

TERRA MYSTICA

HRA PRO 2-5 HRÁČŮ OD 12 LET
AUTOŘI: HELGE OSTERTAG A JENS DRÖGEMÜLLER

PRAVIDLA HRY



Zasedání rady starších bylo náhle přerušeno hlukem davu zvenčí. „Čarodějnice, Čarodějnicééé!“ bylo slyšet mladý hlas a na dveře sálu, v němž se shromáždili staršinové národa Mágů, dopadly údery pěstí.

Konečně se dveře otevřely a do sálu vpadla mladá Mágyně. „Viděla jsem je!“ volala a sotva popadala dech. Pod přísnými pohledy přítomných se na chvíli odmlčela.

„Jak se opovažuješ rušit naše shromáždění?!“ obořila se na narušitelku vážná mluvčí rady starších. „Jestliže to však už musí být, hovoř rozumně. Cos viděla?“

Shara Nindée, mladá příslušnice národa Mágů, nabrala zhluboka dech a s velkou námahou se pokusila podat hlášení podle předpisu. „Byla jsem dole na jihu, na kraji lesa. Jsou tam všude Čarodějnice! Létají na svých zpropadených košťatech sem a tam naším územím a přistávají v jižním lese! Je jich pořád víc a víc! Dokonce se tam usazují!“

To byla věru nemilá novina. Rada totiž právě projednávala plán vykácení jižních lesů a přesměrování vhodných proudů žhavé lávy tak, aby všude vznikla krásná mrtvá pustina, jak to mají Mágové rádi. Bylo už dokonce určeno, kterým pracovním četám bude tento úkol přidělen. Teď to však vypadá, že je Čarodějnice předběhly. Čarodějnice žily v lesích a v mnohých se už značně rozšířily. Ba co hůře – dokonce přistoupily

i k sázení stromů v původně bezlesých krajích a přetvořily tak celé oblasti v nové lesy. Strašlivá představa pro Mágy, kteří se tolik namáhali, aby pokud možno celou zemi přetvořili v pustinu.

Vtom se ke slovu přihlásil Malkuzar, starý moudrý Mág. Za své renomé vděčil především skutečnosti, že přežil už minimálně pět vlastních magických experimentů. „Tady se asi už nedá nic dělat, ale možná to nebude jen na škodu. Mít sousedy je dobré pro obchod. Při zakládání vlastních osad můžeme obchodováním ušetřit spoustu zlata.“

Někteří členové rady příkyvovali, jiní to viděli spíše skepticky. „Ale naši lidé jsou už na odchodu, aby začali se zemními pracemi,“ namítla mluvčí. „Máme toho snad nechat? Vždyť potřebujeme více pustin!“

„Pošli je na západ, do hor,“ navrhl Malkuzar. „V horách je stejně nejvíc podzemních proudů lávy, které můžeme navrtat. Hory se dají přetvořit na pustinu mnohem snáz než lesy. A aspoň tam Čarodějnice předběhneme.“

Tak bylo i rozhodnuto. „A pokud jde o tebe, Sharo, ...“ Mladá Mágyně polkla nasucho, když na ní spočinul pronikavý zrak starého Malkuzara. „... když máš tolik energie, měl bych pro tebe jeden úkol. Vydej se ihned na cestu do hor na západě. Podívej se, jestli je aspoň tam ještě klid. V horách se často potulují Trpaslíci. To by nám tak ještě scházelo...“

ÚVOD

Ve hře **Terra Mystica** určují hráči osud jednoho ze 14 národů v zápasu o co největší rozkvět jednotlivých národů. Terra mystica je tajuplný kontinent, jehož obyvatelé mají schopnost přetvářet krajinu podle svého. Každý národ je vázán na krajinu určitého typu – jen na ní je schopen zřízovat svá sídla. S ohledem na tuto nezbytnost se za dlouhá staletí všeobecně vyvinula schopnost **Teraformace**.

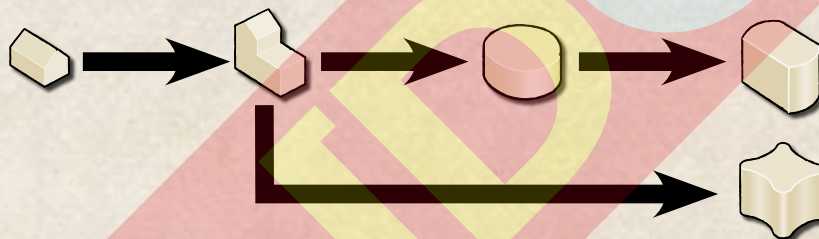
Ve hře se vyskytují tyto typy krajiny: **planiny, močály, jezera, lesy, hory, pustina a poušť**.



V průběhu hry hráči posilují svůj vliv stavbou budov. Vzhledem k tomu, že prestiž každého národa roste, když soupeřící národ zřizuje nebo vylepšuje své stavby v přímém sousedství, jsou hráči neustále nuceni hledat správnou rovnováhu mezi **blízkostí k soupeřům** a zajištěním dostatečného **prostoru pro svůj další rozvoj**.

Ve hře je možno stavět budovy několika úrovní. Základní budovou je usedlost, tu je možno povýšit na obchodní stanici, tu pak dále vylepšit na pevnost nebo na svatyni. Svatyni lze ještě povýšit na chrám. Usedlosti poskytují dělníky. Stavbou budov vyšších úrovní lze získat peníze, energii a šamany.

Z **usedlosti** je možno ve třech postupných krocích vybudovat **chrám**.
Vedlejší větev představuje povýšení **obchodní stanice** na **pevnost**.



Kromě zabírání většího území a stavby budov mohou hráči svůj národ rozvíjet v oblastech čtyř kultů – kultu země, vody, ohně a vzduchu. Dosažený pokrok je zaznamenáván na příslušných stupnicích na plánu kultů. Tímto způsobem mohou hráči navíc získat energii a další výhody.

Plán kultů

kult ohně

kult vody

kult země

kult vzduchu

klíč od městských bran
(znázorňuje, že hráč musí nejprve založit město, aby mohl postoupit na nejvyšší stupeň některého z kultů)

zisk energie při postupu na stupnici kultu

Řád kultu vzduchu
(obsazením těchto pozic je možno postoupit na stupnici kultu vzduchu o více stupňů najednou, jak bude vysvětleno dále)

Ve hře vítězí ten z hráčů, kdo svůj národ přivede k největšímu rozkvětu neboli získá nejvíce vítězných bodů.

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán znázorňující krajinu v její původní podobě



1 plán kultů se čtyřmi stupnicemi a čtyřmi řády jednotlivých kultů



7 desek národů každá strana desky patří jinému národu



Poznámka: Protože hra je určena maximálně pro pět hráčů, není možné, aby bylo ve hře více než pět desek najednou.

56 kruhových destiček krajiny (oboustranných)



65 dřevěných kostiček dělníků



40 malých mincí v hodnotě 1



25 středních mincí v hodnotě 2



20 velkých mincí v hodnotě 5



65 fialových krystalů energie



1 oranžová figurka začínajícího hráče



17 záslepek (pro označení využitých akcí)



1 žeton konce hry



5 žetonů 100 vítězných bodů



28 prémiových destiček (vždy v sadě po 1+3+3 pro každý kult)



hrací kameny v sedmi barvách (zelené, žluté, modré, hnědé, červené, černé, šedé) v každé barvě sada obsahuje:



8 usedlostí

4 obchodní stanice

1 pevnost

3 svatyně

1 chrám

7 šamanů

7 označovacích kamenů

3 mosty

10 žetonů měst



8 destiček hodnocení



9 bonusových svitků



5 přehledových destiček s výčtem akcí



12 igelitových sáčků



PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry je vysvětlena ve dvou režimech. Seznamte se nejprve pečlivě s verzí pro začátečníky a teprve od další partie přejděte k mírně pozměněné variabilnější verzi.

Herní plán položte doprostřed stolu a vedle něj umístěte **plán kultů**.

PRVNÍ PARTIE

PŘIDĚLENÍ NÁRODŮ

Pro první partii vám doporučujeme, abyste si vybrali následující národy (v závislosti na tom, kolik hráčů se partie zúčastní):

2 hráči: Čarodějnice (zelená) a Nomádi (žlutá)

3 hráči: Čarodějnice (zelená), Nomádi (žlutá) a Alchymisté (černá)

4 hráči: Čarodějnice (zelená), Nomádi (žlutá), Půlčiči (hnědá) a Mořské panny (modrá)

5 hráčů: Čarodějnice (zelená), Nomádi (žlutá), Půlčiči (hnědá), Mořské panny (modrá) a Obři (červená)

HERNÍ MATERIÁL HRÁČE

Každý si vezměte desku svého národa. V horní části je na ní vyznačen kruh teraformace obsahující všechny typy krajiny ve hře, přičemž **domovská krajina** je zvýrazněna velikostí a umístěním v horní části kruhu. (Barva krajiny také odpovídá barvě vašeho národa.)

Čarodějnice žijí v lesích. Lesy jsou na kruhu teraformace zvýrazněny.



Veďte si všechny hrací kameny ve své barvě: **šamany, budovy, označovací kameny a mosty** (ve hře je budete mít k dispozici v omezeném množství, jak bude popsáno dále).

7 šamanů a 3 mosty si položte na stůl vedle své desky národa – budou tvořit vaši doplňovací zásobu.

Budovy pečlivě umístěte na vyhrazená místa na desce národa.

Šamani a mosty tvoří zásobu hráče vedle desky národa.



7 označovacích kamenů rozmístěte takto:

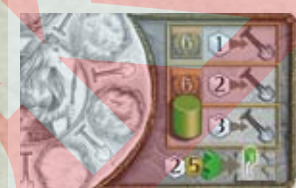


První umístěte na **levé poličko** lišty lodní přepravy na své desce (hodnota 0).

(Pouze Mořské panny začínají na úrovni 1. Fakiři a Trpasličí nemají schopnost lodní přepravy a vůbec tento označovací kámen nepotřebují.)



Druhý kámen umístěte na **spodní pole** lišty teraformace hned vedle kruhu teraformace. Je to pole, kde za tři dělníky získáváte jeden rýč. *(Temnojeři tento označovací kámen nepotřebují.)*



Třetí kámen umístěte na **pole 20** bodovací lišty běžící po okraji herního plánu.



Zbýlé čtyři kameny umístěte na **pole 0** každé ze stupnic na plánu kultů.



Některé národy mají určité výjimky ze všeobecně platných pravidel. Každá taková výjimka je u příslušného pravidla uvedena **červenou barvou**. Pokud by vám tyto zvláštní vlastnosti vašeho národa nebyly jasné ze symbolického znázornění na vaší desce, najdete je popsány na poslední straně těchto pravidel (v příloze VI).

POČÁTEČNÍ VÝBAVA

Na desce národa je vždy přesně uvedeno, jakou výbavu má váš národ k dispozici před zahájením partie.

POČÁTEČNÍ ZDROJE

V pravém horním rohu desky máte uvedeno, jaké zdroje a v jakém počtu obdržíte do začátku hry:

dělníci



peníze



šamani

ve vaší barvě



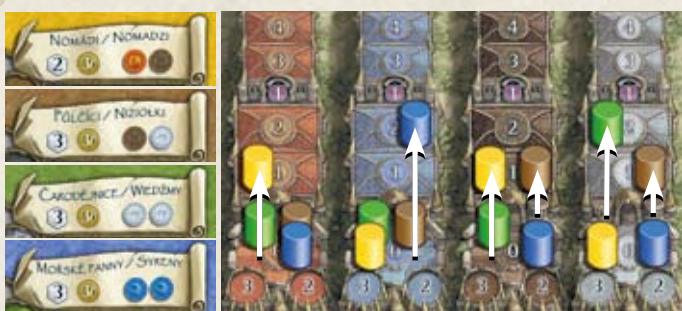
Veďte si příslušný materiál ze zásoby (dělníky a peníze ze všeobecné a šamany ze své vlastní) a položte na svou desku národa (Kromě těchto počátečních zdrojů obdržíte ještě další zdroje v prvním kole hry, jak je popsáno dále na str. 8.)



