

COMANCHERÍA

Vzestup a pád říše Komančů
1700-1875



PRAVIDLA HRY

autor hry Joel Toppen

OBSAH

1. Úvod	2	6. Nepřítel	16
2. Obecná pravidla	6	7. Bitvy	20
3. Průběh hry	9	8. Rezervace	20
4. Operace hráče	11	9. Scénáře	21
5. Akce hráče	15		

1. Úvod

1.1. O hře

Comanchería je soliterní hra, v níž jako hráč činíte klíčová kulturní a politická rozhodnutí národa Komančů od doby, kdy přesídlil na Jižní pláně, až do rozhodujícího boje s armádou USA ve válce na Red River v roce 1875. Hra je rozdělena do čtyř „historických období“: 1700–1749, 1750–1799, 1800–1849 a 1850–1875. V jejich průběhu narazíte na ostatní kmeny a koloniální mocnosti, jako jsou Španělsko, Mexiko a Spojené státy, které se vás většinou budou snažit vytlačit z vašich území. Pro každé historické období jsou stanoveny vítězné podmínky, které musíte na jeho konci splnit, jinak hra skončí vaší porážkou.

Během každého historického období musíte usilovat nejen o splnění vítězných podmínek, ale musíte také zabránit vyčerpání bodů kultury a vojenství. Jakmile se jejich počet sníží v součtu na 0, hra ihned skončí vaší prohrou.

Kulturní poznámka: *Komančové, známí jako Vládci Jižních plání, označovali sami sebe „Nemene“. Toto slovo má pro Komanče stejný význam jako slovo Diné pro kmen Navahů – znamená „lidé“.*

Herní komponenty

Kompletní hra *Comanchería* obsahuje:

- **Pevný herní plán o rozměrech 56 × 86 cm**
- **2 archy žetonů**
- **84 karet vývoje (21 pro každé historické období)**
- **4 historické karty (1 pro každé historické období)**
- **24 kulturních karet (8 sad po 3 kartách)**
- **25 válečných karet**
- **1 pravidla**
- **1 průvodce hrou**
- **2 přehledové karty**

1.2. Důležité herní pojmy

Pokud se jedná o vaše první setkání s touto hrou, můžete tuto kapitolu přeskočit a vrátit se k ní, až narazíte na pojmy, které vám nebudou srozumitelné (včetně těch na kartách).

AB (Akční body): Ve hře se vyskytují dva různé druhy akčních bodů. Oba jsou evidovány na bodové stupnici:

Akční body nepřítele jsou utráceny nepřítelem při provádění příkazů nepřítele. Na každém žetonu příkazu nepřítele je uvedena cena vyjádřená v akčních bodech. Na stupnici může být nasbíráno maximálně 9 AB nepřítele.

Akční body hráče jsou utráceny vámi – hráčem – při provádění různých úkonů. Na stupnici můžete nasbírat maximálně 9 AB hráče.

Abecední pořadí: Viz 2.3.

Akce: Zkrácený výraz pro „Akce hráče“. Viz kapitolu 5, také klíčová spojení na kartách, viz 1.3.4.E.

Akce protiopatření (klíčové spojení objevující se pouze na válečných kartách): Jde o speciální akci, která může být provedena aktivní družinou během operace Provedení akcí.

Akce vůdce: Během operace Plánování (4.3) může Paraibo s úrovní Puha 1 a vyšší vykonat 1 nebo více akcí vůdce.

Aktivní družina: Družina je „aktivní“, pokud utrácí své body pohybu (BP). Viz 5.1.

Aktivní nepřítel: Nepřítel je „aktivní“, pokud utrácí AB nepříteli. Viz 6.2.2.

Body kultury: Měřítka kulturní nezávislosti Komančů. Viz 2.11.

Body populace (Body pop.): Některé žetony zdrojů mají svou hodnotu vyjádřenou v bodech populace, které se používají pro vytvoření družiny nebo zvýšení její síly během Plynutí času (4.4).

Body vojenství: Měřítka politické nezávislosti Komančů. Viz 2.11.

Cena žetonu: Viz AB.

Cílové pole: Pole, na němž se odehrává akce, je považováno za cílové pole.

Číslo oblasti: Číselná hodnota označující každé zaoblené pole na mapě. Viz 1.3.1.B.

Dokud je tato karta ve hře (klíčové spojení na kartě): Následující podmínka platí, dokud je tato karta ve hře.

Dostupný: Herní komponenta, která doposud nevstoupila do hry ani dosud nebyla vrácena do krabice, je považována za dostupnou.

Družina: Shromáždění komančských bojovníků zastoupené žetonem družiny. Viz 1.3.2.

Historické období: Časový úsek mezi vstupem historické karty do hry a ověřením vítězných podmínek. Viz 2.10.

Karty vývoje: Karty odhalené z balíčku karet vývoje, které různými způsoby ovlivňují hru. Viz 1.3.4.

Koloniální mocnost: Španělsko, Mexiko, Texas a USA v této hře představují koloniální mocnosti. Každý koloniální nepřítel musí být ovládnut koloniální mocností určenou scénářem nebo kartou.

DŮLEŽITÉ: Pokud text na historické kartě nebo na kartě vývoje říká, že se koloniálním nepřítelem na Západě, Jihu nebo Východě stává nový národ, odstraňte žeton předchozího koloniálního nepřítele z nepřátelského pole mimo hru a umístěte na něj žeton požadovaný kartou. Válečné výpravy tím nejsou nijak ovlivněny.

Poznámka autora: *Probíhající operace se v Komančerii stávají při změně režimu méně efektivními.*

Koloniální nepřítel: Západ, Jih a Východ jsou koloniální nepřítelé. Každému čtvercovému nepřátelskému poli, které patří Západu, Jihu a Východu, je přiřazen žeton koloniálního nepřítele určující koloniální mocnost (Španělsko, Mexiko, Texas nebo USA), která danému nepříteli velí.

Konec bitvy: Ukončení postupu Bitvy. Viz 7.1.

Konec konfliktu: Pokud pravidla nebo text karty určují, že nastává „Konec konfliktu“, odstraňte dotčené žetony válečné výpravy z mapy. Žeton příkazu vraťte na nejvyšší prázdné pole příslušného sloupce tabulky příkazů nepřátel (pokud jsou

všechna pole ve sloupci obsazená, vraťte žeton příkazu do zásoby žetonů ověření). Žeton síly válečné výpravy vraťte do zásoby dostupných zdrojů.

MHK: Zkratka pro „modifikátor hodů kostkou“.

Mimo hru: Herní komponenty jsou „mimo hru“, pokud nejsou „ve hře“ (viz Ve hře). Herní komponenty „mimo hru“ jsou typicky seskupené na herním plánu na poli označeném jako „Mimo hru“. Herní komponenty „mimo hru“ se mohou „do hry“ vrátit, zatímco herní komponenty vrácené do krabice (viz Vrátit do krabice) nikoliv.

Mírové pole: Jedná se o pole označené žetonem příkazu Mír nebo Spojenec. „Mírové“ pole ruší stav „nepřátelského“ pole a má před ním vždy přednost. *Pokud je mírovým polem čtvercové pole, všechny osady tohoto nepřítele jsou také mírovými poli.*

Náhodný výběr / Náhodné pole mapy: Viz 2.2.

Nepřátelská spojnice: Viz 1.3.1.C.

Nepřátelské pole: Čtvercová pole na mapě jsou nepřátelskými poli. Zaoblená pole na mapě obsahující žeton kmene nebo osady jsou rovněž nepřátelskými poli. Mírová pole (viz výše) naopak nepřátelskými poli nejsou. Jinými slovy, pole, které splňuje podmínky pro nepřátelské i mírové pole, je považováno pouze za mírové pole.

Nepřátelský žeton: Žetony kmenů, osad a válečných výprav jsou nepřátelské žetony.

Nepřítel: Pojem „nepřítel“ se týká čtyř ne-hračských entit, kterým v průběhu hry čelíte: Sever, Jih, Východ a Západ.

Nikým nevlastněné: Jedná se o žetony zdrojů a Mahimiany, které jsou ve hře, ale přítom je nevlastní žádná družina (tzn. nejsou umístěny pod žetonem družiny).

Odstranit mimo hru: Pokud je řečeno, abyste odstranili herní komponentu „mimo hru“, umístíte ji na pole označené jako „Mimo hru“.

Omezení počtu žetonů: Pojem odkazuje na limit počtu herních komponent, které se mohou nacházet na jednom poli na mapě. Viz 2.4.

Ovládáno Komanči: Území na mapě (1.3.1.A) je ovládáno Komanči, pokud se alespoň na 1 poli na tomto území nachází alespoň 1 družina nebo rančerie Komančů a zároveň se na tomto území nevyskytuje žádné nepřátelské pole.

Po odhalení (klíčové spojení na kartě): Text následující za tímto klíčovým spojením musí být vyhodnocen v okamžiku, kdy je karta otočena lícem nahoru (vstoupí do hry), *a dříve, než je odhalena další karta.*

Pole s karavanou: Zaoblená herní pole, která jsou propojena spojnici se symbolem karavany, jsou považována za pole s karavanou (jde o: Llano Estacado #1, Horní Arkansas #3, #4, #5 a #6).

Pole válečné výpravy: Pole na mapě obsahující válečnou výpravu.

Polovina / Vydělit dvěma: Kdykoli máte nějaké číslo vydělit dvěma nebo použít polovinu hodnoty, výsledek vždy zaokrouhlete směrem dolů, pokud pravidlo nebo karta nefiká něco jiného.

Prázdňé pole: Pole, které neobsahuje žádnou herní komponentu.

Při odhození této karty během Plynutí času (klíčové spojení na kartě): Jedná se o účinek vyhodnocený při odhození karty s tímto textem v kroku 13 Plynutí času (platí i pro karty, které jsou v tomto kroku nuceně odhozeny z vaší ruky).

Puha: Úroveň Puha je číselné hodnocení každého vůdce (Mahimiany i Paraiba) označené žetonem na jeho stupnici Puha.

Rezervace: Rezervace vstupuje do hry během čtvrtého historického období. Je představována zvláštním polem na mapě. Viz kapitulu 8.

Sousedící: Pole na mapě se označují jako „sousedící“, pokud jsou spojena plnou nebo přerušovanou čarou (spojnicí).

DŮLEŽITÉ: Přerušované spojnice mohou využívat pouze válečné družiny a rančerie Komančů a válečné výpravy nepřátel ze Severu. Válečné výpravy koloniálních mocností na tyto spojnice nahlíží, jako by neexistovaly.

Spotřebovat/Spotřebovaný: Kdykoliv je spotřebován zdroj, je příslušný žeton vrácen do zásoby dostupných zdrojů (viz Zásoba dostupných zdrojů). Dále rovněž viz Utratit/Utracený.

Spřátelený kmen: Žeton kmene označený žetonem příkazu Spojenec představuje spřátelený kmen.

Utratit/Utracený: Pokud je počet bodů evidován na bodové stupnici (např. akční body, body pohybu, kultury nebo vojenství), je utracení bodů označeno posunem příslušného žetonu o požadovaný počet polí směrem dolů. Pokud je utracen žeton akčních bodů nepřítele ze zásoby žetonů ověření, je vrácen zpět do této zásoby. Viz Spotřebovat/Spotřebovaný.

Válečná výprava: Žeton příkazu Válka nebo Nájezd umístěný společně s žetonem síly válečné výpravy na jednom poli na mapě tvoří dohromady válečnou výpravu.

Ve hře / Do hry: Herní komponenta je „ve hře“, pokud se jedná o žeton, který se nachází v zásobě rančerie nebo na poli na mapě.

Výjimka: Šestihránné žetony rančerií jsou „ve hře“, pouze pokud jsou umístěny na některém poli na mapě (naopak žetony rančerie umístěné v zásobě rančerie „ve hře“ nejsou). Karty vývoje jsou „ve hře“, pokud jsou umístěny otočené lícem nahoru na herním plánu. Válečná karta je „ve hře“, pokud je umístěna na herním plánu na poli označeném jako „Válečná událost“. Historická karta je „ve hře“, pokud je umístěna na herním plánu na poli označeném jako „Historická karta“. Kulturní karty, které jsou „ve hře“, umístíte v prostoru poblíž herního plánu, který si sami určíte.

Vítězné podmínky: Jedná se o podmínky uvedené na aktuální historické kartě, které musí být splněny na konci historického období, abyste se vyhnuli porážce. Viz 1.3.5 a 2.10.

Vlastnit/Vlastněné/Vlastnictví: Žetony družin mohou být vlastníky žetonů zdrojů a Mahimiany. Žeton družiny umístíte navrch žetonů, které jsou družinou vlastněné.

DŮLEŽITÉ: Pokud družina vlastní nějaké žetony, může se jejich vlastnictví zbavit pouze v kroku 1 úklidové fáze (3.4) nebo (v případě zdrojů) jejich spotřebováním.

Vrátit do krabice / Vracený do krabice: Pokud je řečeno, abyste herní komponentu vrátili do krabice, jednoduše ji tam dejte. Herní komponenty vrácené do krabice v ní zůstávají po zbytek partie.

Vůdce/Vůdci: Žetony Paraiba („civilní“ vůdce) a Mahimiany („válečný“ vůdce) představují vůdce. Viz 2.6.

Za ... AB si tuto kartu vezměte do ruky (klíčové spojení na kartě): Po utracení uvedeného počtu AB během operace Plánování (prostřednictvím akce vůdce) si můžete vzít příslušnou kartu do ruky.

Zahrajte tuto kartu z ruky (klíčové spojení na kartě): Karta zahráná z ruky je odhozena, pokud její text neříká něco jiného. Karta může být z ruky zahrána kdykoliv s výjimkou Plynutí času. Viz také 1.3.4.B.

Zaokrouhlování: Viz Polovina / Vydělit dvěma.

Zásoba dostupných zdrojů: Pojem „zásoba dostupných zdrojů“ zahrnuje dostupné herní komponenty na polích označených jako „Dostupné zdroje“ a „Mimo hru“. Vzít herní komponentu ze „zásoby dostupných zdrojů“ znamená vzít ji z dostupných herních komponent, které dosud nejsou ve hře. Vrátit herní komponentu do „zásoby dostupných zdrojů“ znamená umístit ji na pole označené jako „Dostupné zdroje“ (v případě žetonů zdrojů) nebo „Mimo hru“ (ostatní žetony).

Zdarma: Pokud je něco „zdarma“, nejsou utraceny žádné AB.

Zdroje: Žetony zdrojů (2.7).

1.3. Herní komponenty

1.3.1. Herní plán

A. Území: Mapa je rozdělena na 6 území, z nichž každé sestává ze šesti zaoblených polí. Na každém území je zobrazena jedna strana šestistěnné kostky – příslušná hodnota se používá v různých herních situacích. Všimněte si, že barva zobrazené kostky je shodná s barvou polí, která území tvoří. Máte-li problém s rozlišením jednotlivých barev, je na každém poli daného území uvedeno jeho jméno.

B. Pole na mapě: Na mapě se nacházejí 3 různé typy polí: zaoblená pole, šestihhranné pole Kaňon Palo Duro a čtvercová nepřátelská pole.

- **Zaoblená pole** patří vždy do jednoho z 6 území a každé z nich má číselnou hodnotu oblasti v rozsahu 1–6.
- **Kaňon Palo Duro** je speciální pole na mapě, které nepatří do žádného území a nemá přiřazeno žádné číslo oblasti.
- **Čtvercová nepřátelská pole** představují koloniální osady (Západ, Jih a Východ) a mocné, potenciálně nepřátelské kmeny (Sever). Všimněte si, že Východu náleží dvě čtvercová pole. Čtvercová pole nepatří do žádného území a nemají ani přiřazeno žádné číslo oblasti.

C. Spojnice: Spojnice navzájem propojují jednotlivá pole na mapě. Existují tři různé typy spojnic:

- **Pevné spojnice:** Žádné zvláštní pravidlo.
- **Přerušované spojnice:** Po těchto spojnicích se nemohou přesouvat válečné výpravy koloniálních nepřátel (nepřátelé ze Severu ale ano).
- **Nepřátelské spojnice:** Nepřátelské spojnice mají žlutou, zelenou nebo modrou barvu. Příkazy nepřítele Podrobení (6.3.9) a Osídlení (6.3.8) se mohou provádět pouze po nepřátelských spojnicích.

D. Pole určená pro karty vývoje: Na herním plánu se podél jeho horního okraje nacházejí 3 pole určená pro karty vývoje. Během Plynutí času (4.4) je odhalena a do každého takového pole umístěna jedna karta vývoje.

