




OBSAH HRV

110 karet (63 × 88 mm), z toho:

- ✱ 40 atlantských karet (ATL001–ATL040),
- ✱ 10 barbarských karet (BAR041–BAR050),
- ✱ 10 japonských karet (JAP041–JAP050),
- ✱ 10 římských karet (ROM041–ROM050),
- ✱ 10 egyptských karet (EGY041–EGY050),
- ✱ 28 běžných karet (COM098–COM125),
- ✱ 2 karty pro sólovou variantu (1 útočná karta a 1 karta virtuální frakce)

Karty atlantské frakce obsahují: 30 klasických frakčních karet (ATL001 až ATL030) označených ikonkou  a dalších 10 frakčních karet (ATL031 až ATL040) označených ikonkou . Tyto karty považujte za rozšíření *Proč se nepřítel* pro Atlantany, protože odpovídají kartám, které v 1. balíčku impérií dostávají ostatní frakce. Všechny ostatní karty tohoto rozšíření jsou označeny ikonou .

1 deska frakce (ze dvou kusů), 1 ukazatel frakce, 9 žetonů bodovací technologie, 8 žetonů obranné technologie, 32 žetony základní technologie.

2 barbarské žetony (ty se použijí, pouze pokud hráč ovládající Barbary postaví *Zpátečníky*).



Žeton obranné technologie



Žeton bodovací technologie





Žeton základní technologie



Barbarský žeton

ROZŠÍŘENÍ ATLANTIDA PŘINÁŠÍ

- ✱ novou barvu karet: **BÍLÁ**,
- ✱ nový typ prostředků:
 -  žetony základní technologie,
 -  žetony specializované technologie.

BÍLÁ

FORMÁTV HRV

Následující text popisuje dva formáty pro sestavování balíčku.

OTEVŘENÁ HRA

Zamíchejte jakékoli běžné a frakční karty z kteréhokoli rozšíření dohromady s patričními kartami ze základní hry a bavte se.

Pozor, takto mohou vzniknout chaotické a nevyvážené balíčky.

STANDARDNÍ HRA

Na turnajích je povolen jen tento formát.

Můžete smíchat běžné a frakční karty ze základní hry *Settlers: Zrod impéria* s patričními balíčky pouze z jednoho rozšíření.

POZNÁMKA: Chcete-li sestavit frakční balíček za pomoci rozšíření *Atlantida*, musíte nejprve nahradit následující frakční karty ze základní hry jejich novým ekvivalentem:

- ✱ Barbaři: *Čarovný les* nahrazuje *Prales*,
- ✱ Japonci: *Moderní farma* nahrazuje *Farmu*,
- ✱ Římané: *Zámořská kolonie* nahrazuje *Obchodní kolonii*,
- ✱ Egypťané: *Mystické pyramidy* nahrazují *Pyramidu*.

Není povoleno mít ve frakčním balíčku kopie obou karet. Poté můžete dál sestavovat frakční balíček jako normálně.

Sestavování frakčního balíčku

Každá frakční karta má v pravém spodním rohu obrázku znázorněno, kolik jejích kopií je ve frakčním balíčku. V balíčcích jsou karty po třech, dvou nebo jediné kopii.



Pokud se rozhodnete sestavit si balíček frakce po svém, měl by se skládat z 30 karet takto: 3 karty ve třech kopiích každá, 6 karet ve dvou kopiích každá a 9 jednotlivých karet. Měli byste použít všechny kopie konkrétní karty, takže chcete-li do balíčku přidat některou kartu, která například vyšla ve třech kopiích, musíte odstranit všechny 3 kopie některé z původních trojčetných karet.

Sestavování běžného balíčku

Zamíchejte běžné karty ze všech rozšíření, které hráči vybrali, s běžnými kartami ze základní hry.

ATLANŤANÉ

Toto rozšíření přináší novou frakci – obyvatele báje Atlantidy s jejich vlastními frakčními komponenty: deskou frakce, ukazatelem frakce a frakčními kartami. Atlanťané jsou tedy další frakcí, za níž můžete *Settlery* hrát.

POZNÁMKA! Díky atlantské frakci je nyní možné hrát *Settlers: Zrod impéria* v 5 hráčích. Kvůli dlouhému trvání partie a prostojům mezi tahy to ale úplně nedoporučujeme.

PRAVIDLA FRAKCE

- ✱ Během fáze Produkce obdrží Atlanťan počet obranných žetonů odpovídající počtu hráčů.
- ✱ Atlantské frakční lokace na konci hry nepřinášejí žádné VB.
- ✱ Atlanťané užívají nový druh prostředku: žetony technologie.

Během fáze Akcí může hráč za Atlanťanu ve svém tahu (před akcí nebo po ní) umístit jakýkoli počet žetonů technologie (základní nebo specializované) na běžné lokace svého impéria.

Každá běžná lokace může na sobě mít pouze 1 technologický žeton od každého typu (1 základní, 1 bodovací a 1 obranný).