Čarodějnice obdrží před začátkem partie jako počáteční zdroje 3 dělníky a 15 peněz.

VÝCHOZÍ POSTAVENÍ NA STUPNICÍCH KULTŮ

Na stužce s názvem národa jsou uvedeny také **symboly jednotlivých kultů**. Za každý uvedený symbol posuňte svůj označovací kámen na stupnici příslušného kultu **o jeden stupeň výše**.



Nomádi (žlutá) začínají hru na stupni 1 kultů ohně a země, Půlčiči (hnědá) na stupni 1 kultů vzduchu a země, Čarodějnice (zelená) na stupni 2 kultu vzduchu a Mořské panny (modrá) na stupni 2 kultu vody.

SFÉRY ENERGIE

Na deskách národů jsou dále v levém horním rohu vyznačeny **tři sféry energie**. Umístěte do sfér I a II celkem 12 krystalů energie podle čísel uvedených v dolní části těchto sfér.

Čarodějnice začínají hru se 7 krystaly energie ve sféře II



a 5 krystalů ve sféře I.



HERNÍ PLÁN A PLÁN KULTŮ

Pro první hru vám doporučujeme rozmístění počátečních budov a dalšího herního materiálu uvedené níže. Nejprve popisujeme uspořádání pro hru ve čtyřech hráčích, varianty pro jiný počet hráčů najdete na následující straně.

Vezměte příslušný počet **usedlostí** ze své desky a umístěte je na herní plán podle obrázku. Budovy berte z vyhrazených políček desky národa vždy zleva doprava, má to svůj význam objasněný dále.

Krajina je tvořena poli s **pevninou** a s **řekou**.



Prémiové destičky uspořádejte do rastru 3 x 4 podle vyobrazení.



Pořadí **destiček hodnocení** je v tomto režimu určeno pevně dle vyobrazení. Pravou polovinu horní destičky překryjte **žetonem konce hry**, neboť tato část této destičky nebude mít ve hře význam.

Položte **6 záslepek** na horní okraj políček energie na herním plánu. Zbylé záslepky připravte vedle herního plánu.



Utvořte všeobecnou zásobu kostiček **dělníků a peněz** a všech **10 žetonů měst** veřejně vyložte na stůl lícem nahoru.



Počet **bonusových svitků** ve hře závisí na počtu hráčů. Pro první hru použijte doporučené svitky podle vyobrazení (hra ve 4 hráčích).



Kdo z hráčů se jako poslední ryl na zahradě, začíná a obdrží **figurku začínajícího hráče**.





úvodní uspořádání včetně bonusových svitků pro hru 2 hráčů



úvodní uspořádání včetně bonusových svitků pro hru 3 hráčů



úvodní uspořádání včetně bonusových svitků pro hru 5 hráčů

Poznámka: Skoro všechny národy mají dvě zvláštní schopnosti. Jednu od začátku hry, druhou získají v okamžiku, kdy se jim podaří postavit pevnost. Tyto schopnosti jsou znázorněny na desce národa pomocí symbolů a na poslední stránce těchto pravidel popsány slovně. Zvláštní schopnosti všech národů účastnících se partie jsou veřejné a měly by být dobře známy všem hráčům.

zvláštní schopnost získaná při postavení pevnosti

zvláštní schopnost od začátku hry



ODLIŠNOSTI PŘÍPRAVY HRY V DALŠÍCH PARTIÍCH

Na rozdíl od vaší první partie určete bonusové svitky a destičky hodnocení k použití ve hře náhodně. Jakmile znáte základní mechanismy hry, vyberte si svůj národ podle vlastní volby. Stejně tak umístěte své první budovy na herní plán podle vlastní strategie. (Pozice počátečních usedlostí jednotlivých hráčů nejsou dány.)

DESTIČKY HODNOCENÍ

Náhodně vyberte 6 destiček hodnocení a **náhodně**, od pozice 6. kola po 1. kolo, je umístěte na herní plán. Zbylé dvě destičky můžete nechat v krabici. Vylousujete-li **na pole 5. či 6. kola žeton s rýčem v levé části** (na obrázku níže na pozici 3. kola), vylousujte místo něj jiný a žeton s rýčem zamíchejte zpět mezi ostatní žetony. V každém kole hry bude vyhodnocena jedna destička. Pravou polovinu horní destičky opět překryjte **žetonem konce hry**.



překrytá destička hodnocení pro 6. kolo

destička hodnocení pro 5. kolo

destička hodnocení pro 4. kolo

destička hodnocení pro 3. kolo

destička hodnocení pro 2. kolo

destička hodnocení pro 1. kolo

BONUSOVÉ SVITKY

Zamíchejte všech 9 svitků. Ve hře použijete jejich počet v závislosti na počtu hráčů podle následující tabulky:

| | | | | |
|--------------|---|---|---|---|
| počet hráčů | 2 | 3 | 4 | 5 |
| počet svitků | 5 | 6 | 7 | 8 |

Svitky vyberte náhodně a vyložte veřejně na stůl. Nepoužité svitky vraťte do krabice.

VOLBA NÁRODŮ


Nejprve si svůj národ vybere začínající hráč a obdrží příslušnou desku národa. Po něm následují ostatní ve směru hodinových ručiček. Každý si vybere jednu desku a otočí ji zvolenou stranou nahoru.

Poznámka: Národy můžete také hráčům přidělit losem - vyberte například po jedné usedlosti každé barvy a rozdejte je náhodně hráčům. Každý si pak může zvolit sám, kterou stranu desky vylousované barvy použije.

Jakmile má každý svou desku, připravte si počáteční výbavu stejným způsobem, jak bylo popsáno výše. Rovněž na uspořádání herního materiálu se nic nemění. Jen na herní plán zatím neumísťujte své počáteční budovy, to bude popsáno dále na str. 8.



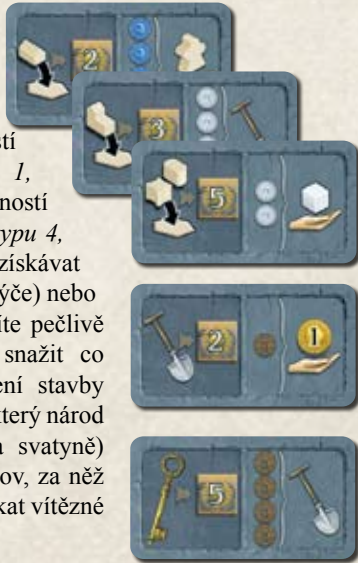
CÍL HRY

 Vítězem se stane ten z hráčů, kdo bude mít na konci hry nejvíce vítězných bodů (VB). Pokud by někdo získal v průběhu hry více než 100 VB, zaznamenejte tuto skutečnost pomocí žetonu 100 VB. Pro získávané vítězné body používáme ve hře symbol hnědého čtverečku s číslem ve vavřínovém věnci.

Tato stránka obsahuje jen popis způsobů, jak se dají vítězné body získávat. Není zde žádný jiný text pravidel, který by nebyl znovu blíže vysvětlen později. Při studiu pravidel se sem můžete opakovaně vracet, abyste si vysvětlovaná pravidla mohli lépe utřídit v paměti.

Pro každé kolo hry je určena jedna **destička hodnocení**.

Na ní je uvedeno, za co se dají získat body v daném kole. Může to být za stavbu usedlostí (viz dále odstavec Akce typu 1, str. 9), obchodních stanic, pevností či chrámů (viz odstavec Akce typu 4, str. 11). Body je také možno získávat za přetvoření krajiny (symbol rýče) nebo za založení města (klíč). Musíte pečlivě vážit, zda se budete raději snažit co nejrychleji dosáhnout postavení stavby výhodné pro váš národ (pro některý národ to je pevnost, pro jiný třeba svatyně) nebo dáte přednost stavbě budov, za něž v probíhajícím kole můžete získat vítězné body.



Kdykoliv zlepšíte svou schopnost **lodní přepravy** (Akce typu 2, viz str. 11)

nebo

svou schopnost **teraformace** (Akce typu 3, str. 11), získáte další vítězné body. Díky zisku bodů se tak tyto akce vyplatí nejen na začátku hry, ale i na jejím sklonku.

Mnohé národy mají zvláštní schopnosti, díky nimž rovněž mohou získat vítězné body.

*(Například **Alchymisté** dokážou zvláště snadno přeměnit peníze na vítězné body a naopak.)*



Za tři z celkem devíti bonusových svitků můžete získat body, jakmile **vystoupíte z probíhající fáze provádění akcí**: body se dají získat

- za všechny vlastní usedlosti na herním plánu,
- za všechny vlastní obchodní stanice na herním plánu nebo
- za vlastní chrám či pevnost na herním plánu.



Dvě z prémiových destiček přinášejí body za stavbu usedlostí resp. obchodních stanic, a to **vždy v okamžiku, kdy příslušnou stavbu postavíte**.



Existuje prémiová destička, která vám přinese body za vaše postavené obchodní stanice, a to **v okamžiku, kdy vystoupíte z probíhající fáze provádění akcí**.



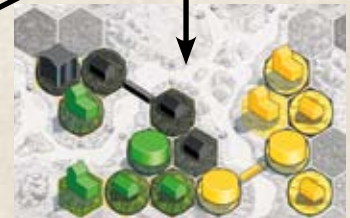
Body získáte i při každém **založení města** (o tom více viz dále na str. 14). Kromě vítězných bodů získáte založením města vždy i další výhodu.



Na konci hry proběhne vyhodnocení největších souvislých oblastí na herním plánu. Úspěšné přetváření krajiny a pokročilá lodní přeprava vám tak přinese nejen body v průběhu hry, ale pomůže vám vytvořit velkou souvislou oblast, za niž získáte body při závěrečném vyhodnocení.



vyhodnocení souvislých oblastí



vyhodnocení kultů



V **závěru hry** proběhne také vyhodnocení postavení na každé ze čtyř stupnic kultů.

Co nejvíce obyčejných **usedlostí** budete potřebovat pro obsazení co největšího území, **vyspělejší budovy** vám zase přinesou šamany, kteří jsou důležití při získávání vlivu na stupnicích kultů (viz akce typu 5, str. 13).

Úzké vztahy se sousedy vám umožní **obětovat vítězné body a získat více energie** (viz str. 12).

Proto **nezačínáte** hru od nuly, **ale máte do začátku 20 bodů**.



Nomádi jsou národ kočovníků z pouště. Dříve žili výhradně ve stanech a byli neustále na cestách. Dodnes jsou jejich obydlí jednoduché konstrukce z lehkých materiálů. Tak mohou snadno obsadit rozsáhlá teritoria. Nomádi obývají pouze poušť a pohybem svých jízdních hord dokážou vyvolat opravdovou písečnou bouři. Tím se může poušť rozšířit i na přilehlá sousední území.

PRŮBĚH HRY

UMÍSTĚNÍ POČÁTEČNÍCH BUDOV NA HERNÍ PLÁN

Tento krok v první partii odpadá, protože umístění počátečních budov je přesně určeno.