Herní poznámka: Na herním plánu se nachází také pole označené jako „Baliček karet vývoje“ určené pro umístění příslušného baličku.

E. Pole označené jako „Válečná událost“: Během fáze válečné výpravy je z tohoto pole odhozena karta, a pokud je žeton válečné výpravy ve hře, je na něj položena nová karta válečné události a případně vyhodnocena událost popsána na této kartě (3.1).

F. Pole označené jako „Historická karta“: Na herním plánu je jedno pole vyhrazeno pro aktuální historickou kartu, na nějž je tato položena při přípravě hry a pak také vždy při ověření vítězných podmínek (2.10).

1.3.2. Žetony

Za „žetony“ se považují všechny čtvercové, kulaté a šestihhranné kartonové komponenty. Počet žetonů ve hře je omezen. Nesmíte si vytvářet další žetony.

Žetony bodové stupnice: Žetony AB, BP, AB nepřítel, bodů kultury a bodů vojenství se používají na bodové stupnici k označení počtu těchto bodů, které má hráč nebo nepřítel k dispozici.



Žetony družin: Žetony družin představují skupiny komančských bojovníků. Jsou na nich uvedeny dvě hodnoty: síla (vlevo) a body pohybu (vpravo). Žetony družin se mohou nacházet v jednom ze dvou stavů: neukončeném (přední strana s 4 až 6 body pohybu) nebo ukončeném (namísto počtu bodů pohybu je uvedeno písmeno „U“).

Pokud máte snížit sílu družiny, nahraďte stávající žeton družiny žetonem s nižší silou. Pokud není žádný takový žeton dostupný (např. když má být snížena síla družiny o síle 3 a přitom jsou všechny žetony o síle 2 ve hře), nahraďte jej žetonem družiny o síle 1. Pokud není k dispozici ani takový žeton, snižte sílu družiny na 0. Každá družina, jejíž síla je snížena na 0, je odstraněna mimo hru. Družinu nesmíte odstranit mimo hru dobrovolně.



Žetony kmenů: Žetony kmenů slouží pro označení dalších indiánských kmenů severních plání (Apačové, Vičítové, Tonkavové, Póniové, Čejenové a další). Pro Komanče tyto žetony představují překážku ve snaze o ovládnutí území (viz 1.2., Ovládáno Komanči). Na druhou stranu lze z těchto kmenů učinit spojence, případně díky nim můžete získat užitečné zdroje prostřednictvím akce Obchod (5.2.4).



Žetony koloniálních nepřátel: Tyto žetony s vlajkou jsou umístěny na čtvercová nepřátelská pole pro označení toho, která koloniální mocnost zde vystupuje v roli nepřítele.



Žetony osad: Osady představují evropské kolonisty usazující se buď na hranicích, nebo uvnitř Komančerie.



Žetony ověření: Žetony ověření jsou náhodně dobírány ze zásoby (můžete použít např. hrnek nebo neprůhlednou misku) během kontroly úspěchu. Hráči *Navajo Wars* si mohou tyto žetony připodobnit ke kostkám používaným podobným způsobem. Pro více podrobností viz 2.9.



Žetony plenění: Žetony plenění se pokládají na žetony osad nebo kmenů během akcí hráče (5.2.3). Nachází-li se žetony plenění na stejném poli jako žetony osad nebo kmenů, jsou tyto žetony osad a kmenů v průběhu Plynutí času (4.4) odstraněny.

DŮLEŽITÉ: Kdykoliv je mimo hru odstraněn žeton osady nebo kmene, jsou do zásoby dostupných zdrojů vráceny všechny žetony plenění ze stejného pole.

Žetony příkazů: Žetony příkazů řídí chování nepřátel ve hře. Pro více podrobností viz 6.2.



Žetony rančerií: Žetony rančerií slouží jako základna, z níž operují družiny. Hráčům *Navajo Wars* budou tyto žetony svou funkcí připomínat žetony rodin. Pro více podrobností viz 2.5.2.



Žetony síly válečné výpravy: Číselně označené žetony používané ve spojení s žetony příkazů určují sílu válečné výpravy. Na žetonech síly válečné výpravy pro Západ, Jih a Východ je zobrazena vlajka koloniální mocnosti, která určuje koloniálního nepřítele, a v jejich spodní části je uprostřed uvedena síla a vpravo MHK pro bitvy.

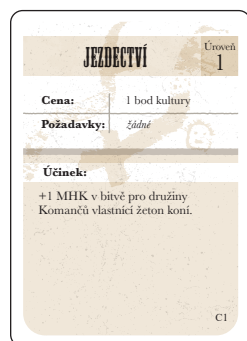
Žetony stupnice operací: Žeton operací a žeton plynutí času se používají na stupnici operací.

Žetony vůdců: Dva žetony pro každého Mahimianu a jeden pro každého Paraiba:

- **Žetony Mahimiany:** Jeden žeton slouží k zaznamenání pozice Mahimiany na mapě, druhý jako ukazatel jeho úrovně Puha na stupnici Puha.
- **Žeton Paraiba:** Tento žeton slouží jako ukazatel úrovně Puha na stupnici Puha.

Žetony zdrojů: Žetony zdrojů se snažíte získat pro podporu svého úsilí o dosažení vítězství. Viz 2.7.

1.3.3. Kulturní karty



Hra obsahuje 24 kulturních karet, které jsou rozděleny do 8 sad po 3 kartách.

A. Vstup do hry: Kulturní karty vstupují do hry buď podle pravidel daných scénářem, nebo jejich nákupem během Plynutí času (4.4). Kulturní karty ve hře by měly být umístěny na herním stole do předem určeného prostoru poblíž herního plánu a měly by být jasně oddělené od ostatních kulturních karet, které ve hře dosud nejsou.

B. Požadavek: Každá kulturní karta patří do „sady“ 3 karet úrovně 1, 2 a 3. Pro zakoupení karty, jejíž úroveň je vyšší než 1, musíte vlastnit kartu předchozí úrovně ze stejné sady.

Zjednodušeně: Kartu úrovně 1 můžete během Plynutí času koupit vždy. Kartu úrovně 2 nemůžete koupit, dokud předtím nekoupíte kartu úrovně 1 ze stejné sady. Pokud chcete koupit kartu úrovně 3, musíte již mít zakoupeny karty úrovně 1 a 2 ze stejné sady.

C. Cena: Cena každé kulturní karty (obvykle v bodech kultury) musí být uhrazena v příslušném kroku Plynutí času (4.4), aby mohla tato karta vstoupit do hry.

D. Účinek: Každá kulturní karta ve hře má trvalý účinek.

- Mnoho karet uvozuje svůj účinek slovem „Akce:“. To znamená, že tuto akci smíte provést během operace Provedení akcí (4.1).
- Některé karty uvozují svůj účinek spojením „Akce vůdce:“. To znamená, že tuto akci vůdce smíte vykonat v příslušném kroku operace Plánování (4.3).

DŮLEŽITÉ: Účinek kulturní karty je platný pouze tak dlouho, dokud je počet bodů kultury na bodové stupnici stejný jako úroveň karty nebo vyšší. Pokud je počet bodů kultury nižší než úroveň karty, účinek je pozastaven (karta není odstraněna mimo hru, pouze se pozastaví její účinek, dokud se počet bodů kultury dostatečně nezvýší).

1.3.4. Karty vývoje

Balíček karet vývoje je používán k simulaci historických událostí, kultury, taktik a technologického vývoje.

Historická poznámka: Během války na Jižních pláních mezi roky 1700 a 1875 byly poprvé použity některé revoluční technologie (např. revolver Colt-Walker).

A. Karty ve hře: Při přípravě hry (viz kapitolu 9) a dále během Plynutí času (4.4) jsou karty vývoje dobírány z příslušného balíčku a umísťovány otočené lícem nahoru na pole určená pro karty vývoje (1.3.1.D). Karty otočené lícem nahoru se považují za karty „ve hře“. To je důležité, protože mnoho karet má déletrvající účinek, tzn. fungují po celou dobu, kdy jsou ve hře.

B. Karty v ruce: Některé karty vývoje si můžete vzít do ruky. Toto se může stát pouze během operace Plánování (4.3). Není stanoven žádný limit počtu karet držených v ruce. Viz 1.3.4.E, „Zahrajte tuto kartu z ruky“ níže.

C. Rozpory: Jestliže je text na kartě v rozporu s pravidly, text na kartě má přednost. Pokud je rozpor v textu dvou či více karet, přednost má text na kartě, jež byla zahrána později. **Výjimka:** Text na historické kartě „ve hře“ je nadřazen pravidlům i textům na ostatních kartách (bez ohledu na to, v jakém pořadí přišly do hry).

D. Překrývající se účinky: Ve hře se může nacházet více karet se stejným účinkem. Všechny účinky karet vývoje, které jsou ve hře a mají stejný název, se počítají (např. karty COMANCHEROS #33 a #34). Pokud je ve hře více karet vývoje, jejichž účinek se vyhodnocuje ve stejném, kartou určeném okamžiku, vyhodnoťte jako první účinek karty vývoje nejvíce vlevo.

E. Klíčová spojení na kartách: Na kartách vývoje se vyskytují následující spojení:

- **Dokud je tato karta ve hře:** Účinek, jenž následuje, trvá tak dlouho, dokud je tato karta ve hře.
- **Po odhalení:** Text, který následuje, musí být vyhodnocen v okamžiku otočení této karty lícem nahoru a před odhalením další karty.
- **Za ... AB si tuto kartu vezměte do ruky:** Během operace Plánování si jako akci vůdce, pokud utratíte určený počet AB (posunem žetonu AB na bodové stupnici), můžete tuto kartu vzít do ruky. (A ano, musíte mít k dispozici dostatečný počet AB.)
- **Zahrajte tuto kartu z ruky:** Když je tato karta zahrána z ruky, je odhozena, pokud text na ní neříká něco jiného. Karta může být zahrána z ruky kdykoli s výjimkou Plynutí času, pokud její text neříká něco jiného.
- **Při odhození této karty během Plynutí času:** Účinky, které v textu následují, nastanou, pokud je tato karta odhozena v kroku 13 Plynutí času (toto platí i pro karty, které jsou v tomto kroku nuceně odhozeny z vaší ruky).
- **Akce:** Tuto akci můžete provést během operace Provedení akcí (4.1).
- **Akce vůdce:** Tuto akci můžete provést během operace Plánování (4.3).

1.3.5. Historické karty

Ve hře se vyskytují 4 oboustranné historické karty, každá pro jedno historické období. Při vstupu každé této karty do hry je nejprve vyhodnocena strana s klíčovým spojením „Po odhalení“.

Každá historická karta obsahuje:

- **Tabulku určení aktivního nepřítele:** Určuje nepřítele, který bude provádět příkazy nepřítele. Také určuje, která koloniální mocnost řídí kterého nepřítele.
- **Vítězné podmínky:** Musí být splněny při ověření vítězných podmínek (2.10), jinak prohráváte hru.
- **Text na kartě:** Upravuje pravidla po celou dobu, kdy je tato karta ve hře.

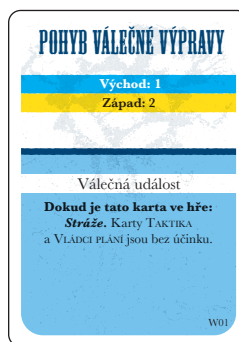
DŮLEŽITÉ: Klíčová spojení na kartách popsaná v 1.3.4.E platí také pro historické karty.



V průběhu partie může být ve hře v jednu chvíli vždy jen jedna historická karta. Historickou kartu položte na příslušné pole na herním plánu. Nová historická karta do hry vstupuje při ověření vítězných podmínek (2.10).

DŮLEŽITÉ: Text na historické kartě má přednost před ostatními pravidly a textem na jakémkoliv jiné kartě.

1.3.6. Válečné karty



Hra obsahuje 25 válečných karet, které tvoří balíček válečných karet. Tyto karty řídí přesuny nepřátelských válečných výprav (3.1) a nastavují speciální podmínky, které platí, dokud je válečná karta ve hře, tzn. otočená lícem nahoru na příslušném poli na herním plánu.

A. Pohyb válečné výpravy: Vrchní část každé válečné karty určuje, které válečné výpravy se budou přesouvat, a udává, o kolik polí se přesunou. Viz 3.1, krok 1.

B. Válečná událost: Spodní část každé válečné karty je buď okamžitě vyhodnocena, nebo její účinek trvá, dokud je karta ve hře, tzn. otočená lícem nahoru na poli určeném pro válečnou událost. Viz 3.1, krok 3.

C. Klíčová spojení na kartě: Klíčová spojení popsaná v 1.3.4.E se vztahují i na válečné karty. Navíc několik válečných karet používá spojení „Akce protiopatření“. „Akce protiopatření“ je zvláštní akce, která může být provedena aktivní družinou během operace Provedení akcí.

Pro úplné objasnění: Válečná událost na každé válečné kartě se vyhodnotí/platí, pouze pokud se karta nachází otočená lícem nahoru na příslušném poli na herním plánu.

Pravidlo pro řešení rozporů mezi pravidly a textem na kartách v 1.3.4.C platí i pro válečné karty.

2. Obecná pravidla

2.1. Postupy

Pokud pravidlo obsahuje **postup**, všechny jeho **kroky** musí být dokončeny v uvedeném pořadí (krok 1 musí být zcela vyhodnocen před krokem 2 atd.). Pokud se setkáte s frází „tento postup ukončete“, znamená to, že zbývající kroky takového postupu již nejsou vyhodnoceny. Pokud máte v rámci postupu vyhodnotit další postup, původní postup dočasně pozastavíte, dokud kompletně nevyhodnotíte „vnořený“ postup.

2.2. Náhodný výběr / Náhodně vybrané pole

Pokud máte provést „náhodný výběr“, přiřaďte jednotlivým možnostem stejnou váhu a poté hodte kostkou. Například když potřebujete provést náhodný výběr jednoho ze čtyř polí, každému poli přiřaďte na kostce jednu z hodnot „1“, „2“, „3“, resp. „4“, a pokud vám padne „5“ nebo „6“, hod opakujte.

Pokud máte náhodně vybrat pole na mapě, nejprve hodte kostkou pro určení území (každé území má přiřazen symbol kostky). Dalším hodem určete konkrétní pole, jehož číslo oblasti je shodné s výsledkem hodů.

Příklad: Výsledek prvního hodu kostkou je „3“, čímž je určeno území Llano Estacado. Druhý výsledek hodu „5“ určí zaoblené pole #5 na tomto území.

2.3. Abecední pořadí

Pokud máte při výběru použít abecední pořadí, zvolte příslušnou herní komponentu, jejíž identifikátor je v abecedě nejbližší k „A“.

Příklad: Herní komponenta s identifikátorem „B“ by měla při výběru přednost před herní komponentou s identifikátorem „C“ atd.

2.4. Omezení počtu žetonů

Omezení počtu žetonů může být dočasně porušeno při aktivaci družiny, ale vždy je vynuceno během úklidové fáze (3.4).

- Zaoblené pole smí obsahovat buď 1 žeton rančerie, nebo 1 žeton osady, nebo 1 žeton kmene, nebo 1 žeton družiny.
- Kaňon Palo Duro smí obsahovat buď 1 žeton rančerie, nebo 1 žeton družiny.
- Čtvercové nepřátelské pole smí obsahovat 1 žeton družiny.

Omezení počtu žetonů se nevztahuje na: žetony zdrojů, plnění, Míru a Spojenců, koloniálního nepřitele, na žetony ověření se symbolem „?“ a na válečné výpravy. Obsah zásob jednotlivých rančerií nemá na omezení počtu žetonů žádný vliv.

Vynucení: Z každého pole, na němž je překročen limit počtu žetonů, přesuňte do zásoby dostupných zdrojů tolik žetonů družin, aby bylo splněno pravidlo o omezení počtu žetonů. Zdroje ve vlastnictví odstraněných družin vraťte do zásoby dostupných zdrojů. Žetony Mahimianů ve vlastnictví odstraněných družin vraťte do zásoby příslušné rančerie (beze změny jejich úrovně na stupnici Puha).

Na polích, na nichž se nacházejí žetony družin společně s rančerií, jsou družiny rančerií absorbovány. Viz 3.4., krok 1.

2.5. Rančerie

Rančerie představují oblasti koncentrované populace Komančů.

DŮLEŽITÉ: Pojem „rančerie“ označuje jak šestihřanný žeton, tak odpovídající řádek v tabulce rančerií.

Historická poznámka: Slovo rančerie je španělského původu („ranchería“) a používalo se pro domorodé vesnice a tábory.

Poznámka pro hráče Navajo Wars: Prosím, nezaměňujte pojmy „ranchería“ a „rancho“. „Rancho“ jsou základny Nového Mexika na území Navahů ve hře Navajo Wars.