Jakmile je žeton technologie umístěn, nelze jej přesunout na jinou lokaci.

Žetony technologie na běžných lokacích **NEJSOU** na konci kola, ve fázi Úklidu, zahozeny. Pokládají technologické žetony do levé části ilustrace (přes vlaječku „ZA POSTAVENÍ“ a pod ni), ať jsou snadno rozeznatelné od prostředků vynaložených na aktivaci karty.



ŽETONV ZÁKLADNÍ TECHNOLOGIE

Žetony základní technologie Atlanťanům posilují běžné lokace, na nichž leží, takto:


- na produkční lokaci spustí její produkci vždy dvakrát po sobě,
- na lokaci s vlastností zdvojnásobují efekt té vlastnosti,
- na akční lokaci umožňují ještě jednu aktivaci navíc, oproti maximu dle pravidel.

POZNÁMKA! Pamatujte, že umístění žetonu technologie na běžnou lokaci nastává až po akci. To znamená, že efekt lokace s vlastnostmi nebo produkcí můžete zdvojnásobit až **POTÉ**, co dostanete prostředky z jejího prvního spuštění v okamžiku postavení.

Je-li lokace opatřená žetonem základní technologie zbořena, odstraněna nebo zaplácena v rámci nákladů na postavení frakční lokace, tento žeton se vrací do hráčovy zásoby a může jej využít znovu.



ŽETONV SPECIALIZOVANÉ TECHNOLOGIE

V tomto rozšíření najdete dva druhy specializované technologie: obrannou a bodovací. Kdykoli hráč získává , vybere si, zda obdrží 1 žeton bodovací či obranné technologie.

Běžná lokace opatřená žetonem bodovací technologie dává hráči 1 VB, kdykoli je použita (když produkční lokace vyrábí prostředky, když je spuštěna lokace vlastnosti, za každou jednotlivou aktivaci akční lokace – tedy např. 2 VB v případě dvojité aktivace v jednom tahu).

Žeton obranné technologie brání lokaci stejně jako klasický obranný žeton. Na jedné běžné lokaci může ležet buď 1 žeton obranné technologie, NEBO 1 obranný žeton.

V případě zboření nebo odstranění lokace vybavené žetonem specializované technologie se tento vrací do společné zásoby a jeho původní vlastník dostává 1 VB za každý takto ztracený žeton specializované technologie.

V případě, že je lokace vybavená těmito žetony zahozena jako součást nákladů za postavení frakční lokace, žetony specializované technologie se vrací do společné zásoby a jejich majitel žádné VB nedostává.

ŽETONV TECHNOLOGIE A OSTATNÍ FRAKCE

Ostatní frakce mohou žetony technologií používat pouze jako prostředky k aktivaci akčních lokací, kde to karta přímo vyžaduje.

NOVÁ PRAVIDLA A TYPY KARET

SCHOPNOSTI ZPŘÍSTUPNĚNÉ PŘEDCHOZÍ AKCI

Toto je nový typ akční karty, kterou ve hře najdete: *Smaragdový přístav, Křišťálový kolos, Trojzubcová garda, Přípravná supersaké, Pašeráci.*

Tyto karty vyžadují, aby hráč napřed spustil akci, která mu zpřístupní jinou akci nebo vlastnost téže karty.

Pokud má lokace akci, která hráči zpřístupňuje jinou akci, nemůže hráč spustit obě akce v jednom tahu. Musí napřed spustit první a teprve v budoucích tazích téhož kola bude mít možnost spustit druhou.

Například má-li hráč *Smaragdový přístav*, nemůže v jednom tahu zaplatit 1 žeton základní technologie a 1 osadníka, aby získal zvolenou surovinu. Musí napřed v jednom tahu zaplatit 1 žeton základní technologie, aby mohl v budoucích tazích získávat suroviny za 1 osadníka.

Má-li lokace akci, která hráči zpřístupňuje její vlastnost, není nutné přesouvat lokaci po aktivaci mezi řadami v hráčově impériu. Pro účely hry se považují za akční karty, je na vás, zda vám „vlastnost zpřístupněná předchozí akci“ vyhovuje spíše v řadě vlastností či akci.

Prostředky vynaložené na zpřístupnění vlastnosti/akce jsou ve fázi Úklidu zahozeny.



LOKACE S OTEVŘENOU PRODUKČÍ

Toto je typ produkční lokace, který se poprvé objevuje v balíčku impérii *Proč se nepřátelí*.

Lokace se štítkem „otevřená produkce“ vyrábí svému majiteli prostředky stejně jako jiné produkční lokace – v okamžiku postavení a ve fázi Produkce následujících kol, kdy ještě stojí.

Otevřená produkce nicméně zavádí do hry další typ akce, který mohou hráči ve fázi Akcí využít: Poslat osadníka na cizí lokaci s otevřenou produkcí.



VYSