemohou se pokusit například ani o domestikaci těchto psů.*



***Příklad:** (Nový svět) Tuniitský hráč má na teplé straně nepřátelského Vínlandu tři kolonisty. Při hodu loveckými kostkami mu padne ,  a . Vzhledem k tomu, že  znamená úspěch, získává dva kolonisty, dva disky energie a jeden disk železa. Všichni tři původní kolonisté však zahynou (viz **G0**). Pokud disponuje dovezeným mečem, může přehodit . Mohl také dříve obětovat železo, aby své kolonisty zachránil (**F4**).*

G5. ZAČLENĚNÍ KARTY S TROJÍ DO PROSTORU HRÁČE²⁹

 **Symbol paroží** označuje kartu, kterou lze jako **trofej** přidat do vašeho prostoru hráče. Pokud taková karta nese vyobrazení 2, 3 nebo 4 slepých kostek, váš hod loveckými kostkami musí obsahovat dvojici, trojici nebo čtveřici shodných hodnot, abyste kartu (podle vlastního uvážení) mohli začlenit do svého prostoru hráče. Kartu pak otočte a částečně zasuněte pod hráčskou desku tak, aby se paroží nacházelo nahoře.

• **K zisku trofeje není zapotřebí úspěšného lovu.** Jestliže trofej vyžaduje dvojici shodných hodnot, k jejímu zisku vám postačí jakákoli dvojice kostek (nikoli pouze dvě ).

• **Vyhynutí.** Odstraněná karta symbolizuje totální vylovení a vyčerpání a v příslušné řadě se nenahrazuje (**G7**).


• **Vynálezy a domestikace.** Kartu  nebo  získanou z obou řad si nejprve berete do ruky (viz **G6**). Do svého prostoru hráče ji nikdy nevykládáte přímo jako trofej.


²⁹ Teorie nadměrného lovu, s níž přišel doktor Paul Martin, vysvětluje hromadné vymírání na území obou Amerik v pozdním pleistocénu působením amerindských lovců trofejí.

Nezapomeňte: Pokud si nezvolíte „skryté slabiny“ (E7), váš alfa lovec vždy dosáhne hodu [1].
Váš výsledný hod proto může obsahovat dvojici, trojici nebo čtveřici kostek se shodnou hodnotou. [1] také automaticky (a bez možnosti volby) poskytují v některých případech zbraně.

Příklad: Čtveřice lovců mrožů hodí [1] a tři [1]. Mají dceru, která jim dovoluje přehodit [1]. Tuto možnost by mohli využít, a pokud by přehození kostek bylo úspěšné, jejich lov by skončil zdarem. Namísto toho se však rozhodnou kostky nepřehazovat a stávající trojici použijí k zisku mrože jakožto trofeje.

G6. VZETÍ KARET [1] NEBO [2] DO RUKY [POKROČILÁ HRA]

 Symbol ruky označuje biomy, které si můžete vzít do ruky. Pokud taková karta nese vyobrazení 2, 3 nebo 4 slepých kostek, váš hod loveckými kostkami musí obsahovat dvojici, trojici nebo čtveřici shodných hodnot, abyste tak mohli učinit.

 **Dvojice, trojice atp.** Kartu si smíte vzít do ruky i tehdy, kdy váš hod loveckými kostkami skončil neúspěchem.

• **Plný počet karet.** Karty si můžete brát do ruky, i když jste dosáhli maximálního počtu držených karet. V takovém případě však musíte ihned odhodit jinou kartu, abyste se srovnali s povoleným počtem karet v ruce (B2).

Příklad: Alfa a další dva lovci jsou na lovu pižmonů. Hod alfa lovce je automaticky považován za [1] a [1] hodí i oba lovci. Lov je tedy úspěšný, a protože navíc hodili trojici stejných hodnot, vezmou si kartu do ruky. Tu pak během fáze akcí stařešiny (I1) mohou vyložit do svého prostoru hráče. Karta pižmoně se následně v souladu s pravidlem biodiverzity (G7) nahradí jinou kartou.

G7. PRAVIDLO BIODIVERZITY

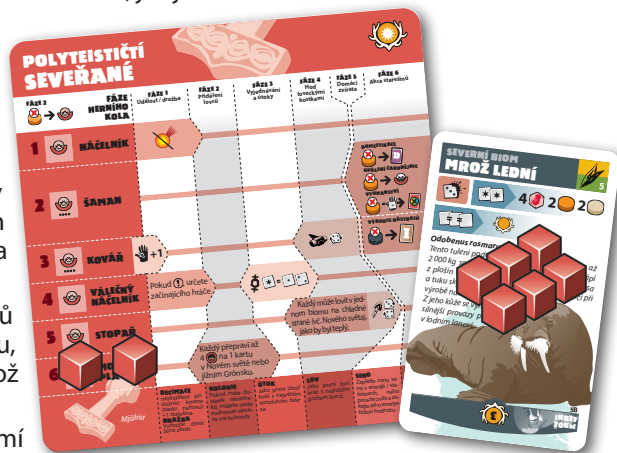
V případech, že si kartu vezmete jako trofej (G5), v příslušné řadě ji nenahrazujete. Proto je v řadě o jednu kartu méně. Jestliže si kartu vezmete do ruky (G6), nahradte ji na stejném místě horní kartou z dobíracího balíčku dané řady tak, aby počet karet v řadě zůstal beze změny (pokud nehrajete hru pro náročné, popsanou v C3). Karty nahrazené migrací se vyřazují ze hry (D1).

• **Lovecký oportunismus.** Pokud jste si kartu vzali do ruky, ale lov skončil nezdarem, lovci z ostatních kmenů, kteří byli na této kartě přítomni, se mohou dle svého uvážení pokusit o lov na kartě, jež ji nahradila.

G8. PŘÍKLAD LOVU

Seveřanský hráč se pokouší o lov v biomu s mroží na chladné straně severního Grónska. K dosažení úspěchu a ulovení mořského savce potřebuje dvě [1]. V biomu se nenachází žádný z jeho konkurentů.

- **Fáze E (přidělení lovců).** Aby Seveřan doplul do severního Grónska, za cenu 2 disků energie povýší dva lovce na stařešiny 6. pozice (mořeplavce). Svých 6 zbývajících nepřidělených kmenových příslušníků pak vyobrazeným způsobem umístí na kartu mrože.
- **Fáze G (hod loveckými kostkami).** Za šesticí svých lovců Seveřan hodí šesti d6: [1], [1], [1], [1], [1], [1]. Vzhledem k tomu, že výsledkem je pouze jediná [1], lov končí nezdarem. Mrož navíc zabije lovce, kterému padla [1].
- **Manželky.** Pokud má Seveřan manžela ve svazku s Kirimou, smí přehodit obě kostky [1], jak mu Kirima v případě lovu na moři umožňuje. K úspěšnému lovu Seveřan potřebuje, aby jedna z takto přehozených kostek byla [1]. Výsledkem však mohou být i další mrtví lovci.



- **Zbraň.** V případě, že Seveřan disponuje technologií harpuny s oddělitelným zpětným hákem,³⁰ se chová jako . Výsledkem je tedy úspěšný lov (a záchrana života lovce). Seveřan získá 4 děti, 2 disky energie (tuk sloužící jako palivo) a 2 disky mrožoviny. Vzhledem k tomu, že nehodil žádnou trojici, karta s mrozem zůstává v řadě na svém místě.

H. FÁZE DOMÁČÍCH ZVÍŘAT (v jakémkoli pořadí hráčů)

H1. CENA SENA³¹ [POKROČILÁ HRA]

Podle počtu symbolů úbytku (D3) na každé kartě (B2) ve vašem prostoru hráče musíte obětovat buď příslušný počet disků energie, nebo stařešinů, a to podle vlastního výběru. Danou cenu musíte zaplatit dokonce i v případě, že se karta v tomto kole stala předmětem úspěšné **krádeže zvířat (G1)**.

- **Porážka zvířat.** Zaplacení ceny sena se můžete vyhnout odhozením karty (totéž platí i v případě, kdy zaplatit nemůžete). Pokud má karta **energetickou hodnotu**, příslušný počet disků obdržíte způsobem popsáním v B3. Tato energie se pro vás stane dostupnou ve chvíli, kdy daná fáze skončí.

H2. MLÉKO A SKYR³² [POKROČILÁ HRA]

S výjimkou případu, kdy dojde k úspěšné **krádeži zvířat (G1)**, obdržíte vyobrazený počet dětí. K zisku dětí proto **NEPOTŘEBUJETE** přidělovat žádné ze svých kmenových příslušníků ani házet kostkami.

- **Nepromokavá islandská vlna.** Karta s ovci vám umožňuje vybrat si buďto jedno dítě, nebo jeden disk mrožoviny.
- **Pacifikace.** Během této fáze můžete obětovat jeden disk mrožoviny a způsobem popsáním v F3 pacifikovat jednu kartu Nového světa.

I. FÁZE STAŘEŠINŮ (polyteisté hrají jako první)

Každý z hráčů může vykonat následující **akce stařešinů**, pokud má jednoho nebo více stařešinů na dané pozici a zaplatí za ně cenu v uvedených surovinách. Každý ze stařešinů smí v daném kole vykonat jednu akci. Po vykonání své akce zůstává stařešina na místě (tj. nedochází k jeho „spotřebaování“).

- **Posloupnost.** Jako první vykonávají své akce všichni polyteističtí hráči (podle pořadí hráčů, způsobem popsáním v A2). Po nich přicházejí na řadu všichni hráči, kteří dané kolo zahájili jako monoteisté (rovněž podle pořadí hráčů). Pořadí, v jakém své akce odehrajete, si vybíráte sami.