2.5.1. Tabulka rančerií

Tabulka rančerií je rozdělena do 5 řádků, z nichž každý představuje jednu rančerii označenou písmenem od „A“ do „E“.

Každou rančerii tvoří:

- **Zásoba rančerie:** Na tomto poli jsou shromážděny žetony zdrojů (2.7), které má daná rančerie k dispozici, pokud je ve hře.
- **Dvě pole pro uložení žetonů úspěchu:** Pro každého vůdce rančerie je k dispozici jedno pole (2.6), které slouží k uložení žetonů úspěchu dobraných během kontroly úspěchu (2.9). Žetony úspěchu jsou z těchto polí odebírány během Plánování (4.3) a Plynutí času (4.4).

- **Dvě stupnice Puha:** Tyto stupnice jsou používány ke sledování úrovně Puha každého vůdce (2.6). Jedna je určena pro Paraiba a jedna pro Mahimianu.

2.5.2. Žetony rančerií



Každý z pětice šestihřanných žetonů rančerií je označen písmenem abecedy, které odpovídá jednomu řádku v tabulce rančerií. Pokud je žeton rančerie ve hře (tzn. kdekoli na mapě), je jím zastoupen veškerý obsah zásoby této rančerie.

Herní poznámka: Omezení počtu žetonů normálně zakazuje přítomnost více než jedné družiny na jednom poli. Rančerie však umožňuje koncentrovat více družin a také mnoho zdrojů.

2.5.3. Zničení rančerie

Rančerie mohou být zničeny válečnou výpravou nebo jiným herním účinkem. Pokud je následkem takového účinku stanoveno, že rančerie má být zničena, vyhodnoďte následující postup.

Postup:

Krok 1: Všechny žetony družin a zdrojů v zásobě rančerie vraťte do zásoby dostupných zdrojů. Žetony úspěchu vraťte do zásoby žetonů ověření.

Krok 2: Mahimiana z této rančerie je považován za zabitého (2.6.1) bez ohledu na to, kde na herním plánu se nachází.

Krok 3: Přicházíte o 2 body vojenství. Žeton rančerie odstraňte z mapy a přesuňte jej do jeho vlastní zásoby rančerie.

Příklad: Válečná výprava vstoupí na pole, na němž se nachází rančerie C. Vzhledem k tomu, že se v zásobě rančerie C nenacházejí žádné družiny, je tato rančerie zničena. Hráč vrátí všechny žetony zdrojů, které zbývají v její zásobě, na pole označené jako „Dostupné zdroje“. Poté nastaví úroveň Puha Mahimiany rančerie C na hodnotu 0 a odstraní žeton Mahimiany mimo hru. Následně si hráč sníží stav bodů vojenství o 2 posunem příslušného žetonu a nakonec přesune šestihřanný žeton rančerie C do zásoby rančerie C (tzn. mimo hru).

Herní poznámka: Rančerie je považována za zničenou až tehdy, když se na poli s žetonem rančerie nachází také žeton válečné výpravy. Pokud není splněna tato podmínka a přitom se v zásobě rančerie nenacházejí žádné družiny, rančerie za zničenou považována není.

2.6. Vůdci



Ve hře se vyskytují dva různé typy vůdců: „Paraibo“ a „Mahimiana“. Každý vůdce má v tabulce rančerií svou stupnici úrovně Puha (2.5.1). Každá rančerie má k dispozici 3 žetony označené písmenem příslušné rančerie: „Puha“ Paraiba, „Puha“ Mahimiany a „Mahimiana“. Žetony „Puha“ Paraiba, resp. „Puha“ Mahimiany (označené jako „Paraibo“, resp. „Mahimiana“ na rubové straně) nikdy neopouštějí stupnici Puha. Žeton „Mahimiana“ (označený slovem „Mahimiana“ na rubové straně) je oproti tomu mobilní, smí se nacházet ve vlastnictví družiny a přesouvat se s ní mimo rančerii. Může dokonce zavítat do zásoby jiné

rančerie a operovat z ní, ale vždy „patří“ k rančerii označené stejným písmenem abecedy. Viz také „Žetony vůdců“ v 1.3.2.

Poznámka autora: Politický systém se u Komančů soustředil kolem dvou typů „náčelníků“, nebo lépe řečeno „vůdců“. Prvním byl Paraibo, typicky starší muž, jehož vůdcovství zasahovalo do civilních záležitostí. Druhým byl Mahimiana – někdy označovaný jako „válečný náčelník“. Vůdcovství Mahimiany bylo uplatňováno ve válečných záležitostech, kterými byly zejména lovy (lovy bizonů musely být koordinované) a nájezdy.

2.6.1. Smrt Mahimiany

Jestliže Mahimiana zemře, ať už následkem bitvy, nebo při zničení rančerie, snižte jeho úroveň na stupnici Puha na hodnotu 0, a poté odstraňte žeton Mahimiany a všechny žetony úspěchu z jeho stupnice mimo hru. **Výjimka:** Při vyhodnocení postupu pro zničení rančerie přesuňte žetony úspěchu do zásoby žetonů ověření.

Poznámka: Žetony Mahimiany umístěné na poli označeném jako „Mimo hru“, které patří k rančerii ve hře, mohou být do hry vráceny během Plánování a Plynutí času.

Historická poznámka: Puha znamenala pro Komanče sílu (nadpřirozenou nebo jinou), získávanou v průběhu celého života.

2.7. Zdroje

Zdroje jsou ve hře představovány žetony.

2.7.1. Spotřeba zdrojů

Zdroje spotřebováváte podobně, jako když utrácíte peníze. Abyste mohli spotřebovat zdroj, musíte jej vlastnit. Jakmile je zdroj „spotřebován“, je vrácen do zásoby dostupných zdrojů.

2.7.2. Funkce žetonů zdrojů



A. Žetony bizonů mají hodnotu 1 bodu populace a mohou být spotřebovány k vytvoření družiny a/nebo ke zvýšení její síly během Plynutí času (4.4). Mohou být také směněny za jiné zdroje. Bizon může být získán akcí Lov (5.2.1).



B. Žetony zajatců mají hodnotu 1 bodu populace a mohou být spotřebovány k vytvoření družiny a/nebo ke zvýšení její síly během Plynutí času (4.4). Mohou být také směněny za jiné zdroje. Směna zajatců na nepřátelském poli nestojí žádný akční bod (5.2.4). Zajatce je možné získat úspěšnou akcí Nájezd (5.2.3).



C. Žetony jídla mají hodnotu 2 bodů populace a mohou být spotřebovány k vytvoření družiny a/nebo ke zvýšení její síly během Plynutí času (4.4). Jídlo může být získáno pouze akcí Obchod (5.2.4).

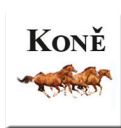


D. Žetony (palných) zbraní mohou být získány pouze účinkem karet. Zbraně poskytují následující výhody:

- Během kontroly úspěchu může družina vlastníci žeton zbraní provést pokus o zrušení dobraného žetonu AB nepřítele: hodte kostkou, a pokud je výsledek hodů \geq hodnotě AB uvedené na žetonu, vraťte žeton zpět do zásoby žetonů ověření; v opačném případě žeton zbraní spotřebujte.

- Během bitvy smí družina vlastníci žeton zbraní tento žeton spotřebovat, následně házet 2 kostkami a z výsledků obou hodů si vybrat ten vyšší.

Historická poznámka: Nedostatek palných zbraní neznamená jejich úplnou absenci, pouze jejich menší význam z vojenského hlediska. Kromě toho měla na boj mnohem větší dopad lukostřelba Komančů než evropské palné zbraně, a to až do vynálezu revolveru a opakovací pušky.



E. Žetony koní poskytují vyšší mobilitu družině, jež je vlastní. Mohou být směněny za jiné zdroje (5.2.4). Žetony koní mohou být získány úspěšnou akcí Nájezd (5.2.3).



F. Žetony zboží jsou získávány akcí Obchod (5.2.4). Žeton zboží smí být kdykoliv spotřebován pro následující účely:

- Opakování hodu kostkou. Původní výsledek hodu je tímto zrušen, tzn. jakmile byl proveden nový hod, nesmíte přijmout výsledek původního hodu. Můžete však hod kostkou opakovat i vícekrát, a to tak dlouho, dokud máte k dispozici žetony zboží, které za každý opakovaný hod spotřebujete.
- Vrácení všech žetonů dobraných během kontroly úspěchu do zásoby žetonů ověření a nové dobrání stejného počtu žetonů. Tento proces můžete opakovat tak dlouho, dokud máte k dispozici žetony zboží, které za tímto účelem spotřebujete.

DŮLEŽITÉ: Při aktivaci družiny, resp. během bitvy musí být pro opakování hodu kostkou nebo k novému dobrání žetonů ověření spotřebován žeton zboží vlastněný *aktivní družinou, resp. družinou, která se účastní bitvy*. V ostatních případech může být žeton zboží, jenž má být spotřebován, ve vlastnictví libovolné družiny (tzn. kdekoliv na mapě), ale i nikým nevládně v zásobě rančerie.

Historická poznámka: „Zboží“ představuje nejrůznější materiály evropského původu. I jednoduché předměty (nástroje s kovovými hranami, nože apod.) byly Komanči vysoce ceněny. Každý kousek kovu mohl být použit na hlavice šípů. Papírové knihy byly pro Komanče také hodnotné! Osadníci později zjistili důvod jejich zájmu: papír vložený do štítů poskytoval výjimečnou odolnost proti průniku. Jeden nalezený komančský štít obsahoval kompletní historii Říma!

2.8. Akční body (AB)

Vy i nepřítel můžete získávat a utrácet akční body (AB).

A. AB nepřítel: Tyto AB jsou obvykle generovány prostřednictvím kontroly úspěchu (2.9) a utráceny při provádění příkazů nepřítele (6.2.2).

B. AB hráče: Tyto AB získáváte během operací Provedení akcí (4.1, krok 3) a Plánování (4.3, krok 4). Jsou evidovány na bodové stupnici (můžete nasbírat maximálně 9 AB). Pokud hra říká, že máte akční body „utrátit“, upravte pozici žetonu akčních bodů hráče na bodové stupnici.

AB hráče jsou utráceny za účelem:

- aktivace dalších družin během operace Provedení akcí (4.1),
- směny žetonů zdrojů (kromě zajatců) na polích, která nejsou mírovými poli, během akce Obchod (5.2.4),
- vzetí karty vývoje do ruky během operace Plánování (4.3),
- využití účinků válečných karet a karet vývoje ve hře.

2.9. Kontroly úspěchu



Pokud jste vyzváni ke „kontrolě úspěchu“, musíte dobrat žetony ze zásoby žetonů ověření.

2.9.1. Zásoba žetonů ověření

Zásoba žetonů ověření (v podobě nádoby či hrnku, jak již bylo zmíněno) je na začátku hry naplněna určitým počtem těchto žetonů – viz pravidla přípravy hry v kapitole 9.

2.9.2. Kontrola úspěchu

Postup:

Krok 1: Určete počet náhodně dobraných žetonů ze zásoby žetonů ověření:

- Základní počet žetonů je roven síle družiny.
- Pokud provádíte akci a aktivní družina má ve vlastnictví žeton Mahimiany, hodte kostkou a výsledek porovnejte s jeho úrovní Puha. Pokud je výsledek hodů \leq úrovni Puha, připočtete 1 žeton navíc. Pokud je výsledek hodů \leq polovině úrovně Puha, připočtete 2 žetony navíc (což je maximum).

Krok 2: Doberte počet žetonů určený v kroku 1.

Krok 3: Podívejte se, kolik bylo dobráno žetonů úspěchu (žeton s textem „Úspěch!“). Pokud má aktivní družina ve svém vlastnictví žeton Mahimiany, umístěte všechny dobrané žetony úspěchu na příslušné pole na jeho stupnici Puha; jinak odstraňte všechny dobrané žetony úspěchu mimo hru.

Krok 4: Umístěte všechny zbývající dobrané žetony (tzn. s výjimkou žetonů úspěchu) na pole „Dostupné AB nepřítel“. Pokud byly dobrány žetony příkazu nepřítel, v tuto chvíli příslušné příkazy proveďte podle 6.2.2.C.

2.10. Vítězné podmínky

Krok 15 Plynutí času (4.4) může vyžadovat ověření vítězných podmínek.

Postup ověření vítězných podmínek:

Krok 1: Podívejte se na vítězné podmínky uvedené na historické kartě ve hře:

- Pokud nespĺňujete vítězné podmínky, prohráváte hru.
- Pokud spĺňujete vítězné podmínky a jedná se o poslední historické období zvoleného scénáře, vítězíte ve hře.
- Pokud spĺňujete vítězné podmínky a nejedná se o poslední historické období zvoleného scénáře, pokračujte krokem 2.

Krok 2: Vraťte do krabice aktuální historickou kartu a všechny zbývající karty z balíčku karet vývoje (karty držené v ruce a karty ve hře se nikam nevracejí; vraťte pouze karty z balíčku).

Herní poznámka: Nový balíček karet vývoje bude vytvořen při vyhodnocení účinku „Po odhalení“ další historické karty v kroku 3.

Krok 3: Umístěte na příslušné pole na herním plánu následující historickou kartu a vyhodnoťte účinek „Po odhalení“ na její přední straně (tj. na straně, na níž se nenachází tabulka určení aktivního nepřítel).

Krok 4: Umístěte žetony plynutí času a operací na pole „Start“ na stupnici operací. Pokračujte úklidovou fází (3.4).

2.11 Body vojenství a kultury

2.11.1. Porážka hráče

V okamžiku, kdy máte zároveň 0 bodů vojenství i kultury, prohráváte hru.

2.11.2. Body vojenství

Body vojenství jsou získávány během operace Plánování (akce vůdce umožňuje přeměnit 1 bod kultury v 1 bod vojenství). Nikdy nemůžete mít více než 9 ani méně než 0 bodů vojenství. Pokud máte přijít o 1 nebo více bodů vojenství a aktuálně žádné body vojenství nemáte, přijdete místo toho o 2 body kultury za každý 1 scházející bod vojenství.

2.11.3. Body kultury

Body kultury jsou získávány během operace Kultura. Nikdy nemůžete mít více než 9 ani méně než 0 bodů kultury. Pokud máte přijít o 1 nebo více bodů kultury a aktuálně žádné body kultury nemáte, přijdete místo toho o 2 body vojenství za každý 1 scházející bod kultury.

3. Průběh hry

Comanchería se řídí následujícím průběhem hry, který se opakuje do konce hry, kdy vyhodnotíte svou porážku nebo vítězství.

3.1. Fáze válečné výpravy

Pro každou válečnou výpravu určete, zda se bude přesouvat směrem k nejbližšímu cíli a zda proběhne bitva.

Postup fáze válečné výpravy:

Krok 1: Odhodte lícem nahoru otočenou válečnou kartu z pole „Válečná událost“, pokud se na něm nějaká nachází. Pokud není ve hře žádná válečná výprava, tento postup ukončete. V opačném případě odhalte 1 vrchní kartu z balíčku válečných karet. Vyhodnoťte vrchní část karty týkající se pohybu válečných výprav a kartu odhodte.

Každá aktivní válečná výprava se přesouvá o určený počet polí směrem k nejbližší rančerii (pokud je takových rančerií více, vyberte cíl na základě abecedního pořadí), přičemž se zastaví na poli, na němž se nachází spřátelený kmen, družina nebo rančerie. Pokud se již nachází na poli se spřáteleným kmenem, družinou nebo rančerií, válečná výprava se nepřesouvá.

- Válečné výpravy koloniálních nepřátel se nesmí nikdy přesouvat po přerušované spojnici, pokud to není povoleno účinkem karty.

DŮLEŽITÉ: Válečné výpravy Severu (severních kmenů) se po přerušovaných spojnicích přesouvat mohou.

- Koloniální nepřátelé ignorují pole Kañon Palo Duro. Herní komponenty, které se na tomto poli nacházejí, jsou pro válečnou výpravu neviditelné.

DŮLEŽITÉ: Herní komponenty, které se na tomto poli nacházejí, jsou naopak viditelné pro válečné výpravy Severu.

- Pokud není pro válečnou výpravu viditelná žádná rančerie, přesune se směrem k nejbližší družině.
- Pokud není pro válečnou výpravu viditelná žádná družina ani rančerie, válečná výprava přichází o 1 sílu a zůstává stát na místě. Síla válečné výpravy *může* být snížena až na hodnotu 0. Pokud k takové situaci dojde, nastává Konec konfliktu.