Počínaje od začínajícího hráče a dále ve směru hodinových ručiček umístí nejprve každý hráč jednu svou usedlost na některé pole svého domovského krajinného typu dle své volby. Poté umístí hráči stejným způsobem svou druhou usedlost v obráceném pořadí. Poslední hráč v pořadí tedy umísťuje 2 usedlosti po sobě. Úplně poslední umístí svoji druhou usedlost začínající hráč.

(Nomádi umístí svou třetí usedlost až poté, co všichni hráči umístí obě své usedlosti. Mágové umístí svou jedinou usedlost až úplně nakonec, tedy případně až poté, co Nomádi umístili všechny tři své usedlosti.)

PODROBNOSTI

- Usedlosti lze umísťovat vždy jen na pole **domovského typu krajiny** (žádná další omezení pro umísťování prvních usedlostí nejsou).

Při umísťování počátečních budov není možné přetvářet krajinu. Schopnost teraformace lze využít až v dalším průběhu hry.



- Jak již bylo zmíněno, umísťované budovy berte ze své desky národa vždy **zleva**.



Odebíráním budov se na desce uvolňují vyhrazená políčka a jsou tak vidět symboly na nich vyznačené. Jejich význam je popsán níže.

VÝBĚR PRVNÍHO BONUSOVÉHO SVITKU

Počínaje od **posledního hráče** a dále **proti směru** hodinových ručiček si každý hráč vybere jeden svitek a vyloží ho veřejně před sebe na stůl.

Svitky umožňují získat dodatečné zdroje, mít k dispozici více akcí nebo získat na konci kola vítězné body za budovy určitého typu.



Mágové milují ničivé síly a cítí se nejlépe v pustinách pro jiné národy zcela nehostinných. Uctívají oheň a neustále pátrají po podzemních proudech lávy, které by mohli přivést k vývěru na povrch, aby i další kraje proměnili v pustinu. Kromě toho mají Mágové určitou moc nad plynutím času. Jsou schopni ho pro ostatní národy na určitou dobu zastavit a sami pak mohou nerušeně páchat další škody.

Na všechny bonusové svitky, které zbyly, položte z obecné zásoby 1 peněz. (Cílem tohoto opatření je méně využívané svitky pro další kola zatraktivnit.)

Na konci každého kola zbydou vždy volně 3 bonusové svitky. Položte na každý z nich jeden peněz.



PŘEHLED JEDNOHO KOLA HRY

Hra se skládá ze šesti kol, každé z nich má následující tři fáze:

FÁZE I: Příjmy • **FÁZE II: Provádění akcí** • **FÁZE III: Bonusy kultů a příprava dalšího kola**

FÁZE I: PŘÍJMY

V této fázi získáte nové dělníky, peníze, šamany a krystaly energie.

Fáze příjmů proběhne i v prvním kole hry. Hráči tedy dostanou nejprve počáteční zdroje svého národa v rámci přípravy hry a k tomu hned i pravidelný příjem v rámci první fáze prvního kola.



Množství a druh vašich příjmů závisí na vašich budovách, bonusovém svitku a později též na získaných prémiových destičkách. Pro příjem všeho druhu používáme symbol otevřené dlaně.

ZÁKLADNÍ PŘÍJEM ZA BUDOVY

Dělníci: Dostanete ze všeobecné zásoby tolik dělníků, kolik symbolů dělníků je vidět na **lišťě usedlostí** na vaší desce.

Lišta usedlostí ukazuje, že hráč dostane ve fázi příjmů 3 dělníky.



Peníze: Dostanete ze všeobecné zásoby tolik peněz, kolik symbolů mincí je vidět na vaší liště obchodních stanic.

Šamani: Smíte si vzít ze své zásoby tolik šamanů, kolik symbolů šamanů je vidět na vaší **lišťě svatyní**. Další symbol šamana bude vidět, jakmile postavíte chrám.

(Rybákům a Temnojedům přinášejí svatyně dokonce 2 šamany.)

Získané dělníky, peníze a šamany si umístěte na svou desku. (Pokud dojdou dělníci nebo peníze ve všeobecné zásobě, použijte vhodnou náhradu. Počet šamanů však je záměrně omezen.)

Krystaly energie: Dostanete tolik krystalů energie, kolik symbolů energie je vidět na vaší **lišťě obchodních stanic**. Také za postavenou pevnost obvykle získáte nějakou energii.

(Alchymisté dostávají 6 peněz, Mágové 2 dělníky a Fakiři 1 šamana.)

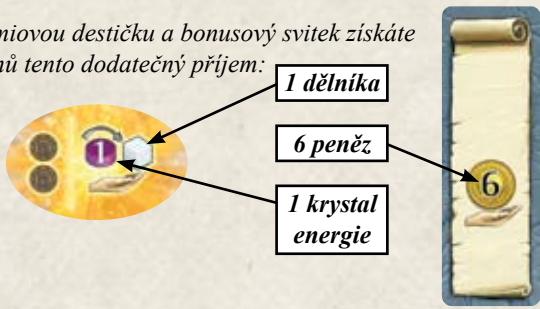
Jak se pracuje s krystaly energie, je popsáno v odstavci Sféry energie na následující straně.



DODATEČNÝ PŘÍJEM ZA SVITKY A PRÉMIOVÉ DESTIČKY

Kromě příjmů vyznačených pomocí symbolů na vaší desce národa obdržíte ještě příjmy uvedené na vašem aktuálně drženém bonusovém svitku (viz Příloha IV, str. 19) a získaných prémiových destičkách (viz Příloha II, str. 18).

Za tuto prémiovou destičku a bonusový svitek získáte ve fázi příjmů tento dodatečný příjem:



SFÉRY ENERGIE

Ve hře máte k dispozici právě 12 krystalů energie, jež se v průběhu hry přesouvají mezi třemi sférami energie vyobrazenými na vaší desce národa. Při provádění akcí vyžadujících použití energie (viz akce typu 6 na str. 13) smíte vždy využít pouze krystaly ze sféry III (vpravo).

V této situaci byste měli k dispozici 5 krystalů energie. Můžete je využít všechny bez ohledu na počty krystalů v ostatních dvou sférách.



Kdykoliv máte v průběhu hry obdržet nějaký krystal energie (jako příjem, stavební činností sousedů nebo postupem na stupnicích kultů), nedostáváte žádné nové krystaly, ale přesouváte své krystaly mezi jednotlivými sférami. Stejně tak při použití energie o krystaly nepřicházíte, ale pouze je přesouváte.

Krystaly energie se mezi sférami přesouvají vždy ve směru hodinových ručiček (jak znázorňují i šipky na desce) podle následujících pravidel:

ZISKÁVÁNÍ ENERGIE

Je třeba vždy dodržet následující pořadí kroků:

1. Máte-li nějaké krystaly energie ve sféře I, znamená zisk 1 krystalu energie, že musíte přesunout jeden krystal ze sféry I do sféry II.
2. Teprve tehdy, je-li **sféra I prázdná**, znamená zisk 1 krystalu energie, že přesunete jeden krystal ze sféry II do sféry III.
3. Máte-li již všech 12 krystalů energie ve sféře III, nemůžete v tu chvíli žádnou další energii získat.

Získáte-li 3 krystaly energie a ve vaší sféře I právě leží 2 krystaly, přesunete je nejprve do sféry II. Poté je sféra I prázdná a vy přesunete zbývající 1 krystal ze sféry II do sféry III.



POUŽITÍ ENERGIE

Vždy smíte použít jen ty krystaly energie, které právě leží ve sféře III.

Po použití je přesuňte do sféry I.



Získáním 3 krystalů energie v předchozím příkladu vám umožňuje provést akce, které vyžadují použití až 6 krystalů energie. O akcích za použití energie pojednáme dále.



FÁZE II: PROVÁDĚNÍ AKCÍ

V této fázi provádějí hráči postupně od začínajícího hráče vždy **po jedné akci**, a to opakovaně tak dlouho, dokud alespoň jeden z hráčů ještě chce nebo může akce provádět.

Celkově se nabízí **8 možností akcí**, z nichž si můžete libovolně vybírat. Akce typu 1 až 7 můžete v témže kole provádět opakovaně (hráč na tahu však v jednom časovém okamžiku provádí vždy jen jednu akci).

PŘEHLED AKCÍ

Zde uvádíme základní přehled všech 8 typů akcí.

Akcí **typu 1** můžete stavět usedlosti na dosud neobsazených polích krajiny. Akce **typu 2 a 3** vám usnadní stavbu těchto usedlostí. Na konci hry dojde k porovnání největší souvislé budovami obsazené oblasti každého hráče, při čemž lze získat vítězné body.

Akcí **typu 4** můžete vylepšovat své budovy. Mnoha národům jde o to, co nejrychleji postavit pevnost. Velmi výhodné jsou však i svatyně a chrám, které vám přinesou šamany a prémiové destičky důležité s ohledem na závěrečné vyhodnocení kultů.

Akce **typu 5** vám umožní přímý postup na stupnicích kultů a zisk krystalů energie, jež můžete využít při provádění akce **typu 6**.

Typ 7 představuje určité zvláštní akce a konečně akce **typu 8** představuje kroky, kterými svou činnost v probíhajícím kole ukončíte.

S provedením akcí jsou obvykle spojeny určité náklady. Vynaložené peníze a dělníky vracíte do obecné zásoby, šamany do své vlastní zásoby. O používání krystalů energie jsme se zmínili výše a o použití rýčů se podrobně dozvíte dále.

AKCE TYPU 1 – TERAFORMACE A STAVBA USEDLOSTÍ

Typ krajiny jednotlivých polí herního plánu můžete měnit. Přetvoříte-li ho až na svůj domovský typ, můžete zde rovnou postavit svou **usedlost**.

STAVBA USEDLOSTI

Usedlost smíte postavit na takovém poli herního plánu, které...

- je vašeho domovského typu krajiny (má vaši barvu),
- není obsazeno žádnou budovou a
- nachází se v přímém nebo nepřímém sousedství jiné vaší budovy (pojmy **přímé** a **nepřímé** sousedství jsou vysvětleny dále).



Kromě toho musíte za stavbu usedlosti uhradit předepsané náklady. Každá usedlost stojí 1 dělníka a 2 peníze. (Výjimky představují **Gnómové**, ty stojí usedlost 1 dělníka a 1 peníz, **Rybáky** pak 2 dělníky a 3 peníze.)

TERAFORMACE

Typ krajiny neobsazeného pole můžete i **bezprostředně před stavbou usedlosti** změnit. Na přetvoření políčko položte **destičku krajiny** odpovídající novému typu.



Jak náročné toto přetvoření je, udává kruh teraformace na vaší desce národa. Přetvoření krajiny na typ ležící na kruhu teraformace hned vedle stojí 1 rýč. Přetvoření na typ krajiny na kruhu teraformace vzdálenější stojí 2 nebo 3 rýče, podle toho, kolik kroků na kruhu musíte udělat, neboli jak velká je vzdálenost obou typů krajiny na kruhu teraformace. **(Obři představují výjimku, ti potřebují vždy právě 2 rýče, aby jakoukoliv krajinu přetvořili na svůj domovský typ.)**

Potřebný počet rýčů lze získat různými způsoby.

Jednak je možné použít **dělníky***. Lišta teraformace na vaší desce národa udává, kolik dělníků musíte použít k získání jednoho rýče. Na začátku hry jsou to obvykle 3 dělníci (viz dále Akce typu 3).

Označovací kámen na liště teraformace udává, že na získání jednoho rýče potřebujete 3 dělníky.



Druhou možností je akce typu 6 – **akce za použití energie**. Tímto způsobem můžete získat 1 nebo 2 rýče (viz dále Akce typu 6, str. 13 nebo Příloha I, str. 17).



Rovněž existuje jeden **bonusový svitek**, který vám dává k dispozici 1 rýč (viz Akce typu 7, str. 14 nebo Příloha IV, str. 19).



(Půlčici a Obři dostanou po postavení své pevnosti k dispozici další rýče.)

Své rýče smíte použít jen na **jedno pole** herního plánu **najednou**. Při tom je možný výskyt dvou zvláštních situací.

• Pokud získáte pomocí akce za použití energie nebo pomocí bonusového svitku počet rýčů, který nepostačuje na to, abyste vybrané pole přetvořili na svůj **domovský typ**, můžete chybějící rýče získat pomocí dělníků* (v poměru daném aktuálním stavem na liště teraformace).

(*Temnojeři používají k zisku rýčů šamany místo dělníků.)

• Pokud jste získali současně 2 rýče, ale k přetvoření vyhlédnutého pole na domovský typ potřebujete jen jeden, můžete druhý výjimečně použít na přetváření jiného pole. Na tomto dalším poli však bezprostředně poté nesmíte postavit usedlost.

(Toto pravidlo se týká i Půlčiků, jakmile po postavení své pevnosti získají 3 rýče najednou, viz poslední strana této brožurky.)

DALŠÍ PODROBNOSTI STAVBY USEDLOSTÍ

• Jak již bylo zmíněno, berte všechny budovy včetně usedlostí ze své desky vždy **zleva doprava**.

• Je-li na destičce hodnocení aktuálního kola vyobrazen symbol usedlosti, získáte postavením usedlosti 2 vítězné body.

Platí-li pro aktuální kolo tato destička hodnocení, dostanete při každé stavbě usedlosti v tomto kole 2 vítězné body.



DALŠÍ PODROBNOSTI POUŽITÍ RÝČŮ

• Není možné si rýče nějak spořit do zásoby do dalších kol či akcí téhož kola. Je třeba využít je vždy okamžitě.

• Je-li v levé části destičky hodnocení aktuálního kola vyobrazen rýč, získáte **za každý použitý rýč** v aktuálním kole příslušný počet vítězných bodů.

Platí-li pro aktuální kolo tato destička hodnocení, dostanete za každé použití rýče v tomto kole 2 vítězné body.



• Teraformaci nemusí bezprostředně následovat stavba usedlosti. Stavbu je možno provést i v některé z pozdějších akcí. Stavbě usedlosti může bezprostředně v téže akci předcházet teraformace na zvoleném poli, ale ne naopak. Nelze v rámci jedné akce například na jednom poli stavět usedlost a jiné teraformovat. V takovém případě by to byly dvě odlišné akce, které by musely být provedeny v různých tazích hráče.

• Teraformaci nemusí ihned vzniknout krajina domovského typu, jsou možné i mezikroky (pokud například nemáte k dispozici dost rýčů). Nicméně dokud není pole obsazeno budovou, může ho kdokoli z hráčů znovu přetvořit na jiný typ a klidně i obsadit (pole, na nichž sice leží nějaká destička krajiny, ale nestojí žádná stavba, jsou stále neobsazená).

• Stejně jako u stavby usedlostí platí i pro teraformaci, po které hned nenásleduje stavba, že je možná pouze na polích v přímém či nepřímém sousedství (viz str. 11) jiné vlastní budovy.

• Pole obsazená budovami teraformovat **nelze**.

• Rýče je možno získat též jako bonus kultu ve fázi III (viz str. 15). V takovém případě nemůže po teraformaci následovat stavba usedlosti – ta je možná jen ve fázi II při provádění akcí v některém pozdějším kole.



Obři jsou bytosti enormního vzrůstu a fyzické síly. Není pro ně problém vytrhnout strom i s kořeny nebo srovnat horu se zemí. Dokonce si v tom libují. Kam jejich noha vkročí, tam vbrzku vznikne pustina. Mnozí Obři se již pokusili vytvořit i něco jiného, ale ať dělali, co dělali, vyšla jim z toho vždycky nakonec zase jen pustina. Na jemnější práci jim zkrátka nějak chybí talent...

SOUSEDSTVÍ

Na několika místech je v pravidlech zmíněn pojem přímé a nepřímé sousedství (viz např. **Získávání energie stavební činností sousedů** na str. 12). Je třeba mezi nimi rozlišovat, i když pro stavbu budov popsanou v předchozích odstavcích nehraje tento rozdíl roli.

PŘÍMÉ SOUSEDSTVÍ

Přímo sousedící jsou všechna pole na herním plánu (a budovy na nich ležící), která sousedí hranou. Za přímo sousedící jsou také považována ta pole, která leží na opačném břehu řeky a jsou **spojena mostem** (viz akce za použití energie „Stavba mostu“ v Příloze I na str. 17).

Tato dvě pole jsou spojena mostem a jsou tak v přímém sousedství. Jakmile bude na druhém z polí postavena budova, budou i obě budovy považovány za přímo sousedící.



NEPŘÍMÉ SOUSEDSTVÍ

Za nepřímo sousedící považujeme ta pole (a budovy), která sice nejsou přímo sousedící, ale jsou vzájemně spojena jedním nebo více poli řeky, pokud jejich počet nepřevyšuje schopnost loďní přepravy příslušného hráče (o loďní přepravě viz dále).

(Pro **Trpaslíky** a **Fakíry** platí, že nepřímo sousedící jsou ta pole, která mohou dosáhnout pomocí své schopnosti kopat tunely, resp. leží v dosahu létajících koberců.)

Aby tyto budovy mohly být považovány za nepřímo sousedící, musí mít příslušný hráč schopnost loďní přepravy stupně 2 nebo více.



Poznámka: Stavbou budov dáváte příležitost sousedům získat určitou energii. To popisujeme dále v odstavci o akcích typu 4 – vylepšování budov.

AKCE TYPU 2 – ZLEPŠOVÁNÍ SCHOPNOSTI LODNÍ PŘEPRAVY

Tato schopnost vám umožňuje při rozšiřování svého vlivu i do vzdálenějších krajů využít toku řeky. V rámci akce typu 2 můžete svou schopnost loďní přepravy zlepšit o právě jeden stupeň – posunout označovací krystal na své liště loďní přepravy o jedno pole vpravo. Posun o každé pole vyžaduje samostatnou akci. S tím jsou spojené náklady, které jsou také uvedeny na liště – je to vždy 1 šaman a 4 peníze. Za každé zlepšení loďní přepravy dostanete navíc vítězné body – jejich počet je uveden na liště nad polem, na něž označovací kámen přesunete.

Znázorněný pokrok přinese Vilám (zelená) 3 vítězné body. Zelené usedlosti uvedené na předchozím obrázku budou teď považovány za nepřímo sousedící.



AKCE TYPU 3 – POSTUP NA LIŠTĚ TERAFORMACE

Na začátku hry vás jeden rýč stojí 3 dělníky (viz akce typu 1 výše). Tyto náklady můžete snížit na 2 dělníky a později dokonce i jen na jednoho, když postoupíte na liště teraformace výše. Postup o každé jednotlivé pole je samostatnou akcí. Náklady jsou opět uvedeny na vaší desce národa a činí 2 dělníky, 5 peněz a 1 šamana.

(**Půlčíky** stojí postup méně peněz a **Temnojeři** nemají lištu teraformace vůbec, protože k získávání rýčů potřebují šamany.)

Za každý postup na liště teraformace získáte 6 vítězných bodů.

Od tohoto okamžiku získávají Vily (zelená) 1 rýč za 2 dělníky.



AKCE TYPU 4 – VYLEPŠENÍ BUDOVY

Své budovy můžete postupně vylepšovat. Příslušné náklady jsou vždy uvedeny vlevo u lišty každého typu budov na vaší desce.

PODROBNOSTI VYLEPŠOVÁNÍ BUDOV

- Budovy berte z lišt vždy zleva.
- Při vylepšování budov se vždy jedná o **nahrazení** méně pokročilé budovy budovou vyspělejší. Původní budovu odstraňte z herního plánu a vraťte ji **zpět na svou desku národa** na příslušné místo. Tím se vždy zmenší vaše příjmy za tento typ budov. Budovy vracíte na odpovídající lišty na desce vždy zprava doleva, abyste si stále udržovali přehled o svých příjmech. Poté na uvolněné pole na herním plánu umístíte budovu novou.

Tímto způsobem nahradíte původní usedlost novou obchodní stanicí.



Celkem jsou ve hře možné čtyři typy vylepšení budov, z toho dva mohou hráči provést jen jednou za celou hru.



Cena za vylepšení usedlosti na obchodní stanici je 2 dělníci a 6 peněz*. Pokud se však v přímém sousedství nachází alespoň jedna budova některého ze soupeřů, snižuje se obnos v penězích na pouhé 3 peníze. Platí-li v právě probíhajícím kole destička hodnocení s vyobrazenou obchodní stanicí, dostanete navíc ještě 3 vítězné body.

Toto je destička hodnocení, za kterou v aktuálním kole můžete získat 3 vítězné body při stavbě obchodní stanice.



Vily jsou tajuplné obyvatelky lesů, o nichž legendy praví, že mají nehmotné tělo. Doložit to nelze, protože jim dosud nikdo nedokázal stanout tvář v tvář. Cítí-li se ohroženy nebo přijdou-li na návštěvu příbuzní, rozplynou se a zmizí beze stopy mezi stromy.



Přeměna obchodní stanice na pevnost je pro každý národ jinak nákladná. Postavením pevnosti získáváte k dispozici druhou zvláštní schopnost svého národa nebo možnost provedení zvláštní akce (viz Příloha VI na str. 20). Je-li právě aktuální destička hodnocení s vyznačenou pevností, získáte navíc stavbou pevnosti 5 vítězných bodů.



Vylepšit obchodní stanici na svatyni stojí 2 dělníky a 5 peněz*. Stavba každé svatyně vám umožňuje vzít si jednu prémiovou destičku** z výlohy vedle herního plánu a položit ji veřejně před sebe na stůl. Vybraná destička působí okamžitě, resp. dodatečná akce může být využita ještě v témže kole. Nesmíte však nikdy vlastnit dvě totožné prémiové destičky (všechny jsou popsány v Příloze II na str. 18).

(* Při stavbě obchodní stanice a svatyně platí dvě výjimky, pro **Gnómy** jsou tyto stavby levnější a pro **Rybáky** naopak dražší.)



Rovněž vylepšit svatyni na chrám je pro každý národ jinak drahé. Také při stavbě chrámu si můžete vzít jednu z vyložených prémiových destiček**. Platí-li zrovna destička hodnocení se symbolem chrámu, získáte navíc stavbou chrámu 5 vítězných bodů.

(** **Mágové** si vždy berou dvě prémiové destičky.)

Nyní k již několikrát zmíněným výhodám, které můžete získat ve chvíli, kdy vaši soupeři staví své budovy.

MOŽNOSTI ZÍSKÁNÍ ENERGIE STAVEBNÍ ČINNOSTÍ SOUSEDŮ

Každá budova má určitý energetický stupeň. Tyto stupně jsou vyznačeny na vaší desce vpravo u lišty příslušné budovy:



Pevnost a chrám mají energetický stupeň 3.

Obchodní stanice a svatyně mají energetický stupeň 2.

Usedlosti mají energetický stupeň 1.

Po postavení každé usedlosti (viz Akce typu 1 výše) a po každém vylepšení budovy (viz Akce typu 4) musí hráč na tahu upozornit všechny soupeře v přímém sousedství dotčené budovy, že mohou získat energii (viz odst. Sféry energie na str. 9).

Množství krystalů energie, které soupeři mohou získat, odpovídá energetickému stupni každé jejich budovy nacházející se v přímém sousedství budovy stavěné či vylepšované.

Hráč hrající za **Mořské panny** (modrá) musí upozornit hráče hrajícího za **Nomády** (žlutá), že díky stavbě modré usedlosti může získat **právě 3 krystaly energie**:

1 za žlutou usedlost a 2 za žlutou svatyni. Za žlutou obchodní stanici **Nomádi** žádné krystaly nezískají, protože stanice není v přímém sousedství se stavěnou modrou usedlostí **Mořských panen**.



DALŠÍ PODROBNOSTI

- Stavební činností v přímém sousedství vlastních budov nelze žádnou energii získat. To je možné pouze stavební činností soupeřů.
- Sousedé se rozhodují, zda souhlasí se získáním energie, ve směru hodinových ručiček počínaje od hráče, který je právě na tahu.

NÁKLADY SPOJENÉ SE ZÍSKÁNÍM ENERGIE

Energie získaná díky stavební činnosti sousedů bohužel není zcela zadarmo.

Za každé získané 1/2/3/4 (atd.) **krystaly energie** je potřeba obětovat 0/1/2/3 (atd.) **vítězné body** – tedy vždy o jeden vítězný bod méně než je počet získaných krystalů energie.



Nomádi (žlutá) mohli v příkladu na předchozím obrázku získat 3 krystaly energie, ale museli by za to obětovat 2 vítězné body.

DALŠÍ PODROBNOSTI

- Není možné se s počtem vítězných bodů dostat do záporných hodnot.
- Není možné vzít si jen část nabízejících se krystalů energie. Platí, že buď všechny, nebo nic. Z tohoto pravidla existují jen dvě výjimky: pokud nemáte dost krystalů energie ve sférách I a II, smíte si jich vzít jen takové menší množství, abyste všechny své krystaly přesunuli do sféry III. Za to zaplatíte odpovídající počet vítězných bodů. Druhým případem je situace, kdy nemáte dost vítězných bodů, abyste mohli všechny nabízející se krystaly energie zaplatit. V takovém případě si odečtete vítězné body do nuly a získáte za to příslušný menší počet krystalů energie.
- Vítězné body obětujete za získanou energii jen v tom případě, kdy energii získáváte díky stavební činnosti sousedů. Za energii získanou jiným způsobem žádné vítězné body neztrácíte.

SHRNUTÍ ZPŮSOBŮ, JAK LZE ZÍSKAT ENERGIÍ

Energií můžete získat:

- **stavební činností sousedů** (jak bylo právě popsáno),
- jako **základní příjem za své obchodní stanice a pevnost**, (a u **Gnómů** také za své svatyně)
- jako příjem pomocí dvou konkrétních bonusových svitků,
- jako příjem za dvě konkrétní prémiové destičky,
- jako jednorázovou odměnu při založení města a volbě odpovídajícího žetonu města (založení města je popsáno na str. 14),
- jako jednorázový bonus kultu ve fázi III, je-li zrovna aktuální příslušná destička hodnocení (bonusy kultů viz str. 15),
- při **postupu na stupnicích kultů** (viz dále).



ZÍSKÁNÍ ENERGIE PŘI POSTUPU NA STUPNICÍCH KULTŮ

Kromě všech výše popsanych způsobů je možno získat energii také při postupu na stupnicích jednotlivých kultů *země, vody, ohně a vzduchu*. Vždy, když na některé stupnici dosáhnete stupně 3/5/7/10, získáte 1/2/2/3 krystaly energie. Tuto energii získáte **jednorázově** v okamžiku, kdy dosáhnete uvedeného stupně nebo stupně vyššího.



Nomádi (žlutá) získají za uvedený posun o 3 stupně na stupnici kultu vzduchu 4 krystaly energie.

JEN JEDNO MÍSTO NA STUPNI 10

Na stupni 10 každého kultu smí být **vždy jen jediný hráč**. Před postupem na 10. stupeň je vždy nutné **založit jedno město** (založení města viz str. 14).

Pokud hráč založí v průběhu hry dvě města, smí postoupit na 10. stupeň stupnic dvou různých kultů (pokud je někde ještě volno).



AKCE TYPU 5 – VYSLÁNÍ ŠAMANA DO ŘÁDU NĚKTERÉHO KULTU

Každý kult má pod stupnicí vyhrazené místo, kde se nacházejí vždy 4 políčka označená čísly. Na každé takové políčko lze umístit právě jednoho šamana. V rámci akce tohoto typu můžete umístit jednoho svého šamana na libovolné volné políčko a posunout svůj označovací kámen na stupnici příslušného kultu o vyznačený počet stupňů (3 nebo 2) výše.



DALŠÍ PODROBNOSTI

- Tímto posunem můžete rovněž získat nějakou energii, jak bylo uvedeno v předchozím odstavci.
- Šamana vyslaného do řádu kultu už během hry nezískáte zpět. Mějte na paměti, že maximální počet šamanů, které můžete ve hře využívat, je sedm.

Nechcete-li o šamana tímto způsobem přijít, můžete ho místo toho vrátit do své zásoby (čímž je možné ho později znovu získat), za což smíte postoupit na libovolné stupnici kultu o 1 stupeň.

Gnómové bývali původně horským národem žijícím v nepřístupných údolích a roklinách. Naučili se stavět důmyslné mosty a zpevněné pěšiny, aby udrželi spojení mezi svými odlehlými sídlišti, a postupně přišli na chuť tomu, jak pomocí nejrůznějších vynálezů a technických udělatek ovládnout přírodu. Na ostatní národy často působí jako podivní, protože tráví celé dny koumáním a bádáním nad svými plány a výpočty.



AKCE TYPU 6 – AKCE VYŽADUJÍCÍ POUŽITÍ ENERGIE

Existují dva druhy akcí, při nichž se používá energie. Jednak jsou to plnohodnotné samostatné akce a jednak jsou to akce doplňkové.

AKCE ZA POUŽITÍ ENERGIE VYZNAČENÉ NA HERNÍM PLÁNU

Na herním plánu je vyznačeno šest políček energie. Odpovídají jim akce prováděné za použití energie, přičemž každou z nich je možno provést v **každém kole hry jen jednou**. Při tom platí pravidlo „Kdo dřív přijde, ten dřív mele.“

Akce za použití energie poznáte podle symbolu oranžového osmiúhelníku. Vždy, když některou z nich provedete, přesuňte uvedený počet krystalů energie na své desce ze sféry III do sféry I. Políčko energie použité akce překryjte záslepkou, aby bylo jasné, že příslušná akce byla v daném kole již využita.



Políčka energie odpovídající již využitým akcím překryjte záslepkou. Provedení akcí vyznačených na políčkách energie na herním plánu stojí 3, 4 nebo 6 krystalů energie.

Všechny akce odpovídající políčkům energie jsou popsány v Příloze I na str. 17.

KDYKOLIV DOSTUPNÁ MOŽNOST POUŽITÍ ENERGIE NA ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ

Ve svém tahu při provádění akcí nebo na konci hry můžete kdykoliv a libovolně často použít energii na získání dalších zdrojů. Tato výměna nebo výměny se nepočítají jako provedení akce. Máte následující možnosti (*jsou také vyznačeny symboly u spodní části vaší sféry III*):

- za 5 krystalů energie získáte 1 šamana,
- za 3 krystaly energie získáte 1 dělníka,
- za 1 krystal získáte 1 peníz,
- za 1 šamana získáte 1 dělníka,
- za 1 dělníka získáte 1 peníz.



Všechny tyto směnné poměry jsou uvedeny ve spodní části sféry III na desce národa.

DALŠÍ PODROBNOSTI

- Získání zdrojů tímto způsobem **není považováno za akci**.
- Může proběhnout před nebo po provedení akce **ve vlastním tahu libovolně často**.

OBĚTOVÁNÍ KRystalu ENERGIE

Nemáte-li ve sféře III dostatek krystalů energie k provedení požadované akce, můžete se – navíc v rámci právě probíhající akce – rozhodnout mimořádně přesunout nějaké krystaly ze sféry II do sféry III. Za tento přesun mimo pořadí musíte **za každý přesunutý krystal energie jeden další krystal energie ze sféry II zcela vyřadit** ze hry. Od tohoto okamžiku budete mít ve svém koloběhu energie o příslušný počet krystalů méně – do konce hry je už nelze nijak získat zpět. Nemáte-li k tomu ve sféře II dost krystalů, nemůžete tuto oběť provést.

Tyto symboly na sféře II vám připomenou možnost obětovat krystal energie.



AKCE TYPU 7 – ZVLÁŠTNÍ AKCE



Zvláštní akci můžete provést **jednou v každém kole** jako další akci navíc. Zvláštní akce opět poznáte podle symbolu oranžového osmiúhelníku a k dispozici je získáte různými způsoby. Mnohé národy získají možnost zvláštní akce po postavení své **pevnosti** (tyto zvláštní akce jsou popsány v Příloze VI na str. 20 u popisu jednotlivých národů).

Čarodějnice mohou po postavení své pevnosti jako zvláštní akci jednou za kolo postavit zdarma jednu svou usedlost.



Kromě toho se ve hře vyskytuje jedna **prémiová destička** a jeden **bonusový svítek**, které umožňují jako zvláštní akci postoupit zdarma o jeden stupeň na jedné libovolné stupnici kultu. Dále existuje jeden bonusový svítek, který jako zvláštní akci umožňuje provedení jedné teraformace.

S tímto svítkem máte možnost v každém kole zdarma postoupit na jedné libovolné stupnici kultu o jeden stupeň výše.



Využitou zvláštní akci opět označte zášlepkou.

AKCE TYPU 8 – VYSTOUPENÍ Z PROBÍHAJÍCÍ FÁZE AKCÍ

Jste-li na tahu a nemáte už v úmyslu nebo nemůžete provádět další akce, můžete **pasovat** a z probíhající fáze akcí vystoupit.

Kdo vystoupí jako **první**, bude v následujícím kole **začínajícím hráčem** – převezme figurku začínajícího hráče od současného držitele. Kdo vystoupí, musí navíc **ihned vyměnit svůj bonusový svítek** za jeden ze tří, které aktuálně leží vyložené vedle herního plánu. Může to být i ten, který tam již v tomto kole odevzdal některý z předchozích hráčů. Výjimku tvoří poslední kolo, v něm si nový svítek nikdo nebere. Pokud se na svítku, který takto dostanete, nacházejí nějaké peníze, vezmete si je – položte je normálně do své zásoby na desce národa (viz *Přidání peněz na zbylé bonusové svítky na str. 15*). Při vrácení některých svítků dostanete vítězné body.



Vrátíte-li při vystoupení z fáze akcí tento svítek, dostanete za každou svou **usedlost** na herním plánu po 1 vítězném bodu.



Za tento svítek dostanete za každou svou **obchodní stanici** na herním plánu po 2 vítězných bodech.

Tento svítek vám při vrácení přinese po 4 vítězných bodech za vaši pevnost i chrám na herním plánu.



Upozornění: Nezapomeňte si tyto vítězné body zaznamenat. Při provádění akcí myslte rovněž na to, za co můžete být v tomto kole odměněni při vrácení bonusového svítku a berte ohled i na destičku hodnocení platnou pro aktuální kolo hry.

DALŠÍ PODROBNOSTI

- Ze tří vyložených bonusových svítků si můžete vybrat nový libovolně, svůj původní si však ponechat nemůžete.
- Získaný nový svítek můžete položit před sebe na stůl **licem dolů**, aby ostatní hráči viděli, že jste již pasovali.
- Není **žádné omezení, kolik zdrojů** si smíte ponechat do dalších kol.
- I když zůstal ve hře poslední hráč, může provést libovolný počet akcí. Teprve až vystoupí z fáze akcí i poslední hráč, je fáze akcí u konce.



Okultisté zbožňují rituály. Celý jejich život probíhá podle přísných regulí. I nejprostší úkony jsou doprovázeny tajnými znameními a spojeny s vzýváním žvlů. Chce-li například Okultista jen přinést vědro vody ze studny, musí nejprve uchláholit žvliv země a vody, jejichž rovnováhu by tím mohl narušit, a následně ukonejšit živel ohně a rozptýlit tak jeho případné obavy z uhašení. Může se to zdát otravné a zdržující, ale Okultisté jsou schopni získávat čerpáním energie žvlů pozoruhodnou moc.

ZAKLÁDÁNÍ MĚST

V průběhu hry můžete založit jedno nebo více měst. Město je založeno automaticky, pokud jsou splněny obě tyto podmínky:

- skládá se z **alespoň čtyř budov**.



Výjimka: Je-li ve městě **chrám**, může se město skládat pouze ze **tří budov**.

- **součet energetických stupňů** těchto vašich přímo sousedících budov je **alespoň 7**.



Připomínáme: Usedlosti mají energetický stupeň 1, obchodní stanice a svatyně stupeň 2 a pevnosti a chrámy stupeň 3.

Dojde-li k založení vašeho města, vyberte si jeden z vyložených žetonů města (viz *Příloha V, str. 19*) a označte jím jednu z budov města na herním plánu.



Čarodějnice žijí v lesích, ale jsou i vládkyněmi vzduchu. Na svých košťatech se hbitě přemisťují sem a tam. Tak se může snadno les, ve kterém o Čarodějnicích nikdo jakživ nezavadil, znenadání Čarodějnicemi jen hemžit. Jsou veselé a družné povahy a rády se shlukují do velkých měst, ve kterých pořádají slety a vyměňují si recepty na nápoje lásky a všelijaká zaklínadla.

VÝHODY SPOJENÉ SE ZALOŽENÍM MĚSTA JSOU TŘI:

- Jednak ihned získáte vítězné body podle zvoleného žetonu města; pokud zrovna platí destička hodnocení se symbolem klíče, dostanete navíc další vítězné body za tuto destičku.

Toto je destička, za kterou lze získat dalších 5 vítězných bodů při založení města.



- Dále dostanete okamžitý jednorázový příjem vyobrazený na zvoleném žetonu města (*můžete postoupit o jeden stupeň na všech stupnicích kultů, dostanete 1 šamana, 6 peněz nebo 8 krystalů energie*).
- Za každé město, které založíte, získáváte právo postoupit na stupeň 10 **jednoho** z kultů (*bez založení města můžete dosáhnout maximálně 9. stupně každého kultu*).

DALŠÍ PODROBNOSTI

- Pro založení města se počítají všechny budovy v **přímém sousedství** (*tady mohou hrát důležitou roli mosty*). Město může tvořit i více budov, než je minimální potřebné množství.
- Budovy v nepřímém sousedství (*zejména za řekou*) se pro založení města nezapočítávají. (*U měst Mořských panen mohou mezi budovami ležet i pole řeky, viz str. 20.*)
- Budovy postavené v přímém sousedství **již existujícího města** se stanou jeho součástí a nebudou se počítat pro případné založení dalšího města.
- Pokud dojde ke spojení dvou původně samostatných měst do jednoho velkého, ponechají si obě dvě města své původní funkce (i když mezi nimi už nejsou zřetelné hranice). Hráči žetony měst nikdy nevracejí zpět.
- V jedné partii hry nelze celkem založit více než 10 měst.



Fakiri dokázali omezit své tělesné potřeby na naprosté minimum, zato své mentální schopnosti rozvinuli téměř k dokonalosti. Dokážou ovládat hmotu silou vůle tak dalece, že umějí přimět k letu i předměty jako je třeba obyčejný koberec. Jsou to velmi praktické létající aparáty, pokud je umíte ovládat, protože na rozdíl třeba od košťat unesou i určitý užitečný náklad. Fakiri si zvykli na život v poušti, neboť jejich meditačnímu životnímu stylu vyhovuje, že je zde neruší žádné přehnané hemžení rostlinstva a živočichů.

FAZE III: BONUSY KULTŮ A PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Fáze provádění akcí končí v okamžiku, kdy pasuje poslední hráč (*viz Akce typu 8 na str. 14*). Po ní následuje udělení bonusů kultů a poté s výjimkou posledního kola příprava dalšího kola.

BONUSY KULTŮ

Bonusy kultů jsou vždy uvedeny v pravé polovině destičky hodnocení. Každý hráč, který splní uvedenou podmínku, získá příslušnou odměnu.



Tato destička říká, že za každé dva stupně na stupnici kultu vzduchu získáte dělníka. Takže hráč na 6. stupni kultu vzduchu by získal 3 dělníky.



Tato destička znázorňuje zisk jednoho rýče za každé čtyři stupně kultu země, takže hráč na 8. stupni by získal 2 rýče.

DALŠÍ PODROBNOSTI OHLEDNĚ BONUSŮ KULTŮ V PODOBĚ RÝČŮ

- Hráči obdrží a realizují bonus tohoto typu v pořadí od začínajícího hráče, které bude platit v následujícím kole (figurka začínajícího hráče již změnila majitele v předechozí fázi).
- Získáte-li tento bonus v podobě rýčů, **není možné** si v tom okamžiku pomocí dělníků obstarat **žádné další**. (*Fakiri a Trpaslíci nemohou v této fázi využít svou schopnost letu na koberecích resp. kopání tunelů, protože jsou spojeny s vynaložením určitých nákladů, které však lze vynaložit pouze ve fázi provádění akcí. Pokud získají Obří jako bonus kultu jen jeden rýč, je jim bohužel k ničemu a propadne.*)
- Získané rýče je nutno použít ihned – nelze je šetřit na později.
- Získáte-li rýčů více, můžete je použít i na více polích, pokud spolu sousedí.
- V této fázi III není možné stavět žádné budovy, tedy ani usedlost, kterou jindy lze stavět při teraformaci.

ODSTRANĚNÍ ZÁSLEPEK

Všechny záslepky, které jste v tomto kole použili na označení provedených akcí, v tomto okamžiku zase odstraňte. Jedná se o tato místa:

- políčka energie na herním plánu,
- zvláštní akce vyznačené na deskách národů,
- zvláštní akce vyznačené na bonusových svitcích a prémiových destičkách.



Mořské panny jsou spanilé vodní bytosti obývající moře, jezera a řeky země Terra mystica a využívající jejich řek jako dopravních cest. Jejich vnady daly už mnohemu suchozemci zapomenout, že konečným cílem Mořských panen je úplné zaplavení pevniny a přetvoření celé země na čistě vodní svět. Mohou rozdělít svůj rybí ocas na dvě nohy a jakž takž se pohybovat i po souši. Dělní to ovšem zpravidla jen tehdy, když hodlají zatopit další oblast souše vodou nebo když shánějí stavební materiál pro své plovoucí přibytky.

PŘIDÁNÍ PENĚZ NA ZBYLÉ BONUSOVÉ SVITKY

Na každý ze tří bonusových svitků, které zůstaly na stole, položte **1 peněz** ze všeobecné zásoby. Může se stát, že na některém z nich nyní bude ležet peněz více.

OTOČENÍ DESTIČKY HODNOCENÍ

Posledním krokem je otočení destičky hodnocení právě končícího kola lícem dolů, takže na herním plánu jsou vidět jen destičky patřící ke kolům, která ještě budou hrána.

Podle destiček hodnocení máte vždy přehled, v jakém kole se právě nacházíte. Na tomto obrázku právě probíhá 3. kolo hry.



Trpaslíci jsou posedlí hledáním skrytých pokladů a rud vzácných kovů. Proto dnem i nocí neúnavně kutají a ryjí v zemi. Své doly obvykle zakládají v horách, ale v zápalu práce se jim často stane, že se podhrabou až do sousedních území. Jsou-li obydlená, všimnou si toho jejich obyvatelé většinou až tehdy, když se Trpaslíci nečekaně vynoří ze země. Při své důlní činnosti vytěží Trpaslíci tolik zeminy, že z hald hlíny časem vznikají nové hory, které může další generace Trpaslíků opět vesele prokopávat.

KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Hra končí v okamžiku, kdy všichni hráči ukončili provádění svých akcí ve fázi II šestého kola. Poté proběhne už jen závěrečné vyhodnocení – jak udává žeton konce hry, bonusy kultů se v posledním kole již neudělují.

VYHODNOCENÍ KULTŮ

Nyní se vyhodnotí postavení hráčů na všech stupnicích kultů.

- Hráč na nejvyšším stupni obdrží **8 vítězných bodů**.
- Hráč na druhém místě dostane **4 vítězné body**.
- Hráč na třetím místě získá **2 vítězné body**.

Tyto prémie jsou vyznačeny také ve spodní části rámečku v levém horním rohu herního plánu. Hráči na stupni 0 však nikdy body nezískávají. V případě remízy se hráči podělí o body za obě či všechna místa (v případě nutnosti zaokrouhluje dolů).

Příklad:

Dva hráči dosáhli stupně 9 kultu ohně. Oba hráči si rozdělí body za první a druhé místo – $8+4=12$. Každý z nich získá 6 vítězných bodů.



letu na košťatech, ale jinak nesousedící, se při tomto hodnocení nezapočítávají – viz poslední strana těchto pravidel.)

- Hráč s největší souvislou oblastí obdrží **18 vítězných bodů**.
- Hráč s druhou největší souvislou oblastí dostane **12 vítězných bodů**.
- Hráč s třetí největší souvislou oblastí získá **6 vítězných bodů**.

Každému hráči se započítává jen jedna oblast – jeho největší. Také tyto bodové prémie jsou uvedeny v rámečku v levém horním rohu herního plánu, v jeho horní části. Při shodě se postupuje stejně jako při vyhodnocení kultů popsaném výše (opět se případně zaokrouhluje dolů).

Příklad: Jeden hráč má svou největší souvislou oblast tvořenou 20 sousedícími budovami, další tři hráči mají ve svých největších oblastech po 19 budovách. První hráč získává 18 bodů, ostatní $12 + 6 = 18 / 3 = 6$ – každý z nich tedy získá 6 vítězných bodů.

HODNOCENÍ ZBYLÝCH ZDROJŮ

Zbylé zdroje vám rovněž přinesou na konci hry nějaké vítězné body. Za každé 3 peníze získáte 1 vítězný bod. Všechny ostatní zdroje se dají postupně přeměnit na peníze v poměru uvedeném na sféře III na vaší desce národa (viz též str. 13).

(Alchymisté dostávají po 1 VB za každé 2 P.)

VÍTEZ HRY

Ve hře vítězí hráč, který dosáhl největšího počtu vítězných bodů. V případě remízy je vítězů více.

VYHODNOCENÍ NEJVĚTŠÍCH SOUVISLÝCH OBLASTÍ

Každý hráč zjistí, jaká je jeho největší souvislá oblast tvořená přímo či nepřímo sousedícími budovami (o přímém a nepřímém sousedství zevrubně pojednáváme na str. 11). Při dostatečně rozvinuté schopnosti lodní přepravy platí i vaše vzdálenější, ale lodí dosažitelné budovy jako nepřímo sousedící, a tudíž se také započítávají.



Všech osm budov na tomto obrázku spolu při schopnosti lodní přepravy na stupni 1 nepřímo sousedí. Na libovolném množství míst herního plánu je možno překonat právě jedno pole řeky mezi budovami, aby bylo možno počítat budovy jako nepřímo sousedící. Je-li však - byť na jediném místě herního plánu - nutno překonat dvě pole řeky najednou, je k tomu zapotřebí mít schopnost lodní přepravy alespoň stupně 2.