³⁰ Zhruba ve stejné době, kdy v Grónsku přistáli Seveřané, upravil neznámý thulanský génius na Aljašce techniku lovu tuleňů a stavby člunů, aby se mohl vydat na první velrybářskou výpravu na otevřeném moři. Thulané pak tento technický pokrok využili k expanzi na východ přes arktickou oblast, až nakonec ve 2. polovině 12. století dorazili i do Grónska. Velrybářská a tuleňářská harpuna Thulanů byla ve své době technologicky nejvyspělejší zbraní na celém světě. Mezi jejich 22 částí patří kostěný hrot s oddělitelným zpětným hákem (který se po vniknutí pod kůži otočil a zabránil jejímu vytržení), koncová část zhotovená z mrožoviny, zasazená do kostěné tulejky upevněné feminkou (umožňující její oddělení od dřevěného ratiště), kostěné vyvažovací závaží, zajištěné kuličky ve spodní části ratiště, a šňůra připevněná ke kostěné přezce a kolíku. S harpunou byly přes přezku propojené také dva plováky z tulení kůže. Ty byly spojené kouskem dřeva tak, aby se daly usadit přes popruh v zadní části kajaku. Harpuna se házela pomocí vrhače (atlatl) vyrobeného ze dřeva s kostěnými doplňky. *Wendell Oswalt, Eskimos and Explorers, 1979.*

³¹ „Kdo vynalezl seno, nemáme tušení. Kdo vlastně přišel s nápadem posekat na podzim trávu a uskladnit ji v dostatečném množství, aby přes zimu dokázala udržet naživu koně a krávy? Víme jen to, že římská říše tuto technologii neznala, ale každá vesnice ve středověké Evropě o ní dobře věděla. Jako mnoho dalších zásadně důležitých technologií i seno se objevuje bez identifikovatelného původu během takzvaných „temných staletí“. Podle teorie „dějin řízených senem“ byl vynález sena rozhodující událostí, která posunula těžiště městské civilizace ze Středozeří do severní a západní Evropy.“ *Freeman Dyson, Infinite In All Directions, 2004*

³² Skyr je tradičním islandským a grónským nápojem z cezeného jogurtu. Seveřané si mléčných výrobků vysoce cenili – v obchodu s Amerindy byly jedním z užitečných artiklů. Držitel Pulitzerovy ceny za literaturu faktu Jared Diamond ve své knize *Kolaps: Proč společnosti zanikají a přežívají* (č. 2008) zastává teorii, že Seveřané přikládali v Grónsku svým zvířatům produkujícím mléko až příliš vysoký význam. Způsobili tím zničení zatrávněné půdy a osud místních obyvatel pak zpečetila následná eroze.

11. DOMESTIKACE (AKCE 2. POZICE, POLYTEISMUS)³³ [POKROČILÁ HRA]

Obětujte jeden disk energie a jednu z karet , které držíte v ruce, vyložte do svého prostoru hráče vedle karet vašich dcer.

- **Orientace.** Při vyložení do vašeho prostoru hráče otočte kartu  o 180° tak, aby bylo možno přečíst její fialové podbarvený text.
- **Po konverzi k monoteismu už domestikaci provést nemůžete!**


12. UPÁLENÍ ČARODĚJNIC (AKCE 2. POZICE)³⁴

Obětujte jeden disk energie a ve svém prostoru hráče zabijte jednoho stařešinu své barvy dle vlastního výběru. Všichni zabíjí stařešinové odcházejí do Valhaly.

***Příklad:** (sebeobětování) Disponujete posledním stařešinou (na 2. pozici). Během akcí stařešinů upálíte svého čaroděje a následně použijete křest (I7), abyste mohli přestoupit na monoteismus.*

13. VYHNANSTVÍ (AKCE 2. POZICE, POLYTEISMUS)³⁵

Obětujte jeden disk energie a proveďte hod mučednickými kostkami. Jeho prostřednictvím se ve svém prostoru hráče pokusíte zabít protivníkovu manžela nebo stařešinu. Stařešina může být buď misionářem, nebo poslem (I5).

- **Hod mučednickými kostkami.** Hodte tolika kostkami, kolik odpovídá vašemu maximálnímu počtu karet v ruce (B2). Za každou výslednou  zabijte jednoho misionáře, posla nebo manžela.
- **Zvláštní pravidlo pro severanské manžely.** Manželé **červeného hráče** jsou vůči vyhnanství imunní, za všech jiných okolností k nim však přistupujte tak, že se nacházejí v cizím prostoru hráče. Znamená to, že z karty dcery mohou být odstraněni jen vyjednáváním nebo při dceřině únosu. Tato skutečnost odráží slavný vikinský zvyk krást ženy (exogamie je jim tedy zcela vlastní a leží mimo dosah thulanských nebo tuniitských biskupů či šamanů).³⁶

14. VÝROBCE NÁČINÍ (AKCE 3. POZICE) [POKROČILÁ HRA]

Obětujte jeden disk železa a jednu z karet , které držíte v ruce, vyložte do svého prostoru hráče vedle karet vašich dcer.

- **Orientace.** Při vyložení do vašeho prostoru hráče otočte kartu  o 180° tak, aby bylo možno přečíst její hnedě podbarvený text.

³³ S příchodem křesťanství nedošlo na světě k téměř žádným případům domestikace zvířat. Zdá se, že nejčerstvějším z nich je pastevectví sobů. Soudě podle posunu haplotypů, vysledovaného při archeologickém zkoumání sobích kostí, k němu došlo přibližně mezi roky 1500 a 1800. Časově se toto období překrývá s prvními pokusy o christianizaci Sámů, počínaje aktivitou ruského mnicha Trifona, který v roce 1533 založil v Laponsku Pečengský klášter.

³⁴ Poslední zpráva severanských grónských kronik hovoří o upálení člověka odsouzeného za to, že s pomocí čarodějnictví svedl manželku jiného muže. Čarodějnice byly (a jsou) pro křesťanství nebezpečné. Představují totiž návrat k polyteismu a praxi následování osobních autorit namísto autority ústřední. Čarodějnictví není ani tak konkurenčním systémem názorů a představ, jako spíše metodou, jak dospět k rozhodnutí, předcházející dnešnímu typu vědomí – tj. metodou rozhodovacího procesu založeného na jazyce, fungujícího prostřednictvím ztvárnění alternativ vycházejících z mentálně manipulovaných konstruktů. Podle této teorie jsou čarodějnice reminiscencí minulosti a podobají se schizofrenikům, kteří slyšívají hlasy, náboženským mystikům, těm, kdo jsou „posedlí“ nebo „hovoří jazyky“, a dětem s imaginárními kamarády.

³⁵ Stařešina na 2. pozici je duchovní postava známá jako šaman, tj. ten, kdo vstupuje do stavu proměněného vědomí podobného tomu, jež před úsvitem dnešního typu vědomí využívaly všechny lidské bytosti. Šamani byli v tuniitské kultuře běžní a prostřednictvím rituálů, rytmických hudebních nástrojů a drog přecházeli do transu, v němž pronášeli proroctví a věštby (interpretované jako rady dobrých nebo zlých duchů).

³⁶ Přestože otroky znali a brali jak Thulané, tak Seveřané, v Grónsku nebylo otroctví nijak významnou institucí a otroci přivezení do Grónska vikingsky byli v průběhu jediné generace propuštěni. Rozumím tomu tak, že otroctví představuje nemorální luxus a plýtvání lidskými silami, které si na hranici „civilizace“ nemůže nikdo dovolit. Otroctví definované jako systém, kde jeden člověk je silou donucen, aby sloužil zájmům jiného člověka, nemohlo v bikamerální éře existovat. Tehdy byli totiž všichni ve svých myslích otroky bohů a neposlusnost ještě nebyla vynalezena. Otroctví se pravděpodobně objevilo až ve chvíli, kdy části populace přešly na jinou úroveň vědomí – jen pro představu můžeme zmínit Cortéze s Pizarrem, kteří zotročili celé bikamerální civilizace. Pokud vás zajímá hollywoodské pojetí člověka s jiným vědomím v bikamerálním světě, podívejte se na film Umění lhát.

- **Řezbář mrožoviny.** Tuniité mají možnost obětovat místo jednoho disku železa jeden disk mrožoviny.³⁷

Příklad: V ruce držíte kartu s vynálezem sněžných brýlí. Jednoho ze svých kmenových příslušníků povýšíte na stařešinu na 3. pozici (za cenu jednoho disku energie) a během akcí stařešinu ho využijete, abyste zmíněnou kartu mohli vyložit do svého prostoru hráče (za cenu jednoho disku železa). Od této chvíle můžete používat její schopnosti. Na konci hry vám přinese vítězné body.

15. VYSLANEC (AKCE 5. POZICE, MONOTEISMUS)

Obětujte jeden disk energie a jednoho ze svých stařešinů na 5. pozici přesuňte na první pozici hráčské desky vámi zvoleného protivníka. Pokud je umístěn na polyteistickou hráčskou desku, tento stařešina se právě stal **misionářem**. V případě, že se nachází na monoteistické hráčské desce, stává se **poslem**. Misionáři jsou užiteční při vynucené konverzi vašich protivníků k monoteismu (16), zatímco vyslání alespoň jednoho posla vám zajistí dodatečné vítězné body (J0).

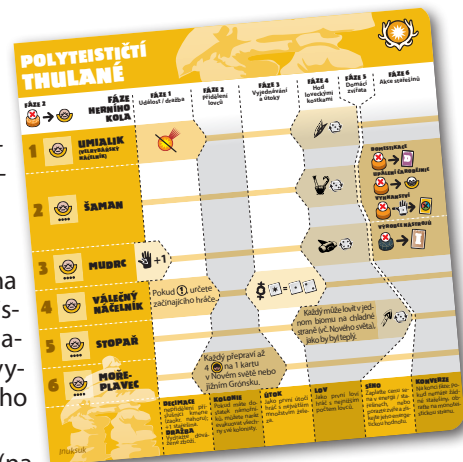
- **Diplomatický náčelník.** Vyslanec získává schopnost ochrany proti svárům (na 1. pozici), vyznačenou na hráčské desce, která se stává jeho působištěm. Vyslanec (misionář) k polyteistickým Thulanům získává vyznačenou schopnost přehození kostek při lovu na moři.

16. OBRÁCENÍ NA VÍRU (AKCE 2. POZICE, MONOTEISMUS)³⁸

Pokud disponujete stařešinou na 2. pozici a alespoň jedním misionářem na první pozici protivnickovy hráčské desky, obětujte jednu energii a proveďte hod mučednickými kostkami (13). Jakákoli výsledná \square daného protivníka na konci této fáze natrvalo obrátí na **monoteismus** (desku otočte na druhou stranu a zachovejte umístění všech stařešinů včetně misionářů).

- **Omezení.** Obrácení na víru můžete provést jen v případě, že je váš misionář na místě už od začátku příslušného kola. Stejného misionáře smíte využít i při několika pokusech (viz níže uvedený příklad).

Příklad: Vyznáváte křesťanství a máte tři biskupy na 2. pozici, doplněně dvěma akolyty (s nižším svěcením) na 5. pozici. V rámci akce vyslance spotřebujete dva disky energie a oba akolyty přesunete na protivnickovu hráčskou desku jako misionáře na 1. pozici. Protože je váš protivník polyteista, v následujícím kole provádí fázi akcí stařešinů před vámi. Svého šamana použije k tomu, aby se vaše misionáře pokusil vyhnat. Na kostkách mu padne \square a \square , což znamená, že jeden z vašich misionářů zemře. Poté, co přijдете na řadu vy, spotřebuje každý z vašich tří biskupů jeden disk energie a každý z nich využije přeživšího misionáře k tomu, aby se polyteistu pokusil obrátit na svou víru. Maximální počet karet, které můžete mít v ruce, se rovná jedné, a proto při každém pokusu hodíte jednou kostkou.