Krok 2: Hod'te kostkou za každou válečnou výpravu ve hře. Pokud je výsledek hodu menší než síla dané válečné výpravy, snižte její sílu o 1.

Krok 3: Odhalte vrchní kartu z balíčku válečných karet a položte ji na pole „Válečná událost“. Na této kartě si přečtete část věnovanou válečné události (a případně vyhodnoťte účinek „Po odhalení“).

Krok 4: Na každém poli s válečnou výpravou, na němž se nachází družina nebo spřátelený kmen (ale žádná rančerie), musí proběhnout bitva.

Krok 5: Na každém poli s válečnou výpravou, na němž se nachází rančerie:

- Pokud se v zásobě rančerie nenachází žádná družina, ztrácí 1 bod vojenství a následně je rančerie zničena (se všemi důsledky, viz 2.5.3).
- Pokud se v zásobě rančerie nachází alespoň 1 družina:
 - » přijde o 1 bod vojenství a podstoupíte bitvu (7.1), nebo
 - » přijde o 2 body vojenství a všechny zajatce rančerie; válečná výprava přichází o 1 sílu. Pokud klesne síla válečné výpravy na 0, nastává Konec konfliktu. V opačném případě přesuňte žeton koloniální výpravy zpět na příslušné čtvercové nepřátelské pole (v případě Východu jej náhodně vyberte), nebo – v případě Severu – na nejbližší žeton nepřátelského kmene.

3.2. Fáze výběru operace

Musíte si vybrat *jednu* z následujících operací:

A. Povinná operace: Pokud ve hře není žádný žeton družiny nebo pokud se žeton operací nachází na poli „Povinné Plynutí času“ na stupnici operací, musíte provést operaci Plynutí času.

B. Provedení akcí: Umožňuje aktivovat družiny za účelem provedení akcí hráče (viz kapitolu 5). Pro detailní postup viz 4.1.

C. Kultura: Umožňuje zvýšit úroveň kultury národa Komančů. Pro detailní postup viz 4.2.

D. Plánování: Umožňuje zvýšit úroveň Puha vůdců, přesunout rančerie, získat AB a/nebo si vzít do ruky karty vývoje. Pro detailní postup viz 4.3.

E. Plynutí času: Pokud se nejedná o povinnou operaci, smíte vybrat a provést tuto operaci, pokud se žeton operací nachází na očíslovaném poli na stupnici operací. Plynutí času má řadu

výhod, ačkoliv provedením této operace riskujete povinné ověření splnění vítězných podmínek (a pokud nejsou vítězné podmínky historické karty splněny, prohráváte hru). Pro detailní postup viz 4.4.

3.3. Fáze provedení operace

Nyní provedete operaci vybranou v předchozí fázi. Postup pro vybranou operaci je popsán v kapitole 4.

3.4. Úklidová fáze

Postup úklidové fáze:

Krok 1: Uplatněte pravidlo o omezení počtu žetonů (2.4). Poté se mohou družiny v zásobě rančerie zbavit vlastnictví žetonů zdrojů a/nebo Mahimiany. Žetony zdrojů, které se nacházejí na stejném poli stupnice operací jako žeton operací, přesuňte do zásoby libovolné rančerie. Žetony úspěchu, které se nacházejí na stejném poli stupnice operací jako žeton operací, vraťte do zásoby žetonů ověření.

Herní poznámka: Žetony zdrojů se mohou ocitnout na stupnici operací díky účinkům karet.

Krok 2: Hod'te kostkou za každou rančerii s družinami v ukončeném stavu. Pokud je výsledek hodu \leq počtu družin v ukončeném stavu v zásobě rančerie, nepřítel provede jeden příkaz zdarma podle 6.2.2.B.

Krok 3: Doberte a odhalte 1 žeton ověření ze zásoby žetonů ověření:

- Pokud je dobrán žeton úspěchu, vraťte jej do zásoby žetonů ověření. Postupujte podle 6.2.2.A s využitím všech žetonů AB nepřítel, které jsou umístěné na poli „Dostupné AB nepřítel“, a také s využitím AB, které jsou nasbírané na bodové stupnici. Pokud nepřítel nemá k dispozici žádné AB, neprovádějte 6.2.2.A, ale přejděte ke kroku 4 tohoto postupu.
- Pokud je dobrán žeton příkazu, ihned příslušný příkaz proveďte podle 6.2.2.C. Poté, pokud se na poli „Dostupné AB nepřítel“ nachází nějaký žeton nebo jsou na bodové stupnici nasbírané AB nepřítel, postupujte podle 6.2.2.A.
- Pokud je dobrán žeton AB nepřítel, umístěte jej na pole „Dostupné AB nepřítel“. Dále postupujte podle 6.2.2.A s využitím těchto žetonů a také AB nepřítel, které jsou nasbírány na bodové stupnici.

Krok 4: Od chvíle, kdy je odhalena SANTAFÉSKÁ STEZKA (karta #43), až do konce hry, doberte v tomto kroku 1 žeton ze zásoby žetonů ověření a umístěte jej otočený lícem dolů (tzn. symbolem „?“ nahoru) na pole s karavanou nejbližší severnějšímu čtvercovému nepřátelskému poli Východu, které: a) ještě neobsahuje takovýto žeton a b) neobsahuje žeton osady, rančerie ani družiny (může obsahovat žeton bizona a/nebo kmene).

- Pokud byl dobrán žeton příkazu, dobírejte další žetony tak dlouho, dokud nedoberete žeton se symbolem „?“ a poté všechny dobrané žetony příkazů vraťte do zásoby žetonů ověření.
- Pokud není možné žeton umístit, protože není k dispozici žádné vhodné pole, namísto dobrání dalšího žetonu ze zásoby žetonů ověření odhalte všechny žetony se symbolem „?“ na mapě. Žetony úspěchu vraťte do zásoby žetonů ověření. Pokud jsou

odhaleny žetony AB nepřítelé, umístěte je na pole „Dostupné AB nepřítelé“ a poté postupujte podle 6.2.2.A s využitím těchto žetonů a také s využitím AB, které jsou nasbírané na bodové stupnici.

Poté se vraťte k fázi válečné výpravy (3.1).

4. Operace hráče

4.1. Provedení akcí

Tato operace vám umožňuje aktivovat jednu rančerii. V závislosti na úrovni Puha Paraiba aktivované rančerie poté smíte aktivovat 1 nebo více žetonů družiny, které se nacházejí v zásobě aktivované rančerie. Tyto žetony poté můžete využít k provedení akcí hráče.

Postup operace Provedení akcí:

Krok 1: Aktivujte zvolenou rančerii. Otočte všechny žetony družin v její zásobě do neukončeného stavu a poté je postupně po jednom umístěte na prázdná pole, počínaje polem nalevo od žetonu Paraiba na stupnici Puha aktivované rančerie a dále doleva. Musíte umístit tolik žetonů družin, kolik je možné (z vlastní vůle nesmíte v zásobě rančerie ponechat žádný žeton družiny).

Příklad: Hráč aktivuje rančerii A. Paraibo této rančerie má Puha na úrovni 3. V zásobě rančerie A se nacházejí 4 žetony družin. Hráč tyto žetony postupně umístí na pole „2“, „1“ a „0“ na stupnici Puha nalevo od žetonu Paraiba. Jeden žeton družiny zůstává v zásobě rančerie a nemůže být aktivován až do kroku 4.

Pokud se na mapě nenacházejí žádné žetony rančerií a ani žádné žetony družin v zásobě rančerií (mimo rezervaci), přejděte ke kroku 4.

Krok 2: Aktivujte družinu nejvíce vpravo na stupnici Puha podle 4.1.1.A.

DŮLEŽITÉ: V tomto kroku musíte aktivovat alespoň 1 družinu.

Pokračování předchozího příkladu: Na stupnici Puha Paraiba A se nacházejí tři družiny. V tuto chvíli musí být aktivována družina na poli „2“ stupnice Puha. Jakmile tato družina ukončí své akce (a je ukončena), může hráč aktivovat družinu na poli „1“. Když ukončí své akce i tato družina, smí hráč aktivovat družinu na poli „0“.

Nyní smíte provést akce s aktivní družinou (viz kapitolu 5). Pokud aktivní družina utratí všechny své body pohybu (BP), nebo již nechcete další BP pomocí této družiny utrácet, otočte žeton družiny do ukončeného stavu.

Pokud se na stupnici Puha stále nacházejí nějaké družiny, můžete tento krok opakovat nebo přejít ke kroku 3.

Herní poznámka: Toto pravidlo říká, že velkou skupinu družin může řídit pouze vlivný vůdce. Koncentrace družin představuje koncentraci síly, ale také se jedná o politickou zodpovědnost, kterou je často obtížné zvládnout.

Krok 3: Získejte až tolik akčních bodů, kolik je na stupnici Puha prázdných očíslovaných polí nalevo od žetonu družiny, který se na ní nachází nejvíce vlevo. Žeton družiny, který tímto způsobem

posloužil k zisku AB, vraťte do zásoby rančerie a otočte jej do ukončeného stavu.

Příklad: Hráč má na stupnici Puha rančerie B umístěny dvě družiny. Úroveň Puha Paraiba je rovna 4. Družina na poli „3“ je aktivována, utratí BP a poté je otočena do ukončeného stavu. Hráč tak aktivoval povinnou první družinu. Nyní se k zisku akčních bodů rozhodne použít družinu na poli „2“. Získá tedy 2 AB, protože nalevo od žetonu této družiny jsou 2 prázdná pole. Poté hráč vrátí žeton družiny do zásoby rančerie B a otočí ji do ukončeného stavu.

Historická poznámka: Tato možnost představuje využití vlivu charismatického vůdce k zisku dlouhodobé strategické výhody.

Pokud se na stupnici Puha v této chvíli stále nacházejí nějaké družiny, vraťte je do zásoby příslušné rančerie v neukončeném stavu.

Krok 4: Můžete aktivovat jakoukoliv družinu ve hře (včetně té, která byla během této operace již aktivována) utracením počtu AB rovnému síle družiny. Tímto způsobem můžete aktivovat jakoukoliv družinu s výjimkou družin v rezervaci (8.1). Pokud je družina v ukončeném stavu, otočte její žeton na neukončenou stranu předtím, než začne družina provádět své akce. Jakmile aktivní družina utratí všechny své BP, nebo již nechcete další BP utrácet, otočte žeton družiny do ukončeného stavu.

Opakujte tento krok, dokud buď nemáte k dispozici již žádné AB, nebo dokud se nerozhodnete AB dále neutráct.

Herní poznámka: Jde o jediný způsob, jak aktivovat družinu, která se nachází vně rančerie.

Krok 5: Žeton operací posuňte o jedno pole na stupnici operací dolů směrem k poli „Povinné Plynutí času“. (**Výjimka:** Pokud se žeton operací nachází na očíslovaném poli na stupnici operací, hodte kostkou. Pokud je výsledek hodu \leq číslu zobrazenému na poli označeném žetonem operací, přesuňte místo posunu žeton operací přímo na pole „Povinné Plynutí času“.) Poté přejděte k úklidové fázi (3.4).

4.1.1. Aktivace družin

Družiny jsou obvykle aktivovány v zásobě rančerie, která byla aktivována v kroku 1 operace Provedení akcí (4.1). Družiny mohou být také aktivovány utracením AB v kroku 4 operace Provedení akcí.

A. Postup pro aktivaci družiny v zásobě rančerie:

- Vezměte žeton družiny ze stupnice Puha aktivní rančerie a umístěte jej na pole na mapě, na němž se nachází žeton její rančerie (toto nestojí žádné BP).
- Aktivovaná družina smí do svého vlastnictví převzít jakýkoliv počet nikým nevlastněných žetonů zdrojů ze zásoby její rančerie. Žetony zdrojů umístěte pod žeton aktivní družiny na znamení toho, že družina nyní tyto zdroje vlastní.
- Aktivovaná družina smí do svého vlastnictví převzít nikým nevlastněný žeton Mahimiany ze zásoby její rančerie (dokonce i když vybraný vůdce do této rančerie původně nepatří). Žeton Mahimiany umístěte pod žeton aktivní družiny na znamení, že družina nyní tohoto vůdce vlastní.

Herní poznámka: Družiny nutně nemusí provádět stejné akce, avšak stejná družina smí opakovaně provádět stejnou akci (např. Nájezd) znovu a znovu, pokud k tomu má dostatek BP.

B. Pro aktivaci družiny, která se nachází na poli na mapě, jednoduše prohleďte tuto družinu za aktivní.

C. Počet bodů pohybu, které družina při aktivaci obdrží, je roven hodnotě BP na žetonu družiny (vpravo dole). Aktivovaná družina následně utrácí své BP k provádění akcí (viz kapitolu 5).

- Umístěte žeton BP na pole bodové stupnice, jehož hodnota odpovídá bodům pohybu družiny uvedeným na jejím žetonu.
- Kdykoliv během aktivace smí aktivní družina spotřebovat žetony koní ve svém vlastnictví. Každý spotřebovaný žeton koní jí přidá 1 BP.

Příklad: Družině zbývají 2 BP, ale hráč si přeje provést akci, která vyžaduje 3 BP. Aktivní družina může spotřebovat jeden žeton koní, který vlastní, aby získala dodatečný BP. Družina následně zůstane zcela bez BP. Pokud by družina vlastnila další žetony koní, mohla by spotřebovat i ty, a pokračovat tak v provádění akcí.

D. Pokud je družina označena jako ukončená, všechny žetony, které jsou umístěné pod jejím žetonem, zůstávají v jejím vlastnictví.

DŮLEŽITÉ: Žetony, které družina vlastní, se mohou stát nikým nevlastněnými pouze během úklidové fáze (3.4).

4.2. Kultura



Tato operace vám umožňuje získávat body kultury.

Postup operace Kultura:

Krok 1: Zvyšte svůj počet bodů kultury o 1 za každé území, na němž se vyskytuje alespoň 1 rančerie. Následně zvyšte počet bodů kultury o 1 za každé Komanči ovládané území.

Krok 2: Žeton operací posuňte o jedno pole na stupnici operací dolů směrem k poli „Povinné Plynutí času“. (*Výjimka:* Pokud se žeton operací nachází na očíslovaném poli na stupnici operací, hodte kostkou. Pokud je výsledek hodu \leq číslu zobrazenému na poli označeném žetonem operací, přesuňte místo posunu žeton operací přímo na pole „Povinné Plynutí času“.) Poté přejděte k úklidové fázi (3.4).

Herní poznámka: Tato operace představuje čas strávený budováním a rozvojem kulturní identity kmene.

4.3. Plánování

Tato operace vám umožňuje zvýšit úroveň Puha vašich vůdců, provést jejich mocné akce a přesouvat žetony rančeriei.

Postup operace Plánování:

Krok 1: Každému Mahimianovi s alespoň 1 žetonem úspěchu na stupnici Puha zvyšte úroveň Puha o 1.

Krok 2: Tanec vítězství. Vyberte rančerii s Mahimianou ve hře, na jehož stupnici Puha se nachází alespoň 1 žeton úspěchu (pokud žádná taková není k dispozici, přejděte ke kroku 3):

- Přesuňte 1 žeton úspěchu ze stupnice Puha Mahimiany na stupnici Puha Paraiba (stejně rančerie).

- Pokud na stupnici Puha Mahimiany zbývají další žetony úspěchu, zvyšte úroveň Puha Mahimiany o 1 a přesuňte 1 žeton úspěchu na takové pole na stupnici operací, na němž se nachází nejméně žetonů úspěchu (pokud je takových polí více, vyberte jedno z nich).

Opakujte tento krok, dokud se na stupnici Puha Mahimiany nacházejí nějaké žetony úspěchu.

Příklad: Na stupnici Puha Mahimiany v rančerii A se nacházejí 4 žetony úspěchu. Hráč zvýší jeho úroveň Puha o 1. Poté přesune 1 žeton úspěchu na stupnici Puha Paraiba A. Protože na stupnici Puha Mahimiany A zbývají 3 žetony, zvýší hráč jeho úroveň Puha o 1 a přesune 1 žeton úspěchu na stupnici operací. Vzhledem k tomu, že se na stupnici operací žádný žeton úspěchu nenachází, může jej hráč umístit kamkoliv. Nejrozumnější je položit jej na pole, na němž leží žeton operací, aby se v kroku 1 úklidové fáze (3.4) vrátil zpět do zásoby žetonů ověření. Nyní na stupnici Puha Mahimiany A zbývají 2 žetony úspěchu. Hráč tedy zopakuje právě provedený krok: přesune 1 žeton úspěchu na stupnici Puha Paraiba, zvýší úroveň Puha Mahimiany o 1 a přesune další žeton úspěchu na stupnici operací. A protože jej musí umístit na pole s nejmenším počtem žetonů úspěchu, položí jej na nejbližší pole pod žetonem operací, které neobsahuje žeton úspěchu, aby byl vrácen do zásoby žetonů ověření na konci následující operace.