(Trpaslíkům se počítají všechny budovy, mezi nimiž leží další volné nebo cizí pole (jako by byly spojeny pomocí tunelů) a Fakírům budovy dosažitelné letem na koberci. Let na koberci může mít dosah 1 nebo 2 pole. Žádné náklady na stavbu tunelů či let na koberci se nyní neplatí. Naproti tomu u Čarodějnic budovy postavené pomocí

TIRÁŽ

S původním nápadem na hru Terra mystica přišel Helge Ostertag. Společně se spoluautorem Jensem Drögemüllerem a Uwe Rosenbergem pravidla dále upravili, zejména co do různých variant průběhu hry. Pestrá směs národů vystupujících ve hře je dílem Jense Drögemüllera a Helge Ostertaga.

Ilustrace a grafika: Dennis Lohausen

Redakční práce a produkce: Frank Heeren

Text pravidel: Uwe Rosenberg

Doprovodné texty navozující atmosféru: Kay-Viktor Stegemann

Překlad do češtiny: Karel Vlasák

Poděkování za příspěvek k českému vydání: www.svet-deskovych-her.cz, www.zatrolene-hry.cz

Za inspirativní nápady ohledně překladu názvů národů a dalšího herního materiálu do češtiny děkujeme členům komunity Zatrolené hry Drollovi, Beholderovi a Sodovce.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

FEUERLAND

MINDOK

© 2012 FEUERLAND SPIELE
www.feuerland-spiele.de

VÝHRADNÍ ZASTOUPENÍ PRO ČR A SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz



PŘÍLOHY

Příloha I vysvětluje všechny akce vyžadující použití energie vyznačené na herním plánu. **Příloha II** popisuje všechny prémiové destičky, **Příloha III** všechny žetony měst, **Příloha IV** všechny bonusové svitky, **Příloha V** všechny hodnotící destičky a v **Příloze VI** naleznete popis všech zvláštních schopností jednotlivých národů.

PŘÍLOHA I – POLÍČKA ENERGIE NA HERNÍM PLÁNU

V každém kole je vždy k dispozici šest níže popsanych akcí vyžadujících použití energie. Může je využít kterýkoliv z hráčů, ovšem každá z těchto akcí smí být v každém kole využita pouze jednou.

STAVBA MOSTU



Přesunete-li **3 krystaly energie** ze sféry III do sféry I, smíte **z jednoho břehu řeky na druhý** postavit most. Podmínkou je, že na **alespoň jednom** z polí herního plánu, které hodláte takto propojit, máte postavenou nějakou svou budovu. Po stavbě mostu jsou tato dvě propojená pole považována za **přímo sousedící** (viz str. 11). Most nepředstavuje žádnou překážku pro vlastní ani cizí lodní přepravu.

Na herním plánu jsou všechna místa, kde je možné postavit most, vyznačena zobrazenými základy mostních pilířů.



DALŠÍ PODROBNOSTI

- Stavbou mostu můžete i **bez schopnosti lodní přepravy** proniknout na opačný břeh řeky a provedením **následující nebo některé další akce** tamní pole teraformovat a případně na něm postavit svou usedlost (viz Akce typu 1 na str. 9).
- Výhodou mostu oproti lodní přepravě je to, že pole spojená mostem jsou považována za přímo sousedící a budou se počítat při případném založení města (viz str. 14).
- Jednou postavený most není možné nijak odstranit (ani svůj vlastní). Mějte na paměti, že vaše zásoba mostů je omezena na tři kusy.



Rybáci jsou stádní až hejnovitý druh. Samota je pro ně absolutně nesnesitelná. Pohybují se ve velkých houfech a zdržují se převážně ve vodě, i když mohou pobývat celkem bez obtíží i na souši. Začne-li Rybák s nějakou prací, můžete se vsadit, že co nevidět se zjeví zástup jeho kamarádů a příbuzných a podá mu ne jednu, ale mnoho pomocných rukou. Ve velmi krátké době tak dokážou dokončit i složitě dílo.

ZÍSKÁNÍ ŠAMANA



Přesunete-li **3 krystaly energie** ze sféry III do sféry I, smíte si ze své zásoby vzít jednoho šamana a položit ho na svou desku národa.

ZÍSKÁNÍ DVOU DĚLNÍKŮ



Přesunete-li **4 krystaly energie** ze sféry III do sféry I, smíte si ze všeobecné zásoby vzít 2 dělníky a položit je na svou desku národa.

ZÍSKÁNÍ 7 PENĚZ



Přesunete-li **4 krystaly energie** ze sféry III do sféry I, smíte si ze všeobecné zásoby vzít 7 peněz.



Alchymisté dychtí po hlubším poznání moci živlů a způsobů, jak jich využít k vlastnímu prospěchu. Umějí vyrobit i zlato, i když se jedná o nákladný proces, který se vyplácí jen v případě skutečně akutní potřeby. Zabydleli se v močálech, protože zde nejlépe pokryjí svou spotřebu síry a dalších důležitých ingrediencí.

JEDNODUCHÁ TERAFORMACE



Přesunete-li **4 krystaly energie** ze sféry III do sféry I, smíte provést jednu akci typu 1 (viz str. 9), k níž dostáváte jeden rýč zdarma. (Pokud tento jeden rýč nestačí na to, abyste vyhlédnuté pole přetvořili až na svůj domovský typ, smíte si další k tomu potřebné rýče dokoupit vynaložením dělníků* za obvyklých podmínek v poměru daném aktuálním stavem vaší lišty teraformace.)



Lišta teraformace



DVOJITÁ TERAFORMACE



Přesunete-li **6 krystalů energie** ze sféry III do sféry I, smíte provést jednu akci typu 1 (viz str. 9), k níž dostáváte dva rýče zdarma. (Pokud tyto dva rýče nestačí na to, abyste vyhlédnuté pole přetvořili až na svůj domovský typ, smíte si další k tomu potřebné rýče dokoupit vynaložením dělníků* za obvyklých podmínek v poměru daném aktuálním stavem vaší lišty teraformace. Stačí-li na přetvoření krajiny na váš domovský typ jeden rýč, můžete druhý rýč použít na jiném poli, ale na něm již nesmíte v rámci této akce postavit usedlost.)

(**Temnojeři používají k získání rýčů šamanů místo dělníků.*)

PŘÍLOHA II – PRÉMIOVÉ DESTIČKY

Kdykoliv postavíte nějakou sakrální stavbu (*svatyni nebo chrám*), můžete si ihned vybrat jednu libovolnou z prémiových destiček vyložených na stole. (*Mágové si berou dvě.*) Nesmíte však nikdy vlastnit více identických destiček. Vybranou destičku si položte veřejně před sebe na stůl. Ve hře se vyskytuje 12 různých druhů prémiových destiček.

- Čtyři destičky vám umožňují postup na jedné stupnici kultu o 3 stupně výše najednou. Každá z těchto destiček se ve hře vyskytuje jen jednou.



- Osm destiček poskytuje držiteli určitou zvláštní schopnost. Ta platí **okamžitě po získání destičky**. Kromě toho umožňují postup o 1 nebo 2 stupně na jedné ze stupnic kultů. Každá tato destička se ve hře vyskytuje třikrát.

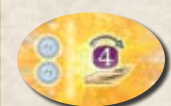
(Pokud při postupu na stupnici kultu o více stupňů najednou přeskočíte některý stupeň, který vám umožňuje získat krystaly energie, nepřijmete o ně. Získáte je běžným způsobem, jak popisujeme na str. 13.)



Tato destička vám ulehčí zakládání měst, neboť vám postačí, aby město bylo tvořeno budovami o celkovém součtu energetických stupňů 6 místo obvyklých 7 (viz *zakládání měst* na str. 14).



S touto destičkou můžete ve fázi provádění akcí v každém kole včetně kola právě probíhajícího mimořádně zdarma postoupit o 1 stupeň na jedné libovolné stupnici kultu. Provedení této akce zaznamenejte položením zásepky na tuto destičku (viz *Akce typu 7* na str. 14).



Získáte-li tuto destičku, dostanete ve fázi I – Příjmy každého následujícího kola navíc 4 krystaly energie.



S touto destičkou dostanete ve fázi I – Příjmy každého následujícího kola navíc 1 krystal energie a 1 dělníka.



Za tuto destičku dostanete ve fázi I – Příjmy každého následujícího kola navíc 3 peníze.



Držitel této destičky získá při vylepšení každé usedlosti na obchodní stanici ihned další 3 vítězné body.



V okamžiku, kdy držitel této destičky pasuje a vystoupí z probíhající fáze provádění akcí (viz *Akce typu 8* na str. 14), obdrží 2/3/3/4 vítězné body za své 1/2/3/4 obchodní stanice na herním plánu.



Držitel této destičky získá při stavbě každé usedlosti ihned další 2 vítězné body.

PŘÍLOHA III – DESTIČKY HODNOCENÍ

Každému kolu hry náleží jedna destička hodnocení ležící na herním plánu. Levá polovina destiček udává, jakým způsobem můžete ve fázi II – *Provádění akcí* získat dodatečné vítězné body, pravá polovina uvádí, jaké bonusy kultů se budou přidělovat ve fázi III – *Bonusy kultů*. Bonus se přiděluje vždy za každé vyznačené množství stupňů příslušného kultu, lze ho tedy získat i několikrát v témže kole (*jak bylo popsáno na str. 15*). Při obdržení bonusu svůj příslušný označovací kámen na plánu kultů nikam níže nepřesouváte, zůstává na svém místě.



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své usedlosti získáte 2 vítězné body.

Fáze bonusů kultů: Za každé 4 dosažené stupně kultu vody si smíte ze své zásoby vzít 1 šamana.



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své usedlosti získáte 2 vítězné body.

Fáze bonusů kultů: Za každé 4 dosažené stupně kultu ohně získáváte 4 krystaly energie (viz str. 9).



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své obchodní stanice získáte 3 vítězné body.

Fáze bonusů kultů: Za každé 4 dosažené stupně kultu vzduchu získáváte 1 rýč (*jejich použití viz str. 15*).



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své obchodní stanice získáte 3 vítězné body.

Fáze bonusů kultů: Za každé 4 dosažené stupně kultu vody získáváte 1 rýč (*jejich použití viz str. 15*).



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své pevnosti či chrámu získáte 5 vítězných bodů.

Fáze bonusů kultů: Za každé 2 dosažené stupně kultu vzduchu získáváte 1 dělníka.



Fáze provádění akcí: Za stavbu každé své pevnosti či chrámu získáte 5 vítězných bodů.

Fáze bonusů kultů: Za každé 2 dosažené stupně kultu ohně získáváte 1 dělníka.



Fáze provádění akcí: Za každý rýč použitý v této fázi provádění akcí, bez ohledu na to jakým způsobem byl získán, získáte 2 vítězné body.

Fáze bonusů kultů: Za každý dosažený stupeň kultu země získáváte 1 peníz.



Fáze provádění akcí: Za každé založení svého města získáte 5 vítězných bodů.

Fáze bonusů kultů: Za každé 4 dosažené stupně kultu země získáváte 1 rýč (*jejich použití viz str. 15*).