³⁷ Podle teorie bikamerální mysli je současný význam umění pozůstatkem dob, kdy byly jeho formy jako hudba, básnictví a sochařství dokonce ještě důležitější. Nejednalo se však o bikamerální epochu, v níž všichni příslušníci dané společnosti bezpodmínečně následovali vnitřní hlasy svých bohů. Šlo spíše o přechodné období, v jehož průběhu se hlasy přestaly ozývat a vyděšená populace potřebovala drogy, monotónní zpěv a objekty uctívání, aby bohy přiměla opět promluvit a předat jí své instrukce. Tato krize, jakési „hlasité ticho“, nebyla nejspíš vyvolána v důsledku přirozeného výběru, ale zvýšeným užíváním jazyka odkazujícího k sobě samému. Thulanské ani severánské umění nebylo příliš rozšířené a zůstávalo funkční, bez komplikací a ozdob, a obě tyto kultury byly nesporně „vědomé“. Četné sochařské výtvořiny Tuniitů – včetně „létajících medvědů“ (jeden takový je vyobrazen v horní části hráčské desky Tuniitů), standardizovaných plastik představujících lidi bez obličejů s pahylovitými rukama nebo realisticky pojatých sošek ptáčích žen, které lze vzpřímeně postavit – jsou naproti tomu důkazem, že se tato kultura nacházela ve fázi přechodu k vědomí. Ať už si o uvedeně teorii myslíte cokoli, nikdy jsem neslyšel žádné jiné alternativní vysvětlení specificky lidské fascinace halucinogeny, alkoholem, rytmickou hudbou a modlami. Julian Jaynes, *The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1990.


³⁸ V době svého vpádu do Grónska byly všechny tři kultury polyteistické. Syn Erika Zrzavého Leif přestoupil na křesťanství v roce 999 a zakrátko už bylo oficiálně křesťanské i celé Grónsko, které dostalo vlastního biskupa. Na grónské půdě byl objeven jen jediný severánský pohanský artefakt: řezba provedená do masťku, zobrazující Thórovo kladivo. Z Inuitů se stali křesťané v 50. letech 18. století díky misionářům z řad moravských bratří. Tuniité vymřeli dříve, než některý z misionářů dokázal rozluštit jejich jazyk.


17. KŘEST (DOBROVOLNÁ KONVERZE, POLYTEISMUS)³⁹

Vaše hráčská deska má dvě strany. Hru začínáte na polyteistické straně, pokud však během fáze akcí stařešinů nemáte na desce žádné stařešiny své barvy, můžete trvale přejít na stranu monoteistů, a to bez zaplacení potřebných surovin. Tento krok mění vaše *podmínky pro dosažení vítězství (J)*.

J. KONEC HRY A VÍTEŽSTVÍ

Hra končí v závěru kola, v jehož rámci odkryjete poslední kartu z balíčku karet událostí, nebo na konci kola, kdy vám v obou řadách nezbyvá ani jedna „teplá“ nebo „studená“ karta. Poté sečtete následující vítězné body (VB):

 **VB za trofeje (pouze polyteisté).** Každá karta se *symbolem trofeje (G5)* ve vašem prostoru hráče uvádí počet VB, které vám přináší. Povšimněte si, že pokud hru skončíte jako monoteisté, vaše trofeje vám sice zůstanou (jako stopy bývalého pohanství vaší monoteistické kmenové sekty), ale nezajistí vám žádné VB.

 **VB za suroviny (pouze monoteisté).** Každý disk mrožoviny má hodnotu 1 VB; každý disk železa má hodnotu 2 VB. Způsobem popsaným v **B3** můžete získat VB i z karet ve vašem prostoru hráče, jejichž výměna přináší zisk mrožoviny nebo železa. Povšimněte si, že pokud hru skončíte jako polyteisté, žádné VB z nich nezískáte.

- **VB za zalidnění.** Každý z vašich kmenových příslušníků, který se nachází mimo Valhalu, vám zajistí 1 VB. Pokud karta Nového světa skončí hru na chladné straně, každý zde přítomný kolonista vám přinese 2 VB.⁴⁰
- **VB za demokracii.** Každý hráč s jedním nebo více *posly (I5)* na protivnickově hráčské desce získává na konci hry 4 VB za každou z hráčských desek, na níž jsou jeho poslové přítomni (tj. za členství ve zvláštním grónském parlamentu zvaném thing).⁴¹
- **Remízy.** V případě remízy vítězí hráč s největším množstvím železa. Pokud je výsledek stále nerozhodný, hra končí remízou.

Příklad: Na konci hry jsou všechny karty jižního Grónska na chladné straně. Polyteistickým Seveřanům se podařilo ulovit žraloka, za nějž obdrží 5 VB. Mají také čtyři nepřidělené kmenové příslušníky, jednoho stařešinu a tři kolonisty ve Vínlandu. Vzhledem k tomu, že kolonisté mají dvojnásobnou hodnotu, všichni dohromady jim přinesou 11 VB. Jejich celkové skóre je tedy 16 VB. Monoteističtí Thulané mají 2 disky železa a 2 disky mrožoviny, tj. 6 VB za suroviny. Kromě nich jim zbylo 11 nepřidělených kmenových příslušníků a 5 stařešinů včetně posla na hráčské desce Tuniitů, který jim dává dodatečné 4 VB. Jejich skóre činí 26 VB. Monoteističtí Tuniité mají 5 disků železa, 2 disky mrožoviny a 12 kmenových příslušníků nacházejících se mimo Valhalu, tj. 24 VB.

Tip: Pokud má váš protivník výrazný náskok díky svým trofejím, zvažte možnost konverze k monoteismu a následného vyslání misionářů, aby ho pokřtili. V případě, že se monoteistou stane i další z hráčů, jehož dosavadní skóre není právě optimální, za posla na hráčské desce vašeho protihráče můžete oba získat 4 VB.

³⁹ Jaký je rozdíl mezi tím, jestli daná kultura věří v jednoho boha, nebo má bohů více? Podle teorie bikamerální mysli interpretovali lidé v době, kdy nabyli vědomí, neustále plynoucí proud myšlenek a hlasů ve své hlavě, včetně halucinovaného kárání z úst mrtvých autorit, jako pestrou škálu nejrůznějších božstev. Něco takového bylo přirozené, protože se jednalo o způsob, jak nevědomky dospívali k rozhodnutí před příchodem seberefektivního vědomí. Tato božstva pro ně byla osobními a subjektivními autoritami; budování společnosti si však žádá dodržování objektivních hodnot a autorit, a to včetně konečné ústřední autority: jediného a pravého Boha. Ústřední autorita vede na oplátku k objektivní moralitě, jejímž příkladem je i Desatero, a k působení misionářů, kteří tuto pravdu rozšiřují mezi cizí kultury – tedy ke konceptům, které jsou se systémem subjektivních hodnot naprosto nekompatibilní. Právě takto se po celém světě s ohromující rychlostí rozšířila židovsko-křesťanská víra.

⁴⁰ Toto pravidlo odráží možnost, že v případě prohloubení malé doby ledové do dalšího glaciálu naši současná doba ledová – s ledovým příkrovem pokrývajícím většinu současné Kanady a USA – mohli obyvatelé Grónska kolonizovat americkou pevninu.

⁴¹ Ne, thing není arktickým příznakem z dílny Hollywoodu, který v sobě sloučil zmutovaného tažného psa a vaši tchyni. Grónští Seveřané vytvořili systém volné federace území ovládaných místními náčelníky, fungujících na bázi feudálních poměrů, s tržní ekonomikou založenou na výměnném obchodu a méně v podobě mrožích klů. Za účelem snížení společensky nesmírně negativního dopadu svárů mezi jednotlivými klany pak došlo k ustavení sněmu nadaného zákonodárnou a soudní mocí, zvaného thing. Grónský thing zanikl spolu se Seveřany, na Islandu však přežil a dodnes zůstává nejstarším existujícím zastupitelským shromážděním.

J1. VYMĚŘENÍ

Pokud se všichni vaši kmenoví příslušníci ocitnou ve Valhale, nezískáte žádné vítězné body a jste vyřazeni ze hry. Po sobě zanecháte jen kulturní artefakty, které budou objeveny během následující globální oblevy. Vaše vdané dcery však zůstávají na svých místech.⁴²

K. SÁGA O DCERÁCH, VARIANTA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE (od Jona Mankera a Phila Eklunda)

Rodinu možná živili muži-lovci, za celou řadou rozhodnutí trvalého rázu i za zrodem mnoha nejrůznějších ambicí však stály ženy. V této variantě se ujímáte role jedné z deseti dcer, jež jsou součástí hry. Vaším cílem je skončit hru přinejmenším se třemi matronami (vůdkyněmi a vládkyněmi vaší dynastie). Tato varianta se hraje s pravidly *hry pro náročné (C3)* s níže uvedenými výjimkami.

- **Dcery a matrony.** Vaši nepřidělení kmenoví příslušníci, alfa lovec a stařešinové začínají jako při běžné hře v barvě vašeho kmene. Jedná se však pouze o jeho mužské příslušníky. Vaší hráčskou barvou jsou totiž ženy, představované kostičkami jiné barvy. Ty se nazývají buďto **dcery** (ať už přidělenými, nebo nepřidělenými k lovu způsobem popsáným v **K4**), nebo **matronami** (po povýšení na stařešiny, respektive staré moudré ženy způsobem popsáným v **K6**).

K1. PŘÍPRAVA HRY

- **Kultura.** Náhodně si vyberte jednu z deseti dcer, která určí vaši kulturu a barvu hráče.
- **Příprava hry.** Karty biomů rozložte jako obvykle (způsobem popsáným v **C**), s deseti náhodně vybranými kartami událostí a vaší kulturou jako jediným prostorem hráče. Kmenoví příslušníci jedné z nepoužitých hráčských barev (modré, pokud nezačínáte jako mořští Sámové) představují vaše dcery. Na začátku hry si vezměte 2 modré dcery a umístěte je na kartu vaší dcery.
- **Stařešinové.** Všech 6 stařešinů jsou zpočátku muži, což se však během hry může změnit.

***Příklad:** Vytáhnete si vikingskou dceru Birgittu. Začínáte s 5 červenými kostičkami (navíc také s vaším alfa lovcem) a 2 modrými kostičkami představujícími vaše dcery.*

K2. UDÁLOST

První události ve hře si nevímejte. Pokud je možné kartu vydražit, provedte aukci. Události mají následující dodatečný vliv:

- **Decimace (D2).** Dcery se počítají do souhrnného počtu příslušníků vašeho kmene. Pokud o některé z kmenových příslušníků v důsledku této události přijdete, odstraněným stařešinou musí být, pokud možno, jedna z vašich matron. Polovinu zbývajících matron (zaokrouhleno nahoru, čili nevýhodně pro vás) navíc změňte v běžné stařešiny.
- **Úbytek energie/stařešinů (D3).** Jestliže jsou vstříc závějším a mrazu posláni (tj. v důsledku nedostatečného množství energie ztraceni) někteří z vašich stařešinů (ne však matrony), za každého z nich musíte odstranit buďto 1 matronu, nebo 1 dceru.
- **Vymírání stařešinů.** V případě, že disponujete **matronou-náčelníci** (na 1. pozici), namísto hodu kostkami si vybíráte, který z vašich stařešinů zemře. Vždy si však musíte zvolit skon jednoho reálně přítomného stařešiny (tj. nemůžete si vybrat chybějícího stařešinu). Tímto způsobem si tedy můžete altruisticky zvolit smrt právě pro náčelníci.

⁴² Když kolem roku 1350 podlehla svým nepřítelům hladovějící Západní osada (čímž došlo k odříznutí přístupu k mrožovině) a v roce 1369 se potopila poslední královská obchodní loď, norský král ztratil o Grónsko zájem. Existují záznamy o lodích soukromníků, kteří v letech 1381, 1382, 1385 a 1406 „omylem“ přistáli ve Východní osadě. Aby se jejich kapitáni vyhnuli stihání za to, že obešli královský monopol, prohlášovali, že je „vítr vychýlil z kurzu“. Loď z roku 1406 přivezla zpět také poslední Seveřany psaný záznam: o svatbě v kostele v Hvalsey, která se odehrála v roce 1408. V roce 1607 odstartovala dánsko-norská záchranná operace. Kromě toho, že se odehrála se zpožděním přinejmenším jednoho století, dospěli její organizátoři k pochopitelnému závěru, že Východní osada ležela na východním pobřeží Grónska, a proto hledali na nesprávném místě. Inuiti, s nimiž se zde setkali, považovali za potomky Seveřanů. Skutečný osud posledních grónských Seveřanů zůstává neznámý, je však možné, že nakonec podnikli závěrečný zoufalý pokus usadit se ve Vinlandu.

- **Dražba.** Všechno zboží na obchodní lodi stojí 2 disky mrožoviny. Pokud jste Peepeelee nebo Birgitta, platíte 1 disk mrožoviny.

K3. URČENÍ LOVIŠTĚ

- **Řada vyhrazená k lovu.** Jestliže máte k dispozici **matronu-loveckou náčelnici** (na 4. pozici), můžete se rozhodnout, která z řad bude **řadou vyhrazenou k lovu**. V opačném případě je výběr náhodný, dle hodů kostkou: výsledek 1, 2 a 3 značí domácí řadu; 4, 5 a 6 značí řadu, která není vaším domácím územím (tak se děje, jen pokud máte prostředky nutné k tomu, abyste se na dané území dostali; jinak lovíte ve své domácí řadě). V této řadě pak musejí lovit všichni vaši lovci (včetně alfy) s výjimkou lovců přesunutých matronou-šamankou, matronou-řemeslnicí nebo matronou-mořeplavkyní (**K4**).
- **Biom vyhrazený k lovu.** Pokud disponujete **matronou-stopařkou/kněžkou** (na 5. pozici), můžete se rozhodnout, v kterém biomu nebo biomech nacházejících se v řadě vyhrazené k lovu budete lovit. V opačném případě určete biom následujícím způsobem: Hodte jednou kostkou a odpočítejte příslušné karty počínaje tou, která se nachází na první pozici vpravo od Nového světa. Mezery přeskakujte, a jestliže je hozené číslo vyšší než počet zbývajících karet, hod opakujte.

***Příklad:** Lov se odehrává v řadě jižního Grónska. Matronu-stopařku k dispozici nemáte, a tak hodíte 1d6. Výsledný hod je „5“ a od Vínlandu odpočítáte 5 karet. V jižní řadě zbývají na teplé straně už jen 4 karty, volba tedy padne na kartu, která se na chladné straně nachází zcela vlevo. Pokud byste však disponovali matronou-stopařkou, v jižní řadě byste si mohli vybrat jakýkoli počet karet a své lovce mezi ně rozdělit podle svého přání.*

K4. PŘESUNUTÍ LOVCŮ

- **Domestikovatelná zvířata.** Pokud máte matronu-šamanku (na 2. pozici), můžete přesunout jakýkoli počet svých lovců, aby se ve vaší domácí řadě pokusili ulovit domestikovatelné zvíře.
- **Vynálezy.** Jestliže disponujete **matronou-řemeslnicí** (na 3. pozici), můžete přesunout jakýkoli počet svých lovců, aby se ve vaší domácí řadě pokusili získat vynálezy.
- **Nový svět.** V případě, že máte **matronu-mořeplavkyni** (na 6. pozici), můžete přidělit jakýkoli počet svých lovců na výpravu do Marklandu nebo Vínlandu (podle vlastního výběru). Smíte také přesouvat kolonisty z Vínlandu do Marklandu a naopak.
- **Alfa lovec.** Jestliže máte k dispozici **matronu-loveckou náčelnici** (na 4. pozici), můžete kamkoli přesunout svého alfa lovce.
- **Přidělení dcer.** Po přidělení všech lovců můžete k lovu přidělit i své dcery (ne však v Novém světě). Ke každému biomu smíte přiřadit pouze jednu dceru. Tyto dcery se lovu nezúčastní a jejich přítomnost pouze symbolizuje lovce, které si vybraly za manžely, aby jim mohly porodit lovem zajišťované děti (**K5**).
- **Povýšení dcer na stařešiny (matrony).** Kromě povýšení lovce na stařešinu můžete povýšit i jednu ze svých dcer. Tito stařešinové se nazývají **matronami** a od mužů se liší svou modrou barvou (případně jinou, pokud hrajete za mořské Sámy).

***Poznámka:** Svou poslední dceru nikdy nesmíte přiřadit jako matronu. Vždy vám musí zbývat alespoň 1 dcera, kterou můžete přiřadit k lovu.*

K5. HOD LOVECKÝMI KOSTKAMI

- **Malé dcery.** Za každé dítě získané prostřednictvím lovu, jehož se účastní jedna z vašich dcer, přidejte také novou malou dcerku ve vaší barvě (např. modrou kostku, kterou vezmete z Valhaly). Tyto kostky umísťujte na svou kartu dcery.

Příklad: K lovu čepcola hřebenatého přiřadíte 5 lovců a 1 dceru. Jste úspěšní a získáte 2 malé příslušníky kmene a 2 malé dcerky.

K6. AKCE STAŘEŠINŮ

- **Vyslanec, obrácení na víru a vyhnání jsou akce stařešinů, které v této variantě nejsou k dispozici.**
- **Upálení čarodějnic.** K provedení této akce nepotřebujete šamana (ani jakéhokoli jiného stařešinu); namísto obětování 1 disku energie však musíte spotřebovat množství energie rovnající se počtu matron, kterými disponujete.

K7. POČÍTÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Hra končí způsobem popsaným v J. Svě vítězné body spočítejte v souladu s běžnými pravidly, k vítězství ve hře však potřebujete minimálně 3 matrony.

L. NACISTICKÉ GRÓNSKO, VARIANTA KOOPERATIVNÍ HRY (HRATELNÁ V REŽIMU JEDNOHO HRÁČE) (1–4 hráči; od Jona

Mankera a Phila Eklunda)

Inspirace k *Nacistickému Grónsku*⁴³ vychází z několika zdánlivě vzájemně nesouvisících skutečností v grónských dějinách a jedná se o ságu tak podivnou, že si možná budete myslet, že si vymýšlím.

Kryolit. Neobvyklého sklovitého minerálu, který po vhození do vody zmizel, si museli povšimnout už Seveřané usídlení v „Prostřední osadě“ Ivigtūt. Rozhodně však netušili, že se usadili na jediném světově významném nalezišti kryolitu – látky tak vzácné, že se stal vůbec prvním světovým nerostem, jehož těžba vedla k jeho celkovému vyčerpání. Důl v Ivigtūt byl nakonec v roce 1987, po 188 letech těžby, opuštěn. Vikingové tu seděli doslova na zlatém dole. Jediným problémem bylo, že u kryolitu tehdy neexistoval žádný známý způsob využití.

Malá doba ledová, která Seveřany pravděpodobně přiměla k opuštění Grónska, stála i za neúspěchem záchranných expedic vyslaných v 17. a 18. století. Jejich lodě zahnal zpět víceletý led, kurděje a vzpoura. Doma v Evropě si však na Grónsko nepřestávala činit nároky dánsko-norská unie, a to i navzdory ztrátě spojení se svými tamními koloniemi. V roce 1733 zde došlo ke zřízení malé misie a velrybářské základny, nařízení z roku 1782 ale zakazovalo všechny pokusy o urbanizaci Inuitů a narušování jejich způsobu života prostřednictvím prodeje luxusního zboží. Grónsko tak zůstávalo poněkud izolovaným protektorátem až do druhé světové války.

Polodrahý kov. Do doby 2. světové války se však zatím pouštět nebudeme. Kolem roku 1883 provedl profesor Jewett během své přednášky v ohňském Oberlinu demonstraci pozoruhodně lesklého kovu, který obdržel od jednoho německého chemika. Jednalo se o hliník – v té době dražší než zlato, stříbro nebo platina. Na jeho cenu nepůsobila vzácnost (hliníkové rudy patří mezi ty nejběžnější v zemské kůře), ale skutečnost, že k zušlechťování a výrobě čistého hliníku bylo zapotřebí velmi vysokých teplot a docházelo při ní ke spotřebě drahého materiálu. Profesor Jewett poznamenal, že pokud by se někomu podařilo odhalit tajemství levného zušlechťování hliníku, stal by se velmi prospěšným celému světu a současně by nashromáždil značné bohatství.

Nadaný student. Mezi profesorovými posluchači byl i student Charles Hall, tehdy teprve sedmnáctiletý. Za využití pece, kterou si postavil na dvorku za domem, se mu v průběhu následujících pěti let podařilo zjistit, že hliník lze zušlechťovat elektrolýzou, při níž roli katalyzátoru sehrával onen podivný minerál z Grónska. Hall poté založil společnost Alcoa a (přesně podle předpovědi) nabyl obrovského majetku, který nakonec věnoval na charitativní účely. Za první světové války vyrábělo Německo z levného hliníku celokovové letouny a vzducholodě a tento pevný, lehký, korozi nepodléhající kov se stal pozvánkou na cestu dobývání vzduchu i vesmíru.