Kulturní poznámka: Po úspěšném nájezdu bylo běžnou praxí sdílet kořist s ostatními obyvateli rančerie. Předávání darů znamenalo pro Komanče být ve vztahu s ostatními. Navíc byla štedrost společensky důležitá. Hromadění bohatství nebylo v komunitě Komančů běžné. „Tanec vítězství“ byl tanec, při němž mohl kdokoliv přijít a vzít si něco z kořisti úspěšných válečníků. Čím víc kdo dal, tím více stoupal jeho společenský význam.

Krok 3: V každé rančerii s alespoň 1 žetonem úspěchu na stupnici Puha jejího Paraiba (pokud není žádný žeton dostupný, přejděte ke kroku 4) zvyšte úroveň Puha Paraiba o 1 za každý žeton úspěchu a poté je všechny odstraňte mimo hru.

Kulturní poznámka: Čím větší úspěch měli mladí válečníci, tím větší byla prestiž Paraibů jejich rančeriei.

Krok 4: Paraibo každé rančerie ve hře smí provést právě jednu akci vůdce, **nebo** se může pokusit provést více těchto akcí.

Pokud se rozhodnete vykonat více než jednu akci vůdce, hodte kostkou:

- Pokud je výsledek hodu \leq úrovni Puha Paraiba, může Paraibo provést tolik akcí vůdce, kolik činí tento výsledek.
- Pokud je výsledek hodu $>$ úroveň Puha Paraiba, vůdce neprovede žádnou akci.

Herní poznámka: Komančové se rádi sázeli, což je vlastně to, co zde hráč dělá. Volba v zásadě spočívá v tom, zda provést jednu jistou akci vůdce, nebo se pokusit provést jich více, ovšem s rizikem, že z toho nakonec nebude nic.

Nemusíte předem stanovit, pro které Paraiby budete házet kostkou. Nejprve vyberete jednoho Paraiba, pro něhož oznámíte záměr hodit kostkou, následně hodíte kostkou, a pokud bude hod úspěšný, provedete s ním akci/akce vůdce. Poté se přesunete

k dalšímu Paraibovi a rozhodnete se, zda bude provádět jednu akci vůdce, nebo se jich pokusíte získat více atd.

Na výběr jsou celkem 4 různé akce vůdce (karty ve hře však mohou zpřístupnit další možnosti):

(1) Zisk 1 AB: Pokud je úroveň Puha Paraiba ≥ 2 , snižte ji o 1 a získáte 1 AB. Aby bylo možné provést tuto akci vůdce, musí být ve chvíli, kdy tuto akci provádíte, úroveň Puha příslušného Paraiba rovna alespoň 2. Nezapomínejte, že na bodové stupnici je možné nasbírat maximálně 9 AB (2.8.B).

(2) Zakoupení karty vývoje: Utraťte AB pro nákup 1 lícem nahoru otočené karty vývoje, která to umožňuje (viz text karty). Ano, ke koupi je potřeba mít dostatečný počet AB, není povoleno kupovat na dluh.

(3) Vrácení 1 žetonu úspěchu do zásoby žetonů ověření: Utraťte 1 AB pro vrácení 1 žetonu úspěchu z pole „Mimo hru“ do zásoby žetonů ověření.

(4) Přeměna bodu kultury v bod vojenství: Pokud je počet bodů kultury > počet bodů vojenství, přeměňte 1 bod kultury v 1 bod vojenství (posuňte žeton kultury o 1 pole dolů a žeton vojenství o 1 pole nahoru).

Tip: Více rančerií ve hře znamená více Paraibů ve hře. Více Paraibů ve hře znamená více akcí vůdce během Plánování. Akce vůdce jsou mocné.

Krok 5: Hod'te kostkou za každou rančerii ve hře, jejíž Mahimiana má úroveň Puha 0. Výsledek hodů vydělte dvěma a získanou hodnotu (minimálně 1) nastavte na stupnici Puha Mahimiany jako novou úroveň tohoto vůdce. Pokud se žeton Mahimiany nachází mimo hru, vraťte jej do zásoby příslušné rančerie.

Herní poznámka: Tento krok je jedním ze dvou způsobů nahrazení mrtvých Mahimianů. Jediný jiný způsob, jak nahradit padlého Mahimianu, představuje Plynutí času.

Krok 6: Všem družinám v ukončeném stavu snižte sílu o 1 a otočte je do neukončeného stavu (družiny o síle 1 vraťte do zásoby dostupných zdrojů včetně všech žetonů zdrojů v jejich vlastnictví; žeton Mahimiany se vrací jako nikým nevlastněný do zásoby rančerie).

Herní poznámka: Všimněte si, že je možné, aby po tomto kroku zůstala rančerie bez družin. To však neznamená, že je tato komunita Komančů zbavena mužské populace. Pouze je mužská část válečníků v rančerii zanedbatelná. Co se vlastně v tomto kroku děje? Rozhodl jsem se simulovat úbytek populace válečníků právě během operace Plánování. Akce vůdců, jež jsou klíčovou výhodou operace Plánování, jsou poměrně silné, ale hráč si musí Plánování správně načasovat právě kvůli oslabení, k němuž v jeho družinách dojde.

Krok 7: Můžete přesunout všechny žetony rančerií ve hře:

- Každý žeton rančerie je možné přesunout o počet polí rovný součtu síly všech družin v její zásobě.

Příklad: V zásobě rančerie C se nachází družina o síle 1 a dvě družiny o síle 2. Rančerie C se tak může přesunout až o 5 polí.

- Rančerie se přesouvají ze svého aktuálního pole na sousedící pole (pole nelze přeskakovat). Typ spojnice nemá na přesun žádný vliv (je možné využít jak plně, tak přerušované čáry).
- Rančerie nesmí vstupovat na nepřátelská pole, ale mohou projít skrze mírová pole (ne však na nich zastavit).
- Rančerie, která ukončí svůj přesun na poli, na němž se nachází družina, tuto družinu absorbuje (umístěte ji do zásoby této rančerie).
- Družiny nemohou být při přesunu vysazovány ze zásoby rančerie na mapu.
- Pokud rančerie vstoupí na pole, na němž se nachází žeton se symbolem „?“ , odhalte jej. Pokud se jedná o žeton AB nepřítele, přesuňte jej na pole „Dostupné AB nepřítele“. Pokud se jedná o žeton úspěchu, vraťte jej do zásoby žetonů ověření.

Herní poznámka: Komančové byli v podstatě nomádi. Měli byste mít na paměti dvě věci: pole na mapě představují obrovské pásy území (pouhá dvě pole na mapě by obsáhla celé území reprezentované mapou hry Navajo Wars). A fakt, že je rančerie stacionární, ještě neznamená, že lidé jsou nemobilní. V tomto kroku se odehrává něco víc než jen běžná migrace.

Krok 8: Nepřítel provede 1 příkaz zdarma podle 6.2.2.B.

Krok 9: Žeton operací posuňte o jedno pole na stupnici operací dolů směrem k poli „Povinné Plynutí času“. (*Výjimka:* Pokud se žeton operací nachází na očíslovaném poli na stupnici operací, hod'te kostkou. Pokud je výsledek hodů \leq číslu zobrazenému na poli označeném žetonem operací, přesuňte místo posunu žeton operací přímo na pole „Povinné Plynutí času“.) Poté přejděte k uklidové fázi (3.4).

4.4. Plynutí času

Tato operace vám umožňuje vrátit žetony úspěchu do zásoby žetonů ověření, vytvořit nebo posílit družiny, umístit do hry nové žetony rančerií a hodit kostkou pro umístění nebo přesun žetonů bizonů.

Musíte však také provést kontrolu smrti každého ze svých vůdců. Navíc musíte hodit kostkou a vyhodnotit, zda je nutné ověřit vítězné podmínky. Každá operace Plynutí času zvyšuje šanci, že dojde k ověření vítězných podmínek a začne nové historické období.

Ve zkratce: tato operace abstraktním způsobem řídí plynutí času ve vnitřním světě hry.

Postup Plynutí času:

Krok 1: Otočte všechny žetony družin ve hře do neukončeného stavu.

Krok 2: Můžete spotřebovat žetony zdrojů vlastněné libovolnou rančerií ve hře, abyste v ní vytvořili nové žetony družin:

- Za každý nový žeton družiny je potřeba zaplatit cenu v bodech populace, která je rovna „1 + počet v tomto kroku již vytvořených družin ve stejné rančerii“.
- Body populace si nemůžete „rozměnit“. Musí být utraceny buď v přesném počtu, nebo v počtu převyšujícím celkovou cenu za vytvoření nových družin.

Příklad: Hráč si přeje vytvořit dvě nové družiny, jejichž cena činí celkem 3 body populace, avšak má k dispozici pouze 2 žetony

jídla (tedy 4 body populace). Hráč tak bude muset spotřebovat oba žetony jídla, aby vytvořil obě dvě družiny.

- Žetony nově vytvářených družin se berou ze zásoby dostupných zdrojů a jedná se vždy o žetony se silou 1.
- Žeton nově vytvořené družiny je vždy umístěn do zásoby rančerie, z níž byly spotřebovány zdroje pro jeho vytvoření.

Příklad: Hráč vytvoří novou družinu o síle 1 v rančerii A tím, že spotřebovuje žeton bizona (1 bod populace). Poté vytvoří druhou družinu o síle 1 ve stejné rančerii spotřebováním žetonu jídla (2 body populace).

Krok 3: Můžete spotřebovat žetony zdrojů družin a/nebo rančerií ve hře, abyste zvýšili sílu žetonů družin:

- Každý utracený bod populace zvýší sílu družiny o 1.
- Každá družina, jejíž síla má být zvýšena, se buď musí nacházet v zásobě rančerie, jejíž zdroje jsou ke zvýšení síly spotřebovávány, anebo musí tyto zdroje sama vlastnit (jako v případě osamělé družiny na poli na mapě).

Příklad: Hráč spotřebovuje žeton jídla (2 body populace) ke zvýšení síly družiny o síle 1 na úroveň 2 a ke zvýšení síly druhé družiny o síle 1 na úroveň 2. Poté spotřebovuje další žeton jídla ke zvýšení síly družiny o síle 1 na úroveň 3.

Krok 4: Můžete umístit do hry jednu novou rančerii, a to na pole obsahující osamělou družinu (na tomto poli se nesmí nacházet jiná rančerie). Odstraňte žeton družiny a umístěte jej (spolu s žetony zdrojů a Mahimiany vlastněnými touto družinou) do zásoby nové rančerie. Družina si zdroje i Mahimianu ponechá ve svém vlastnictví.

- V nové rančerii je nastavena úroveň Puha Paraiba na hodnotu odpovídající síle družiny, z níž rančerie vznikla.
- Pokud družina, z níž rančerie vznikla, vlastní žeton Mahimiany, vyměňte jej za žeton Mahimiany, jehož písmeno odpovídá nové rančerii. Úroveň Puha nového Mahimiany nastavte tak, aby odpovídala úrovni, kterou měl Mahimiana v původní rančerii, a poté umístěte původní žeton Mahimiany do zásoby jeho vlastní rančerie a nastavte jeho úroveň Puha na 0 (což bude později v tomto postupu předmětem testu).

Příklad: V oblasti #3 na území Brazos Colorado se nachází družina o síle 2, která vlastní žeton koní a žeton Mahimiany rančerie B s úrovní Puha 3. Hráč chce vytvořit novou rančerii, takže odstraní žeton družiny z mapy a umístí jej do zásoby rančerie C včetně žetonů, které tato družina vlastní. Poté umístí šestihranný žeton rančerie C na pole, na němž se předtím družina nacházela. Následně hráč nastaví úroveň Puha Paraiba rančerie C na hodnotu 2 (což odpovídá síle družiny, z níž rančerie C vznikla). Poté vyhledá žeton Mahimiany rančerie C, umístí jej pod žeton družiny v zásobě rančerie C a nastaví úroveň Puha Mahimiany na 3, což je stejná hodnota, jakou měl Mahimiana rančerie B. Nakonec hráč vezme žeton Mahimiany rančerie B zpod žetonu družiny, umístí jej do zásoby rančerie B a nastaví úroveň Puha tohoto Mahimiany na 0.

- Pokud se v zásobě nově založené rančerie dosud nenachází žeton Mahimiany, umístěte do ní odpovídající žeton Mahimiany a nastavte jeho úroveň Puha na 0.

Krok 5: Jakéhokoliv Mahimianu s úrovní Puha vyšší než 1 můžete nechat „odejít na odpočinek“, abyste přesunuli jeho Puha na Paraiba téže rančerie. V podstatě se tak „odcházející“ Mahimiana stane Paraibem.

Chcete-li tento krok provést, jednoduše nastavte úroveň Puha Paraiba v rančerii, ke které odcházející Mahimiana patří, na úroveň Puha tohoto Mahimiany. Poté snižte úroveň Puha Mahimiany na 0. Pokud je žeton odcházejícího Mahimiany umístěn jinde než v zásobě rančerie, vraťte jej jako nikým nevlastněný do zásoby jeho rančerie.

Krok 6: Proveďte kontrolu smrti vůdce. Hoďte kostkou za každého vůdce ve hře s výjimkou těch, kteří odešli na odpočinek v kroku 5.

- Pokud je výsledek hodu \geq úrovni Puha vůdce, nic se nestane.
- Pokud je výsledek hodu $<$ úroveň Puha vůdce, vůdce umírá a jeho úroveň Puha je snížena na hodnotu odpovídající výsledku hodu.

Příklad: Mahimiana z rančerie B má úroveň Puha 4. Hráč hodí kostkou, na které padne 2. Protože je výsledek hodu menší než úroveň Puha vůdce, nastaví žeton Mahimiany na stupnici Puha na úroveň 2. Nyní hráč hodí pro kontrolu smrti Paraiba, který má úroveň 5. Výsledek hodu je „5“, takže vůdce zůstává naživu.

Krok 7: Hoďte kostkou za každou rančerii ve hře, jejíž Mahimiana má úroveň Puha 0. Výsledek hodu vydělte dvěma a získanou hodnotu (minimálně 1) nastavte na stupnici Puha jako novou úroveň Puha Mahimiany této rančerie. Pokud je žeton Mahimiany mimo hru, vraťte jej do zásoby jeho rančerie.

Herní poznámka: Úroveň Puha 0 mají pouze vůdci nově vytvořené rančerie (viz krok 4), nebo ti, kteří odešli na odpočinek či zemřeli v důsledku bitvy nebo zničení rančerie.

Krok 8: Vraťte všechny žetony úspěchu z pole „Mimo hru“, ze stupnice operací a ze stupnic Puha do zásoby žetonů ověření.

Krok 9: Všechny žetony zdrojů na stupnici operací přesuňte do zásob libovolných rančerií ve hře.

Krok 10: Každý žeton kmene nebo osady na mapě, který je označen alespoň 1 žetonem plnění, je přesunut do zásoby dostupných zdrojů. Pokud v tomto kroku nepřesunete žádný žeton kmene ani osady, snižte počet bodů vojenství o 1. Odstraňte všechny žetony plnění z polí na mapě a umístěte je do zásoby dostupných zdrojů.

Herní poznámka: Žetony plnění představují jak reálný, tak i psychologický dopad, který po svých nájezdech zanechávaly válečné skupiny Komančů. Vzpomínky na hrůzy, jež napáchaly, ale časem zeslábly.

Krok 11: Hoďte kostkou za každý žeton Míru a Spojence na mapě (tedy za každé mírové pole). Pokud je výsledek hodu $>$ cena uvedená na tomto žetonu, vraťte žeton na nejvyšší prázdné pole ve sloupci příslušného nepřítele tabulky příkazů nepřátel.

Krok 12: Náhodně vyberte území. Na libovolné vámi vybrané prázdné pole na tomto území umístěte jeden dostupný žeton bizona (pokud je takových polí více, vyberte si jedno z nich).

- Pokud se na tomto území žádné prázdné pole nevyskytuje, vezměte žeton bizona z libovolného vámi vybraného pole na tomto území a přesuňte jej na libovolné vámi vybrané prázdné pole na mapě (ne však na nepřátelské pole).
- Pokud se na tomto území nevyskytuje žádné prázdné pole ani žádný žeton bizona, nic se nestane.

Poté zopakujte tento krok tolikrát, kolik je na herním plánu prázdných polí vyhrazených pro karty vývoje (maximálně se tedy provede čtyřikrát, pokud jsou prázdná všechna tato pole).