PŘÍLOHA IV – BONUSOVÉ SVITKY

Bonusových svitků je ve hře 9. V zásadě vám přinesou nějaký dodatečný příjem ve fázi I – Příjmy. Některé mají ještě určitou další funkci navíc. Obecně platí, že týž svitek smíte držet vždy jen jedno kolo, po kterém jej musíte odevzdat (viz Akce typu 8 na str. 14), ale můžete ho později ve hře získat znovu.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 1 šamana.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 3 krystaly energie. Kromě toho smíte ve fázi II – Provádění akcí v tomto kole hrát tak, jako by vaše schopnost lodní přepravy byla o 1 vyšší. Držíte-li tento svitek v posledním kole, nevztahuje se toto dočasné vylepšení na závěrečné vyhodnocení souvislých oblastí. (**Fakírům a Trpaslíkům nepřináší vylepšení schopnosti lodní přepravy žádnou výhodu.**)



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 2 peníze. Kromě toho v okamžiku, kdy pasujete a odevzdáte tento svitek zpět, obdržíte 1 vítězný bod za každou svou **usedlost** na herním plánu.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 3 krystaly energie a 1 dělníka.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 2 peníze. Kromě toho smíte ve fázi II – Provádění akcí provést navíc jednu akci typu 1 (viz str. 9), k níž dostáváte jeden rýč zdarma. Provedení této akce zaznamenejte položením záslepký na tento svitek. Pokud jeden rýč nestačí na to, abyste vyhlédnuté pole přetvořili až na svůj domovský typ, smíte si další k tomu potřebné rýče dokoupit vynaložením dělníků* za obvyklých podmínek v poměru daném aktuálním stavem vaší lišty teraformace. (***Temnojedí používají k zisku rýčů šamanů místo dělníků.**)



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 1 dělníka. Kromě toho v okamžiku, kdy pasujete a odevzdáte tento svitek zpět, obdržíte 2 vítězných body za každou svou **obchodní stanici** na herním plánu.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 6 peněz.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 4 peníze. Kromě toho smíte ve fázi provádění akcí právě probíhajícího kola mimořádně postoupit zdarma o 1 stupeň na jedné libovolné stupnici kultu. Provedení této akce zaznamenejte položením záslepký na tento svitek.



Ve fázi I – Příjmy získáváte navíc 2 dělníky. Kromě toho v okamžiku, kdy pasujete a odevzdáte tento svitek zpět, obdržíte 4 vítězných body za svou **pevnost** a 4 vítězných body za svůj **chrám** na herním plánu.

PŘÍLOHA V – ŽETONY MĚST

Ve hře se vyskytuje 5 druhů žetonů měst, každý z nich dvakrát. Když založíte město, vezměte si libovolný žeton města vyložený na stole a položte ho pod jednu z budov tvořících součást města. Vždy při tom obdržíte nějaký jednorázový bonus. Založíte-li město více, smíte mít i dva totožné žetony.



Vyberete-li si tento žeton, získáte 9 vítězných bodů a 1 šamana.



Za tento žeton získáte 8 vítězných bodů a postup o 1 stupeň na každé stupnici kultu.



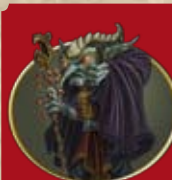
Tento žeton přináší 7 vítězných bodů a 2 dělníky.



Tento žeton vám přinese 6 vítězných bodů a 8 krystalů energie (viz str. 9).



Zvolíte-li tento žeton, získáte 5 vítězných bodů a 6 peněz.



O Temnojedech se traduje, že jsou to podezřelá špinavá kreatura žijící ve smrdutých bažinných tůních, do kterých lákají ubohé pocestné s cílem utopit je a sežrat. Jen málokdo měl dost odvahy, aby se pokusil přijít těmto zkažkám na kloub. Pravda je, že se Temnojedí velmi dobře vyznají v kultech živlů. Jejich šamani využívají znalostí tajných nauk především k tomu, aby co nejvíce půdy zamořili mokřady a bažinami.

Tato kapitola popisuje všech 14 národů ve hře, jejich zvláštní schopnosti a výhody, které získávají postavením pevnosti. Jsou zde uvedeny v pořadí podle své domovské krajiny. Některé národy získávají postavením pevnosti možnost využít další akci navíc. Tu je možno použít ihned ještě v tomtéž kole, v němž byla pevnost postavena.

VÍLY

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: -

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Smíte si okamžitě vzít jednu z vyložených prémiových destiček. Kromě toho získáváte akci navíc – v každém kole můžete jednou postoupit o 2 stupně na stupnici libovolného kultu (k postupu na stupeň 10 však musíte mít založeno město). Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

ČARODĚJNICE

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Při založení každého města dostanete navíc dalších 5 vítězných bodů.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Získáváte akci navíc – let na koštěti. V každém kole můžete postavit zdarma jednu svou usedlost na libovolném neobsazeném poli typu les na herním plánu. Není nutné, aby pole jakkoliv sousedilo s jakoukoliv vaší budovou. Toto pole však nesmíte bezprostředně před stavbou usedlosti teraformovat – musí být typu les již na začátku této vaší akce. Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

ALCHYMIŠTĚ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Kámen mudrců – můžete kdykoliv přeměnit 1 vítězný bod na 1 peníz nebo 2 peníze na 1 vítězný bod.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Okamžitě získáváte jednorázový bonus 12 krystalů energie. Navíc od tohoto okamžiku platí, že při použití každého rýče získáváte další 2 krystaly energie bez ohledu na to, jak jste rýč získali.

TEMNOJEDI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: K teraformaci (neboli získávání rýčů) musíte místo dělníků používat šamany. Každý krok na kruhu teraformace (každý rýč) vás stojí 1 šamana, ale přinese vám vždy navíc 2 vítězné body.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Jednorázově můžete provést přeměnu až 3 dělníků na šamany v poměru 1:1 (kus za kus).

PŮLČÍCI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Při použití každého rýče získáváte 1 vítězný bod navíc bez ohledu na to, jak jste rýč získali.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Okamžitě získáváte jednorázově k dispozici 3 rýče, které můžete použít v souladu s obvyklými pravidly. Přetvoříte-li více polí herního plánu, smíte jen na jednom z nich po zaplacení obvyklých nákladů ihned postavit usedlost.

OKULTISTÉ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: V okamžiku, kdy alespoň jeden váš soupeř získá energii vaší stavební činností, smíte postoupit o jeden stupeň na stupnici libovolného kultu. Postupujete vždy pouze o jeden stupeň bez ohledu na to, kolik soupeřů se rozhodlo pro získání energie. Pokud ani jeden, pak ani vy nemůžete postoupit na stupnicích kultu.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Okamžitě získáváte jednorázový bonus 7 vítězných bodů.

GNÓMOVÉ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Ve fázi provádění akcí smíte i opakovaně stavět mosty. Cena za jeden most jsou 2 dělníci. To vám nebrání stavět mosty i obvyklým způsobem za použití energie.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: V okamžiku vystoupení z probíhající fáze provádění akcí v každém kole získáte 3 vítězné body za každý svůj most, na jehož obou koncích stojí vaše budovy.

TRPASLÍCI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Stavba tunelů – při provádění akcí typu 1 (teraformace a stavba usedlostí) můžete přeskočit jedno sousedící pole pevniny nebo řeky (podkopete ho tunelem). Tunel může vést libovolným směrem, ale cílové pole nesmí sousedit s jinou vaší stavbou – pak byste se rozšiřovali z ní a nekopali tunel. Za každý postavený tunel získáváte navíc okamžitý bonus 4 vítězné body. Cena za postavení tunelu jsou 2 dělníci. Schopnost lodní přepravy nemáte vůbec. Na konci hry se vám do největší souvislé oblasti počítají i budovy, mezi nimiž leží jedno volné nebo cizí pole (jako by pod ním také vedl tunel, za ten však žádné další dělníky platit nemusíte).

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Od tohoto okamžiku je cena za tunel jen 1 dělník.

MOŘSKÉ PANNY

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Při zakládání měst se vám počítají i budovy, mezi nimiž leží jedno pole řeky. Takové budovy smíte, ale nemusíte do města zahrnout. Pokud ano, položte žeton města nikoliv pod nějakou budovu, ale právě na nějaké takovéto pole řeky, aby bylo vidět, že dotčená budova či budovy k městu patří. Žeton města ležící na řece nijak nebrání vlastní ani cizí lodní přepravě – je to jen symbol. Mosty smíte stavět normálně jako kdokoliv jiný.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Vaše schopnost lodní přepravy se jednorázově zlepši o jeden stupeň (zdarma). Vítězné body za dosažený vyšší stupeň dostanete jako obvykle.

RYBÁCI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Při založení města dostanete jednorázově navíc 3 dělníky.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Získáváte akci navíc – ve fázi provádění akcí můžete jednou v každém kole zdarma vylepšit jednu svou usedlost na obchodní stanici. Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

MÁGOVÉ

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Hru začínáte jen s jednou počáteční usedlostí. Smíte ji položit na herní plán až poté, co všichni ostatní umístili na herní plán všechny své budovy (rovněž *Nomádi musejí všechny 3 své budovy položit na plán dříve než vy tu svoji*). Při postavení každé svatyně i chrámu si berete dvě prémiové destičky místo jedné.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Získáváte akci navíc – dvojitý tah. Ve fázi provádění akcí můžete jednou v každém kole provést dvě akce bezprostředně po sobě. Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

OBŘI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Teraformace na domovský typ krajiny vás vždy stojí právě dva rýče bez ohledu na výchozí typ terénu. Pokud ve fázi III získáte jako bonus kultu jeden rýč, je vám k ničemu a propadne.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Získáváte akci navíc – ve fázi provádění akcí můžete jednou v každém kole využít dvou rýčů zdarma navíc, jejichž pomocí můžete teraformovat jedno dle obvyklých pravidel dosažitelné pole na svůj domovský typ krajiny a můžete na něm také ihned postavit usedlost (tu však musíte běžným způsobem zaplatit). Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

FAKÍŘI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Let na koberci – při provádění akcí typu 1 (teraformace a stavba usedlostí) můžete přeskočit jedno sousedící pole pevniny nebo řeky (přeletíte ho na létajícím koberci). Trasa letu může vést libovolným směrem, ale cílové pole nesmí sousedit s jinou vaší stavbou – pak byste se rozšiřovali z ní a neletěli vzduchem. Za každý let na koberci získáváte navíc okamžitý bonus 4 vítězné body. Cena za let na koberci je 1 šaman. Schopnost lodní přepravy nemáte vůbec. Na konci hry se vám do největší souvislé oblasti počítají i budovy, mezi nimiž leží jedno volné nebo cizí pole (jako byste ho také mohli přeletět na koberci, za což však nemusíte platit žádného dalšího šamana).

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Od tohoto okamžiku můžete na koberci přeletět dvě pole – trasa letu může libovolně zatáčet, ale musí vždy končit na poli, které nesousedí s žádnou vaší budovou. I takto vzdálené budovy se vám budou započítávat při závěrečném vyhodnocení největší souvislé oblasti.

NOMÁDI

ZÁKLADNÍ ZVLÁŠTNÍ SCHOPNOST: Hru začínáte se třemi počátečními usedlostmi místo dvou. Třetí usedlost umístíte až poté, co všichni na herní plán umístili své dvě budovy, *ale dříve, než na plán umístí svou jedinou usedlost Mágové*.

PO POSTAVENÍ PEVNOSTI: Získáváte navíc akci písečná bouře. Ve fázi provádění akcí smíte jednou v každém kole zdarma teraformovat jedno pole sousedící s nějakou vaší budovou na poušť – váš domovský typ krajiny. Smíte na něm také ihned postavit usedlost (tu však musíte zaplatit jako obvykle). Tuto schopnost nesmíte využít na poli ležícím na protějším břehu řeky, ani když k němu vede váš most. Písečná bouře se pro účely zisku bodů apod. nepočítá jako použití rýčů. Provedení akce zaznamenejte položením zášlepy na příslušné místo vaší desky.

MIND OK