Grónské hnutí odporu. V dubnu 1940 kapitulovalo Dánsko před nacistickým Německem, čímž se z Grónska stalo neobsazené území okupovaného národa. Ostrov byl najednou k máni a o jeho území se ucházely USA, Británie, Kanada, Norsko i samotné Německo. Místní lovci, jak Inuité, tak Dánové, sestavili Hlídku na saních (Slædepatruljen), která měla nacistům zabránit ve vylovení a zabránění kryolitových dolů. Na ostrově Sabine její příslušníci narazili na tajnou nacistickou meteorologickou stanici a navzdory ztrátě psích

⁴³ Slovo „nacistický“ je tvarem odvozeným od německého výrazu Nationalsozialismus (národní socialismus = nacismus). Ten prosazovala strana, která se v Německu dostala k moci v roce 1933. Jako všechny další formy socialismu, i nacistická ideologie považovala zájmy jedince za podřízené zájmům „společnosti“. „Proto je nutné, aby si jednotlivec konečně uvědomil, že jeho vlastní ego nemá v porovnání s existencí národa žádný význam... že především jednotný duch a vůle národa mají cenu mnohem vyšší, než je svoboda ducha či vůle jednotlivce...“ Adolf Hitler, 1933.

spřežení se jim podařilo uniknout a celou věc ohlásit na své základně v Eskimonæs. Eskimonæs poté nacisté zničili, tým Hlídky se však přesunul do bezpečí pochodem dlouhým 650 kilometrů – bez saní, jídla a další výstroje. Zdrojem inspirace této herní varianty jsou proto příběhy o přežití v nehostinných podmínkách v podání členů grónského hnutí odporu.

L1. HRA PRO NÁROČNÉ

Hráči hrají s tradičními grónskými frakcemi, které v této variantě představují multikulturní psí spřežení a vojáky na lyžích, hlídkující podél pobřeží Grónska. Zásobovací lodě symbolizují podnikatele z USA a Kanady, působící v oblasti černého trhu. Hra začíná v roce 1937 a pokračuje až do roku 1945. Každé kolo trvá jeden rok. Závěrečnou zkouškou je Goebbelsova blesková propagandistická válka: zvláštní událost, k níž dojde v okamžiku, kdy se vám podaří přežít až do konce hry. Při ní budete všichni potřebovat obstojný maximální počet karet v ruce, a proto ho nezapomeňte zvyšovat už v průběhu hry. Řiďte se hrou pro náročné (C3), upravenou následujícími pravidly:



Kryolitový důl v Ivittuut (Ivigittút), fotografie z roku 1940 (veřejný archiv Americké pobřežní stráže)

L2. PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte způsobem popsaným v C, avšak s těmito výjimkami:

- **Jižní a severní řada.** Všechny biomy, včetně Marklandu a Vínlandu, vyložte na chladné straně (namísto teplé). Markland s Vínlandem umístěte nejbližší dobíracímu balíčku. První karta následující v jižní řadě za Vínlandem by měla být bahenní ruda (biom č. 23). Zbývající karty zamíchejte a rozdělte náhodně.
- **Počáteční oranžové disky.** Na začátku hry hráči obdrží pouze 4 disky energie.
- **Náboženství.** Všichni hráči začínají na monoteistické straně.
- **Nacistický sklad paliva.** Za každého hráče dejte stranou 3 disky energie. Ty budou ve hře představovat nacisty. Jestliže hrajete variantu pro jednoho hráče, nacisté obdrží 8 disků energie. Všichni hráči jsou omezeni pravidlem udržitelné zásoby energie; nacisté takové omezení nemají. Pokud zásoby nacistů porostou, o to méně energie budou mít hráči k dispozici.
- **Balíček karet událostí.** Balíček karet událostí by měl namísto 10 karet obsahovat jen 8. (Pokud chcete zvýšit obtížnost hry, počet karet v balíčku můžete ještě snížit.)

L3. UDÁLOSTI (V POŘADÍ HRÁČŮ)

- **Globální ochlazování.** Tato událost mění svou podobu na globální oteplování. Za každou takovou přesuňte 1 severní a 1 jižní kartu na teplou stranu, počínaje Marklandem a Vínlandem.

Poznámka: Součástí druhého oteplení bude biom s bahenní rudou (= kryolitovým dolem).

- **Decimace v důsledku pohlavních chorob.** (🔴🟡). Tato událost nyní na hráče obou uvedených barev působí namísto pohlavních chorob jako Goebbelsova blesková propagandistická válka (L8).











- **Dražba.** Veškeré dovážené zboží má pevně stanovenou cenu 2 disků. Zaplatit můžete železem nebo mrožovinou v jakékoli kombinaci. Pokud v daném kole není k dispozici žádné dovezené zboží, považujte je za zničené na palubách lodí potopených německými ponorkami.

L4. FÁZE PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (V POŘADÍ HRÁČŮ)

- **V této variantě hry nejsou žádná vyjednávání ani útoky.** S výjimkou Nového světa nemají hráči dovoleno lovit ve stejném biomu.
- **Omezení ve smyslu domácího území stále platí.** Ve hře představujete části grónské společnosti, žijící na severu a jihu ostrova.
- **Vojáci na lyžích.** Hráč oženěný s Gealá (dcerou mořských Sámů) má automatický přístup k *sáním* (E1).
- **Povyšení stařešinů.** Po zaplacení běžné ceny za povýšení smíte povyšovat stařešiny na hráčské desky ostatních hráčů.
- **Trvalé přidělení (E4) zůstává opravdu trvalé.** Neexistují žádné výjimky; opustit nelze ani kolonie.
- **Každá z karet dcer, s nimiž hráči zahajují hru, představuje vesnici ovládanou nacisty.** Dokud dcera zůstává neprovdaná, je nacistickým zajatcem a její schopnosti nejsou k dispozici.⁴⁴ Kterýkoli z hráčů s válečným náčelníkem (na 4. pozici) může provést nájezd za účelem *únosu dcery* (G1) a pokusit se získat kontrolu nad jednou z neprovdaných dcer. Pokud takový nájezd skončí zdarem, jako znamení svého úspěchu umístíte na příslušnou kartu kostku manžela.

L5. HOD LOVECKÝMI KOSTKAMI (V POŘADÍ DLE NEJNIŽŠÍHO POČTU PŘÍTOMNÝCH LOVCŮ)

Se svými hlídkami na saních nesete zodpovědnost za to, abyste se domů vrátili s jídlem. Současně se budete snažit nacistům znepříjemňovat jejich pobyt v Grónsku.

- **Všudypřítomní nacisté.** Nacistickou hrozbu simulují zvýšené nároky na přežití. Vedle všech ostatních symbolů kostek na každém z biomů, včetně Nového světa, musíte navíc přidat dvě krvavé kostky s hodnotou  a  (pokud už taková kostka není na kartě vyobrazena). Znamená to, že kostka s výsledným hodem (po případném přehození)  nebo  zabije při lovu 1 lovce.
- **Komando.** Pokud má kmen stařešinu v roli biskupa (na 2. pozici, představujícího duchovní odpor), při každém hodu loveckými kostkami připraví výsledná hodnota  nacisty o jeden disk energie.
- **Pravidlo střeliva.** Železo představuje střelivo. Před hodem loveckými kostkami můžete zaplatit 1 železný disk. Pokud tak učiníte, vaše komando obdrží zbraně a kostky s výsledným hodem  nebo  a připraví nacisty o jeden disk energie. (Hodnota  však stále znamená smrt lovce. Boj se totiž s použitím zbraní stane mnohem zuřivějším.)
- **Alfa ženisté.** Vzhledem k tomu, že tato varianta je *hrou pro náročně* (C3), každému alfa lovcovi nepadne při lovu automaticky , ale . Znamená to, že na začátku hry jsou jako lovci k ničemu, protože všechny biomy se nacházejí na chladné straně. Na druhou stranu jsou ovšem skvělí v přestřelkách s nacisty, které mohou snadno připravit o jejich energii. Můžete je považovat například za ženisty, jejichž lovecké dovednosti se budou s postupným oteplováním Grónska zlepšovat.
- **Kryolitový důl.** Hlavní starostí nacistů je kryolitový důl. Každé kolo, v němž neuspějete při lovu v biomu s bahenní železnou rudou, obdrží nacisté ze společné zásoby 4 disky energie.

L6. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (V JAKÉMKOLI POŘADÍ)

Během této fáze vám hospodářská zvířata přinášejí stejný prospěch a energetické výdaje jako při běžné hře.

- **Okamžitá domestikace.** V případě, že se vám podaří domestikovat zvíře, jeho kartu okamžitě umístíte do svého prostoru hráče. Akce stařešiny není potřeba.

⁴⁴ Zdrojem inspirace tohoto pravidla byl román Toma Clancyho *Rudá bouře*, popisující smyšlenou okupaci Islandu Sovětským svazem.

Poznámka: V této variantě hry nejsou povoleny nájezdy za účelem krádeže zvířat (G1).

L7. AKCE STAŘEŠINŮ (V JAKÉMKOLI POŘADÍ)

- **Obchodování.** Na začátku fáze akcí stařešinů (I) spolu hráči mohou vyměňovat mrožovinu, energii a železo, a to v jakékoli kombinaci dle vlastního uvážení. Tato příležitost je jedinou, kdy spolu mohou obchodovat.
- **Zakázané akce stařešinů.** Obrácení na víru, upálení čarodějnic, domestikace, křest a vyhnání nejsou v této variantě hry povoleny.
- **Vyslanec.** Akce s ním spojená se provádí v rámci *přidělení lovců* (L4). Během této fáze totiž můžete povýšit jednoho ze svých nepřiřazených lovců na stařešinu na hráčské desce kteréhokoli z ostatních hráčů, a to na pozici, která dovoluje společnou práci (E3).

L8. KONEC HRY A GOEBBELSOVA BLESKOVÁ PROPAGANDISTICKÁ VÁLKA

Hra končí ve chvíli, kdy nelze zahrát další kartu události, protože dobírací balíček karet událostí je prázdný. Tím dojde ke spuštění poslední události: *Goebbelsovy propagandistické bleskové války*.

- **Goebbelsova propagandistická blesková válka.** Pokud vás potká tato událost, musíte hodit tolika kostkami, kolik máte ve hře neprovdaných dcer (tj. vesnic stále okupovaných nacisty; viz L4). Na tom, za koho jsou provdané, nezáleží. Jednou kostkou házíte i v případě, že jsou osvobozeny všechny vaše vesnice (tj. všechny vaše dcery jsou provdané).
- **Kapitulace.** Podívejte se na nejnižší hodnotu na kostkách, kterými jste právě hodili. Pokud je vyšší než váš maximální počet karet v ruce (B2), kapitulujete před nacisty a jste vyřazeni ze hry. Každý stařešina ve vaší barvě, přítomný na vaší hráčské desce, zvyšuje váš maximální počet karet o jedna.
- **Důsledky kapitulace.** Všichni prohráváte.