Krok 13: Odhodte všechny karty vývoje, které byly dosud ve hře. Neodhazujte však karty z ruky. Vyhodnoťte všechny účinky „Při odhození...“. Poté odhálujte nové karty vývoje jednu po druhé. Pro každou z nich ihned vyhodnoťte případný účinek „Po odhalení“. Karty umísťujte na pole určená pro karty vývoje do té doby, dokud nejsou všechna tato pole zaplněna. Nově odhalené karty vývoje mohou zapříčinit odhození právě odhalených karet, případně karet z vaší ruky – i u těch je nutné vyhodnotit jejich účinky „Při odhození...“.

Krok 14: Můžete si koupit 1 kulturní kartu (1.3.3). **Upřesnění:** Při nákupu kulturní karty nemůžete utratit 2 body vojenství namísto 1 bodu kultury.

Krok 15: Umístěte žeton operací na pole „Start“ na stupnici operací.

Pokud se žeton plynutí času nachází na poli „Povinné Plynutí času“, ověřte vítězné podmínky (2.10) a tento postup ukončete. Žeton plynutí času posuňte o jedno pole na stupnici operací dolů směrem k poli „Povinné Plynutí času“. (**Výjimka:** Pokud se žeton plynutí času nachází na očíslovaném poli na stupnici operací, hodte kostkou. Pokud je výsledek hodu \leq číslu zobrazenému na poli označeném žetonem plynutí času, přesuňte místo posunu žeton plynutí času přímo na pole „Povinné Plynutí času“.) Poté přejděte k úklidové fázi (3.4).



5. Akce hráče

5.1. Obecná pravidla

Akce hráče jsou prováděny prostřednictvím žetonů aktivních družin během operace Provedení akcí. Každá akce vyžaduje utracení bodů pohybu (BP) aktivní družinou. Aktivní družina

musí mít dostatek BP pro provedení akce (není povoleno utrácení BP „na dluh“; jistým druhem výjimky je použití žetonů koní, viz 4.1.1.C, druhá odrážka). Pole, na němž se nachází aktivní družina, je cílovým polem pro každou akci s výjimkou akce Přesun (5.2.2), pro niž je za cílové považováno pole, na němž se družina přesouvá.

5.2. Pravidla jednotlivých akcí

5.2.1. Lov

Cena: 2 BP, pokud družina vlastní žeton Mahimiany; jinak 3 BP.

Požadavky: Cílové pole musí obsahovat žeton bizona.

Postup: Aktivní družina si vezme žeton bizona do svého vlastnictví.

5.2.2. Přesun

Cena: Počet BP závisí na tom, zda aktivní družina vlastní žeton koní.

- Družina vlastní alespoň 1 žeton koní: 1 BP za přesun po každé spojnici mezi dvěma sousedícími poli.
- Družina nevlastní žádný žeton koní: 2 BP za přesun po každé spojnici mezi dvěma sousedícími poli.

Postup:

Přesuňte družinu na sousedící pole. Družiny se mohou bez potíhu přesouvat i po přerušované spojnici.

Pokud je družina otočena do ukončeného stavu na poli se žetonem se symbolem „?“ , odhalte jej: žeton AB nepřítele přesuňte na pole „Dostupné AB nepřítele“; žeton úspěchu vraťte do zásoby žetonů ověření.

5.2.3. Nájezd

Cena: 1 BP.

Požadavky: Cílové pole musí být buď nepřátelským, nebo mírovým polem.

Postup:

Krok 1: Proveďte kontrolu úspěchu (2.9).

Krok 2: Za každý dobraný žeton úspěchu získáte 1 žeton koní nebo 1 žeton zajatců ze zásoby dostupných zdrojů. Tyto žetony získá do svého vlastnictví družina, která provádí nájezd.

Krok 3: Pokud byl dobrán alespoň 1 žeton úspěchu, umístěte na cílové pole žeton plenění.

Krok 4: Pokud je cílové pole mírovým polem, hodte kostkou a k výsledku hodu přičtěte 1 za každý žeton plenění, který se na cílovém poli nachází. Pokud je takto upravený výsledek hodu $>$ cena příkazu Mír/Spojenec uvedená na žetonu, přesuňte tento žeton na nejspodnější pole ve sloupci příslušného nepřítele tabulky příkazů nepřátel.

5.2.4. Obchod

Cena: 1 BP za každý spotřebovaný zdroj.

Požadavky: Cílové pole musí být buď nepřátelským, nebo mírovým polem, a nesmí obsahovat žeton plenění. Pokud je obchod prováděn se Západem, Jihem nebo Východem, nesmí se na žádném nepřátelském poli, které patří tomuto nepříteli, nacházet žeton plenění, ačkoliv se může nacházet na poli, které patří stejné koloniální mocnosti.

Příklad: Žeton plenění se nachází spolu s žetonem osady na poli, které patří nepříteli z Jihu. Hráč tím pádem nesmí obchodovat na žádném nepřátelském poli patřícím Jihu. Aktuálně je koloniálním nepřítelem na Jihu i na Západě Španělsko. Protože se na nepřátelských polích Západu nevyskytuje žádný žeton plenění, může hráč obchodovat na nepřátelských polích patřících Západu, a to i přesto, že Španělsko ovládá jak Západ, tak Jih.

Postup:

Družina smí spotřebovat žetony bizonů, zajatců a/nebo koní, které vlastní. Za každý žeton spotřebovaného zdroje musí družina navíc utratit také 1 BP. Za každý spotřebovaný zdroj s výjimkou žetonu zajatců musí utratit také 1 AB, pokud se obchod neodehrává na mírovém poli. Za každý spotřebovaný žeton zdroje získává družina ze zásoby dostupných zdrojů:

- 1 žeton jídla, nebo
- 1 žeton zboží.

Získané zdroje přecházejí do vlastnictví družiny.

6. Nepřítel

6.1. Koloniální nepřátelé

V průběhu časového období, kterému se hra věnuje, čelili Komančové nepřátelům ze všech směrů. Pro zjednodušení herních pojmů jsou nepřátelé rozděleni podle směru, z jakého přicházeli: Sever, Jih, Východ a Západ.

S výjimkou Severu, který zastupuje ostatní nepřátelské indiánské kmeny sídlící na severu a také uvnitř Komančerie, je každému nepříteli přiřazen žeton koloniálního nepřítele pro bližší určení toho, která koloniální mocnost nepřítele ovládá. Na každé historické kartě je uvedena tabulka určení aktivního nepřítele, v níž symboly vlajek představují koloniální mocnost, která řídí akce nepřítele.

Příklad: Pokud se podíváte na historickou kartu HI, uvidíte vedle Jihu a Západu vlajku s burgundským křížem. To znamená, že Západ i Jih je ovládán Španělskem.

6.2. Tabulka příkazů nepřátel

6.2.1. Základní přehled

Tabulka příkazů nepřátel řídí akce, které proti vám bude nepřítel používat.

Tabulka příkazů nepřátel obsahuje 4 sloupce v barvách jednotlivých nepřátel a jeden pasivní sloupec. Žetony příkazů nepřítelů jsou do tabulky umístěny během přípravy hry a v jejím průběhu se posouvají a různě mění pozice.

Každé pole v tabulce příkazů nepřátel smí obsahovat pouze jeden žeton příkazu – na jednom poli na sebe nelze žetony vršit.

6.2.2. Provedení příkazů nepřítele

Žetony příkazů nepřítele jsou barevně odlišené, aby byla jednoznačně určena jejich příslušnost ke konkrétnímu sloupci tabulky. Každý žeton příkazu nepřítele smí být umístěn pouze na pole ve sloupci odpovídající barvy nebo v pasivním sloupci.

Příklad: Žetony Západu nemohou být umístěny do sloupce Severu.

Každý žeton má své jméno, abecední identifikátor a číselné vyjádření ceny (nákladů na provedení, vyjádřených pomocí AB).

Příkazy nepřítele mohou být prováděny:

- V krocích 3 a/nebo 4 úklidové fáze (3.4).
- V kroku 8 operace Plánování (4.3).
- Pokud je ze zásoby žetonů ověření dobrán žeton příkazu nepřítele během kontroly úspěchu (2.9) nebo v kroku 3 úklidové fáze (3.4).

A. Postup v průběhu kroků 3 a 4 úklidové fáze:

Krok 1: Pokud může nepřítel utratit alespoň 1 AB, hod'te kostkou a podle výsledku hodu určete aktivního nepřítele v tabulce určení aktivního nepřítele na historické kartě.

Tento nepřítel bude během tohoto postupu utrácet AB a bude označován jako „aktivní nepřítel“.

Krok 2: Hod'te kostkou a výsledek hodu porovnejte se symboly kostek označujícími jednotlivé řádky tabulky příkazů nepřátel. Otočte na opačnou stranu žeton příkazu ležící na poli, které se nachází ve sloupci aktivního nepřítele v řádku určeném právě provedeným hodem. Pokud je toto pole prázdné, neotáčejte žádný žeton.

Krok 3: Sečtěte počet AB nepřítele na poli „Dostupné AB nepřítele“ (tj. součet ceny zde přítomných žetonů AB nepřítele) a na bodové stupnici. Výslednou hodnotu porovnejte s cenou nejvýše umístěného žetonu příkazu ve sloupci aktivního nepřítele tabulky příkazů nepřátel. Pokud je součet AB < cena žetonu příkazu, přejděte ke kroku 6. V opačném případě utraťte AB nepřítele na provedení příkazu nejvýše umístěného žetonu.

- Utracené žetony AB nepřítele vraťte do zásoby žetonů ověření.
- Pokud je zapotřebí akční body „rozměnit“, použijte žeton AB nepřítele na bodové stupnici pro označení zbylých AB, poté vraťte žeton AB nepřítele do zásoby žetonů ověření.
- Pokud jsou k dispozici AB nepřítele, ale ve sloupci aktivního nepřítele se již nenachází žádný žeton příkazu nepřítele, přejděte ke kroku 6.

Příklad: Cena příkazu nepřítele, který má být proveden, činí 4 AB. Dostupné jsou 2 žetony AB nepřítele, každý z nich s hodnotou 3 AB. Aktivní nepřítel tedy utratí oba žetony, které jsou vráceny do zásoby žetonů ověření. Žeton AB nepřítele na bodové stupnici je posunut z „0“ na „2“.

Krok 4: Proveďte příkaz zaplacený v kroku 3 podle pravidel pro daný příkaz uvedených v kapitole 6.3.

Krok 5: Přesuňte žeton příkazu nepřítele provedeného v kroku 4 do pasivního sloupce tabulky příkazů nepřátel (a do stejného řádku), poté se vraťte ke kroku 3.

Krok 6: Posuňte žeton AB nepřítele na bodové stupnici nahoru o celkový počet AB nepřítele rovný součtu AB na žetonech AB nepřítele, které zůstávají na poli „Dostupné AB nepřítele“. Poté vraťte všechny žetony z tohoto pole do zásoby žetonů ověření. Proveďte obnovu tabulky příkazů nepřátel (6.2.3).

B. Postup v průběhu kroku 2 úklidové fáze nebo kroku 8 operace Plánování:

Krok 1: Hod'te kostkou a podle výsledku hodu určete aktivního nepřítele v tabulce určení aktivního nepřítele na historické kartě. Tento nepřítel bude během tohoto postupu označován jako „aktivní nepřítel“.

Krok 2: Hod'te kostkou a výsledek hodu porovnejte se symboly kostek označujícími jednotlivé řádky tabulky příkazů nepřátel. Otočte žeton příkazu ležící na poli, které se nachází ve sloupci aktivního nepřítele v řádku určeném právě provedeným hodem. Pokud je toto pole prázdné, neotáčejte žádný žeton.

Krok 3: Zdarma (tj. bez utrácení AB nepřítele) proved'te příkaz nejvýše umístěného žetonu aktivního nepřítele.

Krok 4: Proveďte obnovu tabulky příkazů nepřátel (6.2.3).

C. Postup, pokud je dobrán žeton příkazu během kontroly úspěchu nebo v průběhu kroku 3 úklidové fáze:

Krok 1: Proveďte příkaz na přední straně (bez pruhu) žetonu dobraného ze zásoby žetonů ověření. Nepřítel, jemuž tento žeton patří, je po celou dobu tohoto postupu označován jako „aktivní nepřítel“.

Krok 2: Hod'te kostkou a výsledek hodu porovnejte se symboly kostek v tabulce příkazů nepřátel. Žeton příkazu ležící na poli, které se nachází ve sloupci aktivního nepřítele v řádku určeném právě provedeným hodem, vraťte do zásoby žetonů ověření. Pokud je toto pole prázdné, házejte znovu, dokud není výsledkem pole, na němž se nachází žeton. Pokud není výsledkem provedení příkazu umístění žetonu na mapu (příčemž na mapu se umístí uží žetony Válka, Mír, Nájezd a Spojenec), umístěte žeton z kroku 1 na nejvyšší prázdné pole ve sloupci aktivního nepřítele tabulky příkazů nepřátel.

Příklad: Ze zásoby žetonů ověření hráč dobere žlutý (Západ) žeton příkazu. Po provedení příkazu hodí kostkou. Na kostce padne „3“, takže odstraní žlutý (Západ) žeton příkazu z třetího řádku tabulky příkazů nepřátel a na nejvyšší prázdné pole ve stejném sloupci umístí žeton právě provedeného příkazu. Odstraněný žeton umístí do zásoby žetonů ověření.

6.2.3. Obnova tabulky příkazů nepřátel

Pokud jste vyzváni k obnově tabulky příkazů nepřátel, proved'te postupně následující kroky:

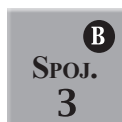
Postup:

Krok 1: Ve sloupcích všech nepřátel (ale ne v pasivním sloupci) postupně v pořadí shora dolů posuňte žetony příkazů směrem nahoru vždy na nejvyšší prázdné pole.

Krok 2: V pasivním sloupci tabulky příkazů nepřátel postupně v pořadí zdola nahoru vezměte všechny žetony příkazů nepřítel a přesuňte je vždy na nejvyšší prázdné pole ve sloupci nepřítel, jemuž tento žeton patří. Po dokončení tohoto kroku by měla být všechna pole v pasivním sloupci prázdná a ve sloupcích nepřátel by měla být prázdná pole pouze v nejspodnějších řádcích (nebo příp. žádná).

6.3. Zvláštní pravidla příkazů nepřítel

Následující pravidla řídí provedení příkazů nepřítel.



6.3.1. Spojenec

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Umístěte žeton příkazu Spojenec na pole, na němž se nachází žeton kmene, který není spřátelený (pokud je takových polí více, zvolte si jedno z nich). Žeton Spojence nemůže být umístěn na pole s válečnou výpravou. Kmen označený žetonem Spojence je nyní vašim spřáteleným kmenem. Pokud není dostupné žádné pole, na něž by bylo možné žeton Spojence umístit, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Vpád (6.3.3) a tento postup ukončete.

Žetony Spojenců mají dlouhodobé účinky:

- Poli obsahujícímu žeton Spojence je udělen status mírového pole. Status mírového pole má vliv na počet akcí hráče (viz kapitolu 5).
- Spřátelené kmeny mohou ovlivnit pohyb válečné výpravy (3.1, krok 1).
- Spřátelené kmeny mohou válečnou výpravu donutit k bitvě (3.1, krok 4).

Pokud je kmen, na němž leží žeton Spojence, odstraněn mimo hru, vraťte žeton příkazu Spojenec na nejspodnější pole ve sloupci aktivního nepřítele v tabulce příkazů nepřátel.



6.3.2. Kulturní útok

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Ztrácíte 1 bod kultury. Navíc ztrácíte 1 bod kultury za každou osadu patřící aktivnímu nepříteli.



6.3.3. Vpád

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Hod'te kostkou a podle výsledku hodu určete území. Umístěte žeton kmene na libovolné vámi vybrané pole na tomto území. Pokud se na zvoleném poli nachází žeton bizona, vraťte jej do zásoby dostupných zdrojů.

- Umístění musí splňovat pravidlo o omezení počtu žetonů (2.4). Pokud se na území nevyskytuje žádné pole, kam by bylo možné žeton kmene umístit, umístěte jej na území s nejbližším vyšším číslem na symbolu kostky (pokud má území bez možnosti umístění symbol kostky „6“, pokračujte územím se symbolem kost-

ky „1“) – tento proces případně opakujte tak dlouho, dokud není žeton kmene umístěn. V málo pravděpodobném případě, kdy pro umístění žetonu není dostupné žádné pole na celé mapě, proveďte místo tohoto příkazu příkaz Lov (6.3.4) a tento postup ukončete.

- Pokud není v zásobě dostupných zdrojů žádný žeton kmene, proveďte místo tohoto příkazu příkaz Lov (6.3.4) a tento postup ukončete.



6.3.4. Lov

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proveďte místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Náhodně vyberte území. Pokud se na tomto území nachází alespoň 1 žeton bizona, odstraňte z něj 1 náhodně vybraný žeton bizona, který přesuňte do zásoby dostupných zdrojů.

- Pokud bylo náhodně vybráno území, na němž se nevyskytuje žádný žeton bizona, vyberte území s nejbližším vyšším číslem na symbolu kostky (pokud má území bez žetonu bizona symbol kostky „6“, pokračujte územím se symbolem kostky „1“) – tento proces případně opakujte tak dlouho, dokud není žeton bizona odstraněn.
- Pokud se na celé mapě nevyskytuje žádný žeton bizona, nemá tato akce žádný účinek.

***Poznámka autora:** Tento příkaz nepřítele představuje konkurenční lovce, kteří pytláci na lovištích Komančů.*



6.3.5. Mír

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proveďte místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2 (pokud se na mapě nachází válečná výprava aktivního nepřítele): Pokud se žeton válečné výpravy nachází na poli obsahujícím rančerii, družinu nebo spřátelený kmen, tento postup ukončete; v opačném případě porovnejte sílu válečné výpravy s cenou příkazu Mír, jenž má být proveden:

- Pokud je síla válečné výpravy aktivního nepřítele < cena příkazu Mír, nastává Konec konfliktu. Považujte příkaz Mír za provedený a umístěte žeton tohoto příkazu na nejvyšší prázdné pole v pasivním sloupci tabulky příkazů nepřátel. Tento postup ukončete.
- Pokud je síla válečné výpravy \geq ceně příkazu Mír, přesuňte válečnou výprava aktivního nepřítele o 1 pole. Použijte kritéria pro pohyb podle 3.1, krok 1, neodhazujte však kartu pro pohyb a neodhazujte aktuální válečnou kartu. Poté proveďte kontrolu na snížení síly válečné výpravy aktivního nepřítele podle 3.1, kroku 2. Příkaz Mír považujte za provedený a umístěte jeho žeton na nejvyšší prázdné pole v pasivním sloupci tabulky příkazů nepřátel. Tento postup ukončete.

Krok 3: Umístěte žeton Míru na čtvercové pole aktivního nepřítele (pokud se jedná o Východ, umístěte jej na jižnější čtvercové pole Východu) a případně jím nahraďte předchozí žeton Míru (ten přesuňte z mapy na nejvyšší prázdné pole v pasivním sloupci tabulky příkazů nepřátel).

Žetony Míru mají dlouhodobý účinek:

- Poli, na němž se nachází žeton Míru (v případě Východu pak oběma čtvercovým polím), a také osadám patřícím příslušnému koloniálnímu nepříteli je udělen status mírového pole, který má vliv na počet akcí hráče (viz kapitola 5).
- Nepřítel se žetonem Míru ve hře nemůže plně provést příkaz Válka (6.3.10).

***Herní poznámka:** Tento příkaz představuje přerušení nepřátelství a/nebo navázání zvláštních obchodních vztahů s cizími kmeny či koloniemi.*



6.3.6. Nájezd

Postup:

Krok 1 (pokud se na mapě nachází žeton válečné výpravy Severu): Pokud se válečná výprava nachází na poli obsahujícím družinu nebo rančerii, tento postup ukončete; v opačném případě přesuňte žeton válečné výpravy Severu o 1 pole. Použijte kritéria pro pohyb podle 3.1, krok 1, neodhazujte však kartu pro pohyb a neodhazujte aktuální válečnou kartu. Poté proveďte kontrolu na snížení síly válečné výpravy aktivního nepřítele podle 3.1, kroku 2 a tento postup ukončete.

Krok 2: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proveďte místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 3: Vytvořte válečnou výprava umístěním prováděného žetonu příkazu Nájezd na pole s nepřátelským kmenem, které se nachází nejbližší rančerii (pokud se na mapě nevyskytuje žádná rančerie, pak nejbližší družině). Pokud je takových polí více, náhodně vyberte jedno z nich.

DŮLEŽITÉ: K vyhledání cesty k nejbližšímu nepřátelskému kmeni, na nějž má být žeton umístěn, mohou být použity přerušované spojnice.



Na stejné pole umístíte žeton válečné výpravy Severu o síle rovnající se ceně příkazu Nájezd. Pokud se na mapě nevyskytuje žádný nepřátelský kmen, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Vpád (6.3.3) a tento postup ukončete.



6.3.7. Obnova

Postup:

Odstraňte 1 žeton plenění z jakéhokoliv pole, které obsahuje herní komponentu aktivního nepřítele, a přesuňte jej do zásoby dostupných zdrojů. Pokud je takových polí více, náhodně vyberte jedno z nich.

DŮLEŽITÉ: Nezapomeňte si přečíst text začínající „Dokud je tato karta ve hře“ na historické kartě ve hře. Všechny historické karty vyžadují k odstranění žetonu plenění příkazem Obnova po určitých nepřátelích provedení úspěšného hodu kostkou.



6.3.8. Osídlení

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Umístíte jeden dostupný žeton osady, která patří aktivnímu nepříteli, na zaoblené pole na mapě. Pokud se na tomto poli nachází žeton bizona, vraťte jej do zásoby dostupných zdrojů.

- Žeton osady umístíte na pole, které se nachází nejbližší (tj. ve vzdálenosti nejméně BP) čtvercovému nepřátelskému poli aktivního nepřítele, s nímž je propojené nepřátelskými spojnicemi (v barvě aktivního nepřítele). Pokud není možné žeton na takové pole umístit kvůli omezení počtu žetonů, pokračujte k dalšímu nejbližšímu poli atd. Vzhledem k tomu, že Východ disponuje dvěma čtvercovými poli, pro vyhledání cesty náhodně vyberte jedno z nich.

DŮLEŽITÉ: Při vyhledávání cesty používejte pouze spojnice nepřítel.

Pokud může být žeton osady umístěn na více polí, vyberte pole s nižším číslem oblasti. Pokud je i takových polí více, náhodně vyberte jedno z nich.

- Pokud aktivní nepřítel nemá pro umístění k dispozici žádný žeton osady, nebo nemůže žeton osady kvůli omezení počtu žetonů nikam umístit, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Podrobení (6.3.9) a tento postup ukončete.

Příklad: Jih provádí příkaz Osídlení. V oblasti Rio Grande #5, která je nejbližší ke čtvercovému poli Jihu, se však nachází žeton kmene. Ve vzdálenosti 2 BP od čtvercového pole Jihu se nacházejí pole Rio Grande #4, Rio Grande #6 a Brazos Colorado #6. Z těchto tří polí má nejnižší číslo oblasti Rio Grande #4, na němž se nachází také žeton bizona, který nebrání umístění žetonu osady. Žeton osady Jihu je umístěn na pole Rio Grande #4 a žeton bizona je vrácen do zásoby dostupných zdrojů.



6.3.9. Podrobení

Postup:

Krok 1: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 2: Vyberte žeton kmene jako cíl podrobení.

- Vyberte takový žeton kmene, který se nachází nejbližší (tj. ve vzdálenosti nejméně BP) nepřátelskému poli aktivního nepřítele. Při hledání cesty používejte pouze nepřátelské spojnice. Pokud je nejbližší více žetonů kmene, vyberte pole s nižším číslem oblasti. Pokud je i takových polí více, náhodně vyberte jedno z nich.
- Pokud není možné označit jako cíl podrobení žádný kmen: Pokud má aktivní nepřítel dostupný žeton osady, který může být umístěn podle pravidel pro Osídlení (6.3.8), proved'te místo tohoto příkazu příkaz Osídlení a tento postup ukončete. Pokud nemůže být žeton osady umístěn a čtvercové pole aktivního nepřítele není mírovým polem, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Válka (6.3.10) s využitím ceny uvedené na žetonu Podrobení a tento postup ukončete. Pokud je čtvercové pole aktivního nepřítele mírovým polem, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Kulturní útok (6.3.2) a tento postup ukončete.

Krok 3: Odstraňte cílový žeton kmene a vraťte jej do zásoby dostupných zdrojů.



6.3.10. Válka

Postup:

Krok 1 (pokud je válečná výprava aktivního nepřítele ve hře):

Pokud se válečná výprava nachází na poli obsahujícím rančerii, družinu nebo spřátelený kmen, tento postup ukončete; v opačném případě přesuňte válečnou výpravu aktivního nepřítele o 1 pole. Použijte kritéria pro pohyb podle 3.1, krok 1, neodhalujte však kartu pro pohyb a neodhazujte aktuální válečnou kartu. Poté proved'te kontrolu na snížení síly válečné výpravy aktivního nepřítele podle 3.1, kroku 2 a následně tento postup ukončete.

Krok 2: Pokud se na nepřátelském poli aktivního nepřítele nachází alespoň 1 žeton plenění, proved'te místo tohoto příkazu příkaz Obnova (6.3.7) a tento postup ukončete.

Krok 3: Pokud je čtvercové pole aktivního nepřítele mírovým polem, odstraňte žeton příkazu Mír, umístíte jej na nejspodnější prázdné pole ve sloupci aktivního nepřítele tabulky příkazů nepřátel a tento postup ukončete.

Krok 4: Vytvořte válečnou výpravu umístěním žetonu prováděného příkazu Válka na čtvercové pole aktivního nepřítele (v případě Východu jej vyberte náhodně z obou možností) společně s žetonem síly, jehož hodnota se rovná:

ceně příkazu Válka + počtu žetonů osad aktivního nepřítele ve hře + jakýmkoliv modifikátorům plynoucím z účinků karet ve hře.

Síla válečné výpravy nesmí přesáhnout 8.

7. Bitvy

S výjimkou některých karet vývoje se bitvy odehrávají pouze v kroku 4 a/nebo 5 fáze válečné výpravy (3.1).

Herní poznámka: Bitvu můžete vyvolat vně rančerie. Lze toho dosáhnout vysláním družiny na pole, na němž se nachází žeton válečné výpravy, nebo na pole, na němž očekáváte, že se válečná výprava přesune. Pokud se poté během fáze válečné výpravy nachází družina na stejném poli jako válečná výprava, dojde k bitvě.

7.1. Vyhodnocení bitvy

Postup:

Krok 1: Určete jednotku Komančů v bitvě:

- Pokud se bitva odehrává na poli obsahujícím rančerii, vyberte družinu z její zásoby, která se stává jednotkou Komančů v bitvě. Tato jednotka může do svého vlastnictví převzít libovolné žetony zdrojů a/nebo žeton Mahimiany ze zásoby její rančerie.
- Pokud se bitva odehrává na poli obsahujícím žeton družiny, stává se jednotkou Komančů v bitvě tato družina. (**Upřesnění:** V tomto případě smí družina použít pouze žetony zdrojů a/nebo Mahimiany, které vlastní.)
- Pokud se bitva odehrává na poli obsahujícím žeton spřáteleného kmene, stává se jednotkou Komančů v bitvě tento kmen.

Krok 2: Pokud jednotka Komančů spotřebuje žeton zbraní, hodte dvěma kostkami a vyberte z nich tu, na niž padne vyšší hodnota; pokud není spotřebován žádný žeton zbraní, hodte jednou kostkou. V obou případech použijte následující modifikátory hodů kostkou:

- +? za každou kartu ve hře, kterou si přejete použít
- + síla družiny (pokud je jednotkou Komančů družina)
- +2, pokud je jednotkou Komančů spřátelený kmen
- +1, pokud bojující družina vlastní žeton Mahimiany

DŮLEŽITÉ: Bitvy se smí účastnit pouze jeden Mahimiana.

- 1, pokud se družina nachází v ukončeném stavu
- ? modifikátor bitvy na žetonu síly válečné výpravy

Krok 3: Určete výsledek bitvy:

- Pokud je nemodifikovaný výsledek hodu roven 6 nebo pokud je modifikovaný výsledek hodu ≥ 6 a nejedná se o nemodifikovanou 1, v bitvě vítězí jednotka Komančů;
- Pokud je nemodifikovaný výsledek hodu roven 1 nebo je modifikovaný výsledek hodu < 6 , v bitvě vítězí nepřítel.

Krok 4: Vyhodnoťte výsledek bitvy (7.2). Pokud je jejím výsledkem „Konec bitvy“, tento postup ukončete, jinak se vraťte ke kroku 1 tohoto postupu a vyhodnoťte další kolo bitvy.

7.2. Výsledek bitvy

Pokud v bitvě zvítězí jednotka Komančů:

Snižte sílu válečné výpravy o 1.

- Pokud je síla válečné výpravy > 0 , vraťte se ke kroku 1 vyhodnocení bitvy (7.1) a vyhodnoťte další kolo bitvy.

- Pokud je síla válečné výpravy snížena na 0, nastává Konec bitvy, Konec konfliktu a úroveň Puha Mahimiany, který se účastní bitvy (tj. za něhož byl uplatněn modifikátor +1 v 7.1, kroku 2), je zvýšena o 1.
- Pokud je jednotkou Komančů v bitvě družina:
 - » Pokud se bitva odehrála na poli, na němž se nachází rančerie, bojující družina se vrací do zásoby této rančerie.
 - » Družina zůstává ve stavu (ukončená nebo neukončená), v jakém se nacházela před bitvou.
 - » Družině jsou až do úklidové fáze ponechány ve vlastnictví všechny žetony, jimiž se vybavila v kroku 1 bitvy.

Pokud v bitvě zvítězí nepřítel:

Pokud byl jednotkou Komančů spřátelený kmen, vraťte žeton Spojence na nejspodnější prázdné pole v příslušném sloupci tabulky příkazů nepřátel. Nastává Konec bitvy, ale nikoliv Konec konfliktu. Žeton kmene zůstává (odstraní se pouze žeton Spojence).

Pokud byla jednotkou Komančů družina vně rančerie, snižte její sílu o 1. Pokud je její síla snížena na 0, žeton družiny a všechny zdroje, které vlastní, přesuňte do zásoby dostupných zdrojů; pokud je mezi nimi i žeton Mahimiany, Mahimiana umírá (2.6.1); Nastává Konec bitvy, ale nikoliv Konec konfliktu.

Pokud byla jednotkou Komančů družina v zásobě rančerie, snižte její sílu o 1. Pokud je její síla snížena na 0, žeton družiny a všechny zdroje, které vlastní, přesuňte do zásoby dostupných zdrojů; pokud je mezi nimi i žeton Mahimiany, Mahimiana umírá (2.6.1). Pokud se v zásobě rančerie nachází další družina, vraťte se ke kroku 1 a vyhodnoťte nové kolo bitvy s touto družinou; v opačném případě je rančerie zničena (2.5.3) a nastává Konec bitvy a Konec konfliktu.

8. Rezervace

Tato část pravidel je použita pouze během čtvrtého historického období, když je odhalena karta #68 SMLOUVA U MEDICINE LODGE CREEKU.

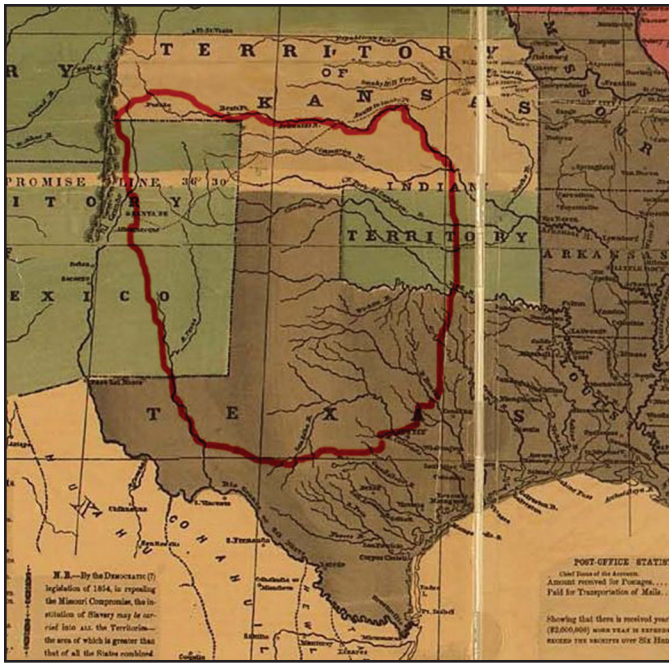
8.1. Přesun do rezervace

Pokud je ve hře karta SMLOUVA U MEDICINE LODGE CREEKU a váš počet bodů vojenství je nižší než počet rančerií, které jsou ve hře, ale mimo rezervaci, pak je na konci každé úklidové fáze přesunuta do rezervace jedna náhodně vybraná rančerie:

Přesuňte žeton rančerie do rezervace. Všechny žetony družin a Mahimiany v zásobě této rančerie jsou rovněž přesunuty do rezervace. Všechny žetony zdrojů v zásobě této rančerie jsou přesunuty do zásoby dostupných zdrojů.