L9. PODMÍNKY PRO DOSAŽENÍ VÍTĚZSTVÍ

Na konci hry (L8) musíte splnit alespoň dvě z následujících tří podmínek:

- **Vítězství moderního Grónska.** Aby se mohla vyvinout v moderní nezávislý národ, každá z grónských kultur musí mít ve svém prostoru hráče přinejmenším 1 nepřiřazeného kmenového příslušníka a 2 vynálezy nebo dovezené zboží.
- **Vítězství s americkou intervencí.** Namísto boje můžete ze země uprchnout a lov nacistů přenechat americkým vojákům. Každá kultura musí ukončit hru alespoň se 6 kmenovými příslušníky v Novém světě.
- **Vítězství s porážkou nacistů.** Pokud nacistům dojde energie, vyklidí ostrov i jeho kryolitový důl.⁴⁵

⁴⁵ Dánsku se po válce jako zázrakem znovu podařilo dostat Grónsko pod svou kontrolu. Otevření obchodu a zřízení letišť přineslo jeho obyvatelům pocit kosmopolitní soběstačnosti. V roce 1979 byla Grónsku přiznána vlastní samospráva a v roce 2008 si jeho obyvatelé odhlasovali zákon o autonomii. V současnosti si dánská vláda ponechává kontrolu nad zahraniční politikou, obranou a financemi a zemi poskytuje roční dotace ve výši 3,5 miliardy dánských korun, jejichž objem se má podle plánu časem ztenčit. Grónsko také stále patří mezi země s nejpěkněji zakořeněným socialistickým zřízením na světě.

M. MODUL VARIABILNÍHO GRÓNSKA (od Jona Mankera)

Tato pravidla vám umožňují sestavit si vlastní dobrodružné scénáře, a to včetně asymetrických situací, které jsou jednotlivým kulturám ku prospěchu, nebo je naopak znevýhodňují. Pokud mezi hráči existují výrazné rozdíly ve smyslu znalosti herních principů, tento modul lze zároveň využít jako systém zvyhodňující slabší hráče.

M1. REÁLNÉ GRÓNSKO

Varianta simulující startovní podmínky na území Grónska tak, aby více odpovídaly historické skutečnosti.

Příprava hry (biomy)	Čísla výskytu v severní řadě: Markland, 5, 13, 1, 12, 0, 8	
	Čísla výskytu v jižní řadě: Vínland, 0, 3, 4, 7, 6, 5	
	Ze severního balíčku vyberte karty s číslem výskytu 4, 6, 11 a 15. Zbytek zamíchejte a vytvořte dobírací balíček. Vybrané karty poté zamíchejte a dejte navrch dobíracího balíčku.	
	Z jižního balíčku vyberte karty s číslem výskytu 9, 13 a 15. Zbytek zamíchejte a vytvořte dobírací balíček. Vybrané karty poté zamíchejte a dejte navrch dobíracího balíčku.	
Počáteční nepřidělení lovců (vyjma alfy)	Seveřané 4, mořští Sámové 5, Thulané 6, Tuniité 7	
Příprava hry (události)	Použijte všech 17 karet událostí.	
Zvláštní pravidla	Hrajte podle pravidel hry pro náročné (C3).	
	Někteří hráči jsou neaktivní, což znamená, že vynechávají svůj tah. V rámci neaktivity nemohou být předmětem nájezdu a mohou přidělovat pouze do Nového světa.	
	Seveřané	Neaktivní v 1. a 2. kole.
		Za každý disk železa získáváte 1 VB, i když jste polyteisté.
	mořští Sámové	Nikdy nejsou neaktivní.
		Nemohou lovit v grónských biomech se symbolem oštěpu (lov na souši).
		V biomech se symbolem harpuny (lov na moři) mají zdarma 1 přehození 1 kostky.
	Thulané	Neaktivní v 1., 2. a 3. kole.
	Při každém hodu útočnými kostkami, a to včetně nájezdů a obrany proti nájezdům, mají zdarma 1 přehození 1 kostky.	
Tuniité	Nikdy nejsou neaktivní.	
Podmínky vítězství	Vítězí hráč s nejvyšším skóre.	

M2. GRÓNSKO VE SVÉ ÚPLNOSTI

Delší herní varianta zahrnující přibližně 1 000 let grónských dějin.

Příprava hry (biomy)	Markland s Vínlandem, následované biomy s čísly výskytu 5, 4, 3, 2, 1 a 0 v severní i jižní řadě.
Příprava hry (události)	Použijte všech 17 karet událostí.
Zvláštní pravidla	Na konci 17. kola spočítejte a zaznamenejte své skóre. Události poté znovu zamíchejte a způsobem popsaným v L2 začněte hru Nacistické Grónsko. Hráči si však mohou ponechat všechna hospodářská zvířata i vynálezy, které získali v průběhu první části hry.
Podmínky vítězství	Třebaže hra pokračuje jako Nacistické Grónsko, stále se jedná o soutěživou hru. Na konci hry, bez ohledu na to, jestli jste splnili podmínky pro dosažení vítězství v Nacistickém Grónsku, opět spočítejte skóre jednotlivých hráčů.
	Výsledek přičtete ke skóre spočítanému před prvním objevením karty Západogrónský proud.
	Pokud Tuniité splnili podmínky vítězství moderního Grónska, přidejte jim 5 VB.
	Pokud Severané splnili podmínky vítězství s americkou intervencí, přidejte jim 5 VB.
	Pokud Thulané splnili podmínky vítězství s porážkou nacistů, přidejte jim 5 VB.
	Mořským Sámům přidejte tolik VB, kolik odpovídá celkovému počtu kmenových příslušníků všech hráčů dohromady děleno deseti (zaokrouhлено dolů).
	Vítězí hráč s nejvyšším skóre.

M3. RANÉ GRÓNSKO (2 HRÁČI)

Varianta začínající deset generací před připlutím prvních Vikingů.

Příprava hry (biomy)	Příprava jako v případě běžné hry; Severané a Thulané se hry neúčastní. Pokud se objeví biom se symbolem kladiva (zpracování kovů), odstraňte ho ze hry a nahraďte ho jiným (s výjimkou Marklandu a Vínlandu).
Příprava hry (události)	Použijte 10 karet událostí. Události č. 32, 33, 40, 44 a 45 odstraňte ze hry.
Zvláštní pravidla	Počet potřebných kostek je ve všech biomech dvojnásobný.
	Mořští Sámové nemohou lovit v grónských biomech se symbolem oštěpu (lovu na zemi).
	V biomech se symbolem harpuny (lov na moři) mají mořští Sámové zdarma 1 přehození 1 kostky.
	Tuniité nemohou lovit v biomech se symbolem harpuny (lov na moři).
	V biomech se symbolem oštěpu (lov na souši) mají Tuniité zdarma 1 přehození 1 kostky.
Podmínky vítězství	Vítězí hráč s nejvyšším skóre.

HRY VERSUS SIMULACE. POJEDNÁNÍ Z PERA PHILA EKLUNDA

Čas od času se dozvídám, že mé výtvary nejsou hrami, ale simulacemi. Na takový výrok obvykle reaguji tím, že „hry versus simulace“ je umělá dichotomie, a dotyčného znevažovatele požádám, aby definoval, co je vlastně „hra“ a co „simulace“. Ten s neměnnou pravidelností odmítne a navrch možná prohlásí, že definice jsou vedlejší a subjektivní záležitosti.

Svou tezi bych rád formuloval jasně a výstižně. Třebaže ne všechny simulace jsou hrami, všechny hry jsou simulacemi – kde za „simulací“ považují „selektivně pojaté opětné vyvolávání reality“. Všechny hry jsou navíc uměleckými díly, přičemž „umění“ definuji jako „selektivně pojaté opětné vyvolávání reality v souladu s umělcovými hodnotovými soudy, řízené principy estetiky“.

Hru lze přirovnat k další z velkých uměleckých forem, k románu. Oba tyto formáty mají protagonistu cílicího výzvě, s níž se musí vypořádat, a závěr, v němž dojde k rozuzlení předchozího zápolení. Odhalují také umělcovy hodnotové soudy a ve finále i jeho filozofii. Oba se řídí estetickými zásadami: ve smyslu dějové linie, struktury, cílů, selektivity syžetu, srozumitelnosti vyjadřování a integrace herních prvků.

Výzva, s níž je zapotřebí se vyrovnat, spočívá při solitérní hře v samotných herních procesech. Ve hře většího počtu hráčů vychází z velké části z rozhodnutí a zrůčnosti vašich protivníků. V porovnání s herním zážitkem a příběhem však vítězí hraje jen druhou radou roli.

Tato hra, tedy Greenland, klade důraz na vyprávění napínavého příběhu. Přestože herní kolo trvá celou jednu generaci, výsledná saga se odvíjí způsobem vlastním hrám na hrady (RPG). Jen si představte, že se vám v boji zlomí meč. Pokud by se jednalo o hry se systémem DnD, zakleli byste a došli si ke kováři, aby vám ho opravil. Co když ale kovář zemřel hladu už před několika generacemi a jeho umění bylo ztraceno? Nebo pro výheň vytápěnou dřevěným uhlím nemáte dostatek rezervního železa a paliva? Co kdyby se obrana celé vaší kultury soustředovala kolem jediného kusu kovu, předávaného z generace na generaci?

Do designu Greenlandu jsem vložil vše podstatné, co daná kultura potřebuje ke svému přežití; při určování důležitosti jsem se opíral o hodnotové soudy vycházející z mé vlastní filozofie. Jako autor deskových her jsem pak všechny jednotlivé prvky včlenil do uměleckého celku, a to podle svých představ. Ty jsou ostatně dostatečně charakteristické na to, aby většina poznala mou práci, aniž by viděla mé jméno.

Pokud chcete být umělcem, musíte mít co vyjádřit. Musíte také něčemu věřit. Potřebujete kontext, základní principy a dlouhodobě směřování. Potřebujete propojení mezi svými cíli, soudržnost mezi jednotlivými fázemi a široký záběr spojující vaše různorodé zkušenosti, závěry a konání do jediného základu. Stručně řečeno, každý umělec potřebuje nějakou filozofii: prostředek, jehož užívá k vytváření svých hodnotových soudů.

Jsou „opětným vyvoláváním reality“ i velmi abstraktní hry? Ano. Sice

v míře o něco menší, avšak jsou. Realita se totiž řídí zvláštním souborem pravidel zvaných přírodní zákony a straní těm, kdo si tyto zákony osvojí. Zrcadlem skutečnosti se tak stávají i pravidla těch nejabstraktnějších her.

Existuje „postmodernistická“ teorie umění, která prohlašuje, že interpretace díla nebo vytváření významu jsou věci pozorovatele. Náhodné cákance barvy či směsice slov bez jakékoli dějové linie však nepředstavují žádné umění. A ten, kdo postrádá jasně vyjádřenou představu nebo se zajímá jen o věci, které jsou módní, populární a mají povahu výstřelků, není žádný umělec.