Žetony rančerií, družin a Mahimiany v rezervaci jsou nadále ve hře, ale nesmí být aktivovány, pokud to nedovolí účinek karty.

Úroveň Puha vůdců rančerie v rezervaci se nemění. Paraibové jsou během operace Plánování stále k dispozici.



9. Scénáře

Vítězství: Cílem každé partie hry *Comanchería* je splnění vítězných podmínek zvoleného scénáře (jednotlivé scénáře jsou uvedeny v následujících podkapitolách).

Porážka: Můžete utrpět mírnou porážku při ověření vítězných podmínek (2.10), pokud nesplníte vítězné podmínky na historické kartě ve hře.

DŮLEŽITÉ: Drtivou porážku utrpíte v okamžiku, kdy se žetony bodů vojenství i kultury nacházejí na bodové stupnici na hodnotě 0.

9.1. Obecné pokyny pro přípravu scénářů

9.1.1. Zásoba žetonů ověření:

Pokud není řečeno jinak, připravte v každém scénáři zásobu žetonů ověření tak, že žetony ověření (ty se symbolem „?“ na rubové straně) vložte do čisté, neprůhledné nádoby (např. hrnek nebo miska). Zásoba žetonů ověření obsahuje:

- 10 žetonů úspěchu
- 5 žetonů „4 AB nepřítel“
- 4 žetony „3 AB nepřítel“
- 3 žetony „2 AB nepřítel“

DŮLEŽITÉ: Dostatek místa na arších žetonů nám umožnil zařadit do hry 2 identické sady žetonů ověření po 22 žetonech. Avšak použita smí být pouze **jedna** sada. Nekombinujte obě sady dohromady!

Žetony nevyužitá sady můžete využít jako náhradu poškozených nebo ztracených žetonů v používané sadě, čímž prodloužíte životnost hry.

9.1.2. Tabulka příkazů nepřátel:

Pokud není řečeno jinak, připravte v každém scénáři tabulku příkazů nepřátel umístěním žetonů příkazů od „A“ do „F“ pro každého nepřítel (Západ, Jih, Východ a Sever) na 6 polí v každém ze sloupců nepřátel (nezapomeňte, že se na každém poli smí nacházet pouze 1 žeton). Žetony umístěte otočené lícem nahoru (stranou s pruhem dolů) v abecedním pořadí od A (nahore ve sloupci) do F (zcela dole). Pasivní sloupec by měl zůstat prázdný.

Pokud není řečeno jinak, umístěte v každém scénáři na prázdné pole na stupnici operací hned pod pole „Start“ žeton příkazu „G“ Severu. Další tři žetony „G“ umístěte na pole „Mimo hru“.

Herní poznámka: Žetony příkazu „G“ vstupují do hry prostřednictvím účinků historických karet.

9.1.3. Herní balíčky karet:

A. Karty vývoje: Každý scénář určuje, které karty vývoje tvoří balíček karet vývoje. Zamíchejte určené karty vývoje a takto vytvořený balíček položte lícem dolů na příslušné místo v horní části herního plánu.

B. Válečné karty: Zamíchejte všech 25 válečných karet a položte je lícem dolů poblíž herního plánu.

9.1.4. Kulturní karty:

Setřídte 24 kulturních karet do 8 balíčků po 3 kartách otočených lícem nahoru tak, aby karta úrovně 3 byla vespod a karta úrovně 1 nahore. Tyto balíčky položte na vhodné místo poblíž herního plánu.

9.1.5. Žetony

A. Žetony zdrojů: Pokud není scénářem řečeno jinak, všechny žetony zdrojů umístěte na pole „Dostupné zdroje“.

B. Ostatní žetony: Pokud není scénářem řečeno jinak, všechny ostatní žetony umístěte na pole „Mimo hru“ nebo, pokud je toto pole přeplněné, na vhodné místo poblíž herního plánu.





9.2. Na pláně

Délka: Jedno historické období (1700–1749)

Obtížnost: Jednoduchá

Podmínka vítězství: Musíte splnit vítězné podmínky uvedené na historické kartě H1.

Příprava: Herní komponenty připravte v následujícím pořadí (stručný přehled naleznete také na přední straně historické karty H1):

A. Koloniální nepřítel: Španělsko na Západě a Jihu, žádný nepřítel na Východě.

B. Rančerie: Umístěte rančerie A do oblasti #1 v Horním Arkansasu.

C. Kmeny: Horní Arkansas #4 a #5; Llano Estacado #2 a #6; Rio Grande #1, #2, #5 a #6; Brazos Colorado #2 a #4; Red River #1, #2, #3 a #5; Dolní Arkansas #1, #2 a #3.

D. Bizoni: Umístěte 1 žeton bizona na každé prázdné zaoblené pole.

E. Zásoba rančerie: Umístěte do zásoby rančerie A tři žetony družin o síle 2, čtyři žetony koní a žeton Mahimiany.

F. Stupnice Puha: Nastavte počáteční úroveň Puha Mahimiany i Paraiba rančerie A na hodnotu 2.

G. Bodová stupnice: 3 body vojenství, 3 body kultury, 1 AB, 0 AB nepřítel.

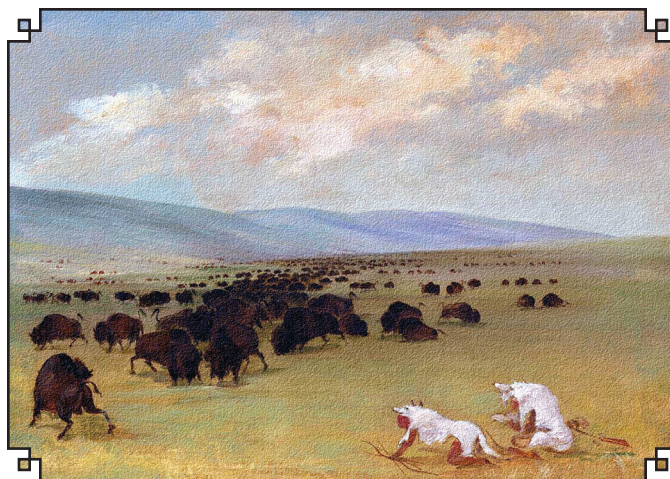
H. Stupnice operací: Oba žetony začínají na poli „Start“.

I. Karty vývoje: Karty vývoje připravte následovně:

- Položte karty vývoje #1, #2 a #3 na pole určená pro aktivní karty vývoje v horní části herního plánu.
- Zamíchejte karty vývoje #4–21 a takto vytvořený balíček položte lícem dolů na příslušné pole na herním plánu.
- Ostatní karty vývoje vraťte do krabice, nebudou potřeba.

J. Kulturní karty: Můžete si zdarma vzít jednu kulturní kartu úrovně 1 a umístit ji do hry. Ostatní kulturní karty položte poblíž herního plánu.

K. Historická karta: Na pole „Historická karta“ položte historickou kartu H1, a to stranou s tabulkou určení aktivního nepřítelů nahoru. Ostatní historické karty vraťte do krabice, nebudou potřeba.



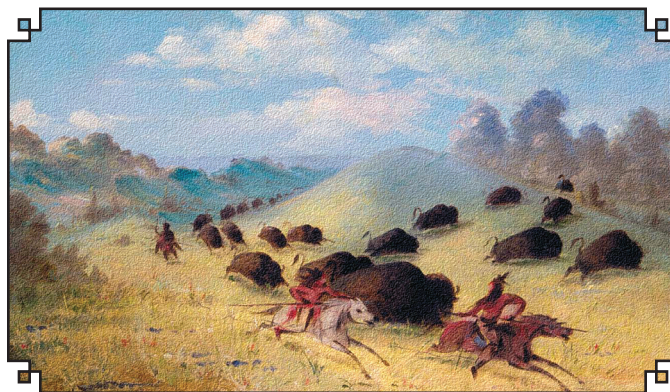
9.3. Vzestup říše

Délka: Dvě historická období (1700–1799)

Obtížnost: Střední

Podmínka vítězství: Musíte splnit vítězné podmínky uvedené na historické kartě H2.

Příprava: Připravte hru podle instrukcí v části 9.2 s následujícími výjimkami: Pro pozdější použití si ponechte poblíž karty vývoje #22–42 a historickou kartu H2.



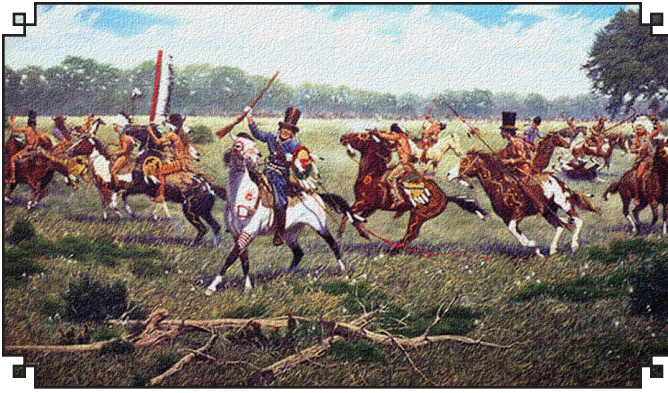
9.4. Vládci Jižních plání

Délka: Tři historická období (1700–1849)

Obtížnost: Těžká

Podmínka vítězství: Musíte splnit vítězné podmínky uvedené na historické kartě H3.

Příprava: Připravte hru podle instrukcí v části 9.2 s následujícími výjimkami: Pro pozdější použití si ponechte poblíž karty vývoje #22–63 a historické karty H2 a H3.



9.5. Pád

Délka: Poslední dvě historická období (1800–1875)

Obtížnost: Velmi těžká

Herní poznámka: Před hraním tohoto scénáře byste měli být velmi dobře obeznámeni s pravidly hry a hrou samotnou.

Podmínka vítězství:

- **Velké vítězství:** Počet bodů vojenství \geq dvojnásobku počtu rančerií v rezervaci
- **Menší vítězství:** Počet bodů vojenství $>$ počet rančerií v rezervaci
- **Mírná porážka:** Počet bodů vojenství \leq počtu rančerií v rezervaci

Příprava: Připravte hru následujícím způsobem:

A. Koloniální nepřítel: Španělsko na Západě a Jihu, Texas na Východě.

B. Osady Západu: Rio Grande #1.

C. Osady Jihu: Rio Grande #4 a #5; Brazos Colorado #6.

D. Severní kmene: Rio Grande #2, Brazos Colorado #4, Red River #1 a #2; Dolní Arkansas #1, #2 a #3.

E. Bizoni: Umístěte 9 žetonů bizonů na náhodně vybraná pole na mapě. Pokud umístění žetonu brání omezení počtu žetonů, můžete jej umístit na libovolné pole na libovolném území při dodržení pravidla o omezení počtu žetonů.

F. Rančerie: Rančerie A, B a C umístěte na taková pole, aby bylo dodrženo omezení počtu žetonů. Rančerie musíte umístit tak, abyste ovládali 2 různá území a měli rančerii na třetím území (a tím splnili vítězné podmínky historické karty H2).

Herní poznámka: Rančerie jsou umísťovány dříve, než vstoupí do hry karty vývoje. Proto je vhodné před rozhodnutím o jejich umístění zvážit, jaké karty vývoje mohou mít okamžitý dopad na situaci na mapě (viz „Karty vývoje ve hře“ dále).

G. Zásoby rančerií: Mezi rančerie A, B a C rozdělte čtyři družiny o síle 2, dvě družiny o síle 1, 8 žetonů koní a 1 žeton zboží. Žetony Mahimianů A, B i C začínají v zásobách svých rančerií.

H. Stupnice Puha: Úrovně Puha Mahimianů a Paraibů nastavte tak, aby součet úrovní Puha všech vůdců nepřesáhl 12. Každému vůdci musí být nastavena úroveň Puha rovná alespoň 1.

I. Bodová stupnice: 3 body vojenství, 3 body kultury, 1 AB, 0 AB nepřítele.

J. Stupnice operací: Oba žetony začínají na poli „Start“.

K. Kulturní karty: Můžete si nakoupit karty v celkové hodnotě 12 bodů kultury (při tomto nákupu neměňte pozici žetonu bodů kultury na bodové stupnici). Karty musí být pořizovány jedna po druhé za dodržení všech požadavků pro jejich nákup. Všechny nenakoupené kulturní karty položte poblíž herního plánu pro jejich pozdější použití.

L. Karty vývoje ve hře: Do hry umístěte karty vývoje #35 a #36. Hod'te kostkou a určete třetí kartu, kterou rovněž ihned umístíte do hry:

- Při výsledku hodu 1–2 do hry umístěte kartu #26 a vyhodno'te její účinek „Po odhalení“.
- Při výsledku 3–4 do hry umístěte kartu #28 a vyhodno'te její účinek „Po odhalení“.
- Při výsledku 5–6 do hry umístěte kartu #38 a vyhodno'te její účinek „Po odhalení“.

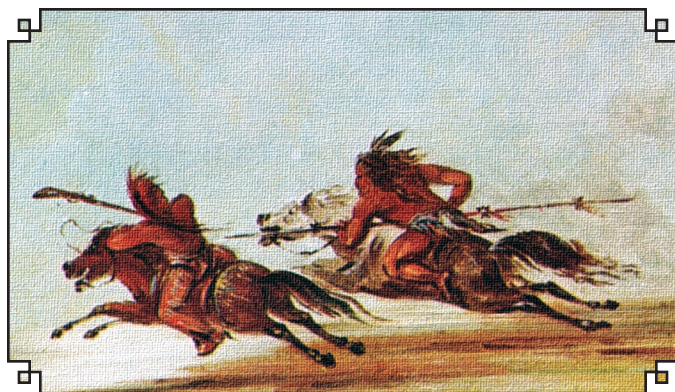
Můžete využít žeton zboží, abyste tento hod kostkou opakovali. Poté připravte balíček karet vývoje: Vyhledejte karty #43 a #44 a odložte je stranou. Zamíchejte karty #45–63, z kterých tak vytvoříte balíček karet vývoje, a navrch tohoto balíčku umístěte karty #43 a #44 (#43 jako horní kartu). Karty #64–84 odložte stranou pro pozdější použití.

Do ruky si vezměte kartu #40.

M. Historická karta ve hře: Na pole „Historická karta“ položte historickou kartu H3, a to stranou s tabulkou určení aktivního nepřítele nahoru. Historickou kartu H4 si ponechte poblíž pro pozdější použití. Karty H1 a H2 vra'te do krabice, nebudou potřeba.

N. Žeton příkazu „G“ Jihu: Umístěte tento žeton do zásoby žetonů ověření.





9.6. Vzestup a pád říše Komančů

Délka: Čtyři historická období (1700–1875)

Obtížnost: Nejtěžší

Podmínka vítězství:

- **Velké vítězství:** Počet bodů vojenství \geq dvojnásobku počtu rančerií v rezervaci
- **Menší vítězství:** Počet bodů vojenství $>$ počet rančerií v rezervaci
- **Mírná porážka:** Počet bodů vojenství \leq počtu rančerií v rezervaci

Příprava: Připravte hru podle instrukcí v části 9.2 s následujícími výjimkami: Pro jejich pozdější použití si ponechte poblíž karty vývoje #22–84 a historické karty H2, H3 a H4.

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: Joel Toppen

Vývoj: Mike Bertucelli

Umělecký ředitel a návrh obalu: Rodger B. MacGowan

Žetony: Joel Toppen

Mapa a karty: Donal Hegarty

Sazba pravidel a průvodce: Charles Kibler

Testeři: Harold Buchanan, Joe Aguayo, Todd Quinn, Brian Pierce, Christophe Champalaune, Gordon Pueschner, Jeff Gringer, Jordan Kehrler, Marek Petrle, Nicolas Morlino, Valerio Vitelli, Wendell Albright

Redakce: Travis D. Hill, Jonathan Squibb

Koordinátor produkce: Tony Curtis

Produkce: Tony Curtis, Rodger B. MacGowan, Andy Lewis, Gene Billingsley a Mark Simonitch

Ilustrace v pravidlech: George Catline (1796–1872)

Česká edice: Fox in the Box, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Richard Zajíc

Redakce: Ondřej Kurka, Miroslav Štrobl

Grafické úpravy a sazba: Jiří Trojánek, David Hanáček

Korektury: Eliška Pospíšilová