DALŠÍ ESEJ PHILA EKLUNDA

Myšlenky vyvolané myšlenkami, slova pojednávající o slovech (esej, který s Grónskem vůbec nesouvisí a současně z něj ve všem vychází).

„Utajené divadlo bezhlasného monologu a rad předjímajících budoucí kroky, úplné království, kde každý z nás vystupuje v roli samotářského vládce dotazujícího se, co chceme, a prikazujícího, co můžeme. Skrytá poustevna, v níž máme možnost pročitat knihu plnou znepokojení a starostí, zaznamenávající věci, které jsme už udělali a které možná teprve podnikneme.“

Takto popisoval americký psycholog Julian Jaynes neustále probíhající dialog slov, který tvoří vědomí každého z nás. Kdo tu ale hovoří a s kým? Je to, jako by jedna strana mozku vedla rozhovor s druhou. Takový rozdělený mozek nese název bikamerální a podle jedné z hypotéz si říká, co má dělat, a dospívá k různým rozhodnutím právě díky síle slov. Primitivní národy, jako například Tuniiité, měli mozky shodné s těmi našimi. Bez slovní zásoby, kterou disponujeme my, však možná nebyli na stejné úrovni vědomí, jaká je vlastní nám.

A proč vůbec slova? Proč ne obrazce? Slova jsou nedoceňovanými úsporami myšlení. Představují symboly abstraktních konceptů, jako je „spravedlnost“ a „pravda“, nebo procesů integrace, jako „opadavý“ či „dvoukomorový“. Dokonce i předložky a členy jsou důležitými gramatickými prvky, jejichž význam pomocí obrazců přenést nelze. Uvedené skutečnosti pak dále nabývají na důležitosti, když místo s ostatními komunikujeme sami se sebou! Právě proto jsem se rozhodl vyjádřit tato pravidla za použití slov, a právě z toho důvodu jich nejspíš ve vaší knihovně připadá na každý obrázek celé kvantum. Každé z nich má totiž hodnotu milionu obrázků.

V okamžiku, kdy prohlásím, že vaše vzpomínky se ukládají jako slova a mají podobu pouhé vizuální rekonstrukce probíhající v prostoru vaší mysli, se pravděpodobně rozhoříte a možná budete prskat: „Ne, mé vzpomínky jsou obrazce uložené v mozku, jeden pixel vedle druhého.“ Udělejte si ale pár jednoduchých experimentů. Otevřete si knihu, minutu pročtěte nějakou stránku a pak se její obsah pokuste zrekonstruovat na listu papíru. Pokud by vaše mysl ukládala obraz dané stránky, vaše rekonstrukce by z něj vycházela – dost možná by byla rozmazaná, kdyby oči neměly čas zpracovat všechny údaje. Namísto toho však bude mít podobu frází a slov, na která si vzpomene, a jejich umístění v rámci

stránky nebude odpovídat realitě. Vidličky v šuplíku si možná vybavíte. Ale kolik mají hrotů? Vaše první auto vám možná utkví v paměti. Co ale jeho poznávací značka? Nebo si vezměte nějakou opravdu živou vzpomínku a sami se se zeptejte: Jaký je tvar rámu obrazu, který jsem právě zrekonstruoval? V kterém místě se horizont protíná s tělem postavy? Jedná se o pohyblivý obraz? A pokud ano, o kolik políček se posune, než se začne znovu opakovat? Na všechny tyto otázky by šlo snadno odpovědět, kdyby se vzpomínky ukládaly jako obrazce. Realita je však jiná.

Do té doby, než jsme se je jako malé děti naučili, jsme přirozeně žádný takový přívál slov neměli. Slovy Johna Locke se totiž rodíme jako „tabula rasa“ (čistá, nepopsaná tabulka). Představte si, že jste superinteligentním zvířetem, které se dokáže snadno učit, ale nemá žádné slovní zásoby – řekněme takovým tygrem. Nebo Helen Kellerovou ve věku sedmi let (hluchá a nevidomá americká spisovatelka; pozn. překladatele). Položte si otázku, jaký by byl váš život bez nepřetržitého dialogu verbalizovaných myšlenek. Jakou podobu by měla vaše technika, pokud byste si nedokázali v duchu představit výrobek, ještě než ho začnete vyrábět? Jak by asi vypadaly vaše rozhodovací schopnosti, kdybyste si v divadle vaší mysli nedokázali přehrát nejrůznější alternativy? A jaký by byl váš sexuální život, kdybyste si ho neuměli představovat?

Jako pomocné jednotky během procesu třídění jinak chaotických sluchových a zrakových podnětů využívají všechny zvířecí mysli neverbálních konceptů, někdy nazývaných percepty. Tyto percepty se používají při učení a instinktivním chování. Pokud by docházelo k jejich zobrazení v podobě slov, jako například ve fázi, v níž se nacházeli Tuniité, komunikace s ostatními by byla možná. V jaké fázi jazyka nastupuje moderní přívál komunikace se sebou samým, nám však není známo. Pokud obě poloviny mozku třídily informace výrazněji jinak, než se děje v případě moderní slovní zásoby, pak jedna z nich („božská“ strana) možná zpracovávala slova a dávala verbální pokyny té druhé („lidská“ strana), co má vlastně dělat (po zakončení rozhodovacího procesu využívajícího místo slov percepty). Podle Jaynese tyto instrukce putují mezi oběma polovinami přes „přední komisuru“ (commissura anterior), svazek nervových vláken s neznámou funkcí, a zkušenost komunikace se sebou samým má podobu „hlasů“ – uložených moudrých výstrah, sesbíraných v průběhu života.

Tyto hlasy jsou skutečné, konkrétní, behavioristické, formalistické, rozkazovačné a přicházejí bez ohlášení. Jejich následování je automatické a nevědomé. Seberefrenční chování není možné (například lhaní, sebevraždy, rozhodování vycházející z vizualizace alternativ nebo zpochybňování takových hlasů či přemítání na nich založeného). Podle Miithena smísila raná lidská mysl slovo pro „zvíře“ s nejrůznějšími slovy používanými při společenské směně. Tato mentální chiméra – zvířata provádějící sociální směnu – pak inspirovala tuniitská božstva v podobě ptačích žen. Smíšení slova „cizinec“ se slovy pro věci se zas stalo inspirací konceptu lidí jakožto objektů, jimiž lze manipulovat: základu tuniitského rasismu a tabu. Nakonec přišla na řadu i vůbec nejdůležitější slova ze všech: analogické „já“ a metaforické „mě/mně“. Jejich uchopení vytváří


ego, přebývající v introspektivně založeném duševním světě. Tento nový rozhodovací orgán (tj. vědomí) poté částečně potlačil předchozí aparát (hlasy bohů). Musel to být děsivý zážitek. Připravený o halucinovanou autoritu, o níž se opíral celý svůj život, se člověk s novým vědomím pokoušel bohy přimět k tomu, aby znovu promluvíli – zavedením rituálů, prostřednictvím monotónního zpěvu, v rukou držených objektů uctívání a/nebo alkoholu. Případně se obrátil o pomoc ke specializovanému stařešinovi (šamanovi nebo orákulu, kteří zůstávali v bikamerálním stavu za použití drog), aby příslušná rozhodnutí učinil za něj. Pokud zemřela jedna z důležitých autorit v jeho životě, se zesnulými nakládal, jako by stále žili, aby naživu udržel i jejich hlasy, jež si pamatoval. Při severánských pohřbech dostávali mrtví výbavu v podobě jídla, pití, koní, zbraní a služebných ne proto, aby je provázela v posmrtném životě, ale aby přeživším umožnila snáze halucinovat hlasy svých autorit.

Tuniité nikdy neobjevili luk a Seveřané se nikdy nenaučili používat harpunu; oba tyto faktory přispěly k jejich zániku. Bohatá slovní zásoba a technologie Thulanů (ačkoli tvrzení, že jazyk Inuitů má pro sních více výrazů než angličtina, je pouhou městskou legendou) naznačují, že svá vědomá rozhodnutí činili moderním způsobem: manipulací verbálních konceptů v prostoru své mysli – do značné míry jako my, když se mezi dvěma alternativami rozhodujeme tak, že si v duchu přehrajeme příběh obou možností, v němž sami vystupujeme. Přestože určitou roli stále hrál šamanismus, polyteistická božstva byla už téměř překonaná. To také vysvětluje, proč monoteistické křesťanství tak lehce svrhlo starý inuitský nebo severánský pantheon.

V této hře je bohatství vaší slovní zásoby symbolizované počtem karet, které držíte v ruce (jako v mých dalších hrách, *Origins* a *High Frontier*). Pojmenovat obě strany hráčské desky „pohanství“ a „křesťanství“ by bylo mnohem jednodušší, takový krok by však umenšil podstatu orwellovské teze této hry: Co udržíte ve své mysli, je omezeno vaší slovní zásobou. Totéž pak platí i pro mnohem kontroverznější tezi, že vaše uvědomování si sebe sama je společenským konstruktem a že pod jistou lexikální úrovní je vaše mysl neschopna sebereflexe a vy musíte dělat svá rozhodnutí a vytvářet své vzpomínky naprosto odlišným způsobem.


Všichni zakladatelé moderních náboženství slyšeli zmiňované hlasy jasně a zřetelně. Mezi ně patří i Mojžíš s hořícím keřem, Ježíš v poušti, Pavel na cestě do Damašku, Mohamed v jeskyni, Johanka z Arku na poli, Luther se svou bouří a kalamářem a také Joseph Smith na hoře Cumorah. Křesťanství této kategorii lidí vyšlo vstříc zřízením mužských i ženských klášterů, nebo zvolilo méně vlídný přístup a upalovalo na hranicích, pouště se do ikonoklastu (rozbití v rukou držených objektů uctívání, používání k vyvolávání bikamerální mysli) a provádělo exorcismus. Křesťanské anděly, dábly, ba dokonce i Svatou Trojici lze interpretovat jako příklady kompromisu uzavřeného s polyteismem. Všechny tyto prvky byly ve vikinském Grónsku přítomny (včetně klášterů a konventů!) a bez něčeho takového, jako je teorie bikamerální mysli, zůstávají navysot bizarní a nevysvětlitelné.


PŘEHLED ÚKOLŮ KMENOVÝCH PŘÍSLUŠNÍKŮ

Každá kostka představuje kmenového příslušníka, jehož úkol se odvíjí od jejího umístění! Symbol  značí trvalé přidělení (E4).

Akolyta  – křesťanský stařešina na 5. pozici; může být pověřen cestou k cizímu kmeni jako vyslanec (I5).

Alfa lovec (válec) – lze jej umístit kamkoli (E7); jako lovec má však speciální schopnost při hodu loveckými kostkami.

Biskup  – křesťanský stařešina na 2. pozici; umí upalovat čaroděje a čarodějnice nebo konvertovat cizí hráčské desky s přítomnými misionáři ke křesťanství (I6).


Hlídač  – přiděluje se k hospodářským zvířatům, dcerám nebo (v cizím prostoru hráče) k manželkám (E5); provádí hod útočnými kostkami proti nájezdníkům (F2).

Hráčská deska – čtvercová karta, na níž jsou umístěni stařešinové (C0.5); může být pohanská (polyteistická) nebo křesťanská (monoteistická).


Kmenová rada / Thing  – stařešina na 1. pozici, umístěný na cizí hráčské desce, kde zabraňuje svárům a přináší VB.

Kolonista  – přiděluje se do Nového světa (E2); provádí hod loveckými kostkami (G1) a proti cizím kolonistům také hod útočnými kostkami (F2).

Lovec – jakýkoli kmenový příslušník, který provádí hod loveckými kostkami (G); přidělený buď do jednoho z biomů severního a jižního Grónska, nebo jako kolonista či nájezdník.

Manžel  – kmenový příslušník na políčku exogamie (F1) cizích dcer, kde zpřístupňuje jejich schopnosti; provádí hod útočnými kostkami proti nájezdníkům.



Misionář  – vyslanec na 1. pozici na cizí pohanské hráčské desce (I5); dokáže obracet pohany na křesťanskou víru (I6).

Mořeplavec  – stařešina na 6. pozici; přepravuje lovce, kolonisty nebo nájezdníky do lovišť mimo domácí území (E1).

Náčelník  – pohanský stařešina na 1. pozici; zabraňuje svárům (D2) mezi kmenovými příslušníky.



Nájezdník – buď únosce, nebo zloděj hospodářských zvířat; v obou případech provádí hod útočnými kostkami (F2) proti hlídačům, po němž následuje hod loveckými kostkami (G1).

Posel  – stařešina na 1. pozici na cizí křesťanské hráčské desce (I5); přináší 4 VB.



Řemeslník/Kovář/Mudrc  – pohanský stařešina na 2. pozici; prostřednictvím výroby náčiní (I4) umí vykládat karty vynálezů  (tj. z ruky do prostoru hráče).


Stařešina  – jakýkoli kmenový příslušník umístěný na hráčské desce; může být na 1. až 6. pozici (A1.6).

Stopař  – pohanský stařešina na 5. pozici; vylepšuje podmínky lovu na souši a udržuje efektivitu lovu za velmi chladného počasí.

Šaman  – pohanský stařešina na 2. pozici; umí domestikovat karty  ve vaší ruce (I1), upalovat čaroděje a čarodějnice (I2) a posílat cizince do vyhnanství (I3).

Únosce – přidělený k cizí dceři; provádí hod útočnými kostkami (F2) proti hlídačům, po němž následuje dvoření a hod loveckými kostkami (E5, G1).



























Válečná družina – pokud máte stařešinu na pozici válečného náčelníka, všichni vaši kmenoví příslušníci ve skupině s alfou zaznamenávají při útocích (F2) a nájezdech (E5, G1) zásah za každý výsledný hod s hodnotou  nebo .

Válečný náčelník  – stařešina na 4. pozici; rozhoduje o začínajícím hráči (A2). Umožňuje provádět nájezdy a při útocích (F2) a nájezdech (E5, G1) zdvojnásobuje možnost zásahu.

Valhala – společná zásoba zesnulých a nenarozených příslušníků kmene (C0.6); nepřináší žádné vítězné body.

Zloděj hospodářských zvířat – přidělený k cizímu hospodářskému zvířeti, kde provádí hod útočnými kostkami (F2) proti hlídačům a hod loveckými kostkami za účelem krádeže jídla (E5, G1).

STATISTICKÁ TABULKA

ÚSPĚCH LOVU		∅				ZBRANĚ  → 	
		CHLADNÝ	TEPLÝ	CHLADNÝ	TEPLÝ	CHLADNÝ	TEPLÝ
* např. treska nebo pes	1 	17%	33%	19%	39%	33%	50%
	2 	31%	56%	35%	63%	56%	75%
	3 	42%	70%	48%	77%	70%	88%
** např. mrož	3 	7%	26%	10%	34%	26%	50%
	4 	13%	41%	17%	51%	41%	69%
	5 	20%	54%	25%	64%	54%	81%
	6 	26%	65%	33%	75%	65%	89%
	7 	33%	74%	41%	83%	74%	94%
*** např. kosatka	4 	2%	11%	3%	17%	11%	31%
	5 	4%	21%	5%	30%	21%	50%
	6 	6%	32%	9%	43%	32%	66%
	7 	9%	43%	14%	56%	43%	77%
	8 	13%	53%	19%	66%	53%	86%
	9 	18%	62%	25%	75%	62%	91%
	10 	22%	70%	31%	81%	70%	95%
	3 	44%		49%		55%	
	4 	72%		78%		83%	
	5 	81%		81%		97%	
	6 	37%		45%		55%	
	7 	54%		64%		74%	
	8 	71%		80%		88%	

Příklad: Šest lovců jde lovit kosatku a jsou vyzbrojeni harpunou. Biom je na teplé straně. Mají tedy 66% pravděpodobnost, že jejich lov bude úspěšný, a 55% pravděpodobnost, že kosatku získají coby trofej.

AUTOŘI:

Autor hry: Phil Eklund, s přispěním Philippa Klarmanna a Jona Mankera

Pravidla: Matt Eklund, Maurizio Picanza, Stefano Tinè, Kevin Burfitts

Grafika a ikonografie: Karim Chakroun

Titulní ilustrace: Johanna Pettersson

Testeři: Derek Drake, Christopher Felleisen, David Morneau, Thompson Stubbs, Andy Graham, Pouria Farvid, Michael Debije, César Rebollo, Brian Burnley, Nigel Buckle, Eric Hehl, Cole Wehrle, Sam Williams, Martin Griffiths

České vydání: Fox in the Box, 2019, web: www.foxinthebox.cz, email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Petr Šťastný, David Hanáček


Sazba a grafické úpravy: David Hanáček


Korektury: Kateřina Kadlecová, Ondřej Kurka


PŘEHLED SYMBOLŮ


FÁZE 1: UDÁLOSTI (D)

 **Pořadí hráčů. (A2)**


 **Severní a jižní migrace.** Nahraďte kartu s nejnižším číslem výskytu v příslušné řadě. (D1)


 **Pohlavní nemoci.** Dochází k decimaci hráčů, kteří mají manžely u dcer v barvách symbolu. (D2)


 **Epidemie.** Dochází k decimaci u všech hráčů, kteří mají stejné nebo více nepřidělených kmenových příslušníků, jako je hodnota u symbolu. (D2)

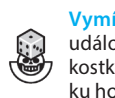
 **Svár.** Dochází k decimaci u všech hráčů, kteří nemají stařešinu na 1. pozici (jakékoli barvy). (D2)


 **Úbytek energie/stařešinu.** Odstraňte energii/stařešinu dle své volby. (D3)


 **Vyhnaní stařešinu na mráz.** Množství úbytku se rovná počtu vašich stařešinu. (D3)


 **Porážka.** Množství úbytku se rovná počtu vašich domácích zvířat. (D3)


 **Globální ochlazování.** Přesuňte karty, které se nacházejí nejvíce vpravo v severní a jižní řadě, na chladnou stranu (vlevo od dobřacího balíčku). (D4)

 **Vymírání stařešinu.** Za každý symbol události je proveden hod šestistěnnou kostkou. Stařešina na pozici dle výsledku hodů umírá. (D5)


 **Poškození dovezených železných výrobků.** Každý hráč, který má jeden nebo více dovezených železných výrobků, musí jeden přeměnit na železo. (D6)


 **Bouře.** Každý hráč, který má alespoň jednoho stařešinu na 6. pozici (mořeplavce), musí jednoho odstranit. (D7)


 **Bez lovu na moři.** Žádný z hráčů nesmí toto herní kolo přidělit své lovcce na biom s lovem na moři. (D8)


 **Odříznutý Markland.** Žádný hráč nesmí toto herní kolo vstoupit do Marklandu nebo ho opustit. (D9)


FÁZE 2: PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (E)


 **Lovec.** Kmenový příslušník, který vykoná hod na lov. (E1)

 **Imunita vůči krádežím.** Na biom s tímto symbolem nelze přidělit nájezdníky. (E5)


 **Sáně.** Můžete přidělit jakékoli množství lovců mimo vaše domácí území i bez mořeplavce (ne na Nový svět). (E1)


 **Nevyčerpateľný.** Na tomto biomu může úspěšně lovit jakékoli množství skupin lovců. (E2)

 **Stařešina.** Kmenový příslušník přidělený na místo na desce hráče. (E3)





 **Trvalé přidělení.** Přidělený kmenový příslušník. Na pozici setrvá až do své smrti. (E4)


FÁZE 3: VYJEDNÁVÁNÍ A ÚTOK (F)


 **Exogamie.** Pole pro umístění manžela dcery. Manžel sdílí se svým kmenem schopnosti dcery. (F2)


 **Pacifikace.** Zaplacením jedné mrožoviny lze otočit kartu Nového světa zpět na klidnou stranu. (F3)


FÁZE 4: HOD LOVECKÝMI KOSTKAMI (G)


 **Úspěch.** V biomu na teplé straně znamená  nebo  zásah. Na chladné straně je pouze  zásah. (G)


 **Ztráty.** Lovce, který hodí tuto hodnotu, umírá. (G)

 **Přehození kostek.** Je možné jednou volitelně přehodit kostku, pokud je výsledkem hodu zobrazená hodnota. (G2, G3)

 **Děti.** V rámci úspěšného lovu nebo fáze domácích zvířat získáte nové kmenové příslušníky. (G4)

 **Děti Nového světa.** Děti narozené v Marklandu nebo Vínlandu se stávají kolonisty (namísto nepřidělenými kmenovými příslušníky). (G4)


 **Trofej.** Kartu lze získat coby trofej do svého prostoru hráče, pokud při lovu hodíte určitý stejný počet hodnot. (G5)


 **Vzít do ruky.** Počet karet v ruce je omezen na 0. Lze zvýšit prostřednictvím dcer nebo stařešinu na 3. pozici. (G6)

FÁZE 5: DOMÁCÍ ZVÍŘATA (H)

 **Cena sena.** Úbytek energie/stařešinu. (H1)

KONEC HRY (J)

 **VB za trofeje (pouze polyteisté).** Každá karta se symbolem trofeje ve vašem prostoru hráče přináší zobrazený počet vítězných bodů.

 **VB za suroviny (pouze monoteisté).** Každý disk mrožoviny přinese 1 VB a každý disk železa 2 VB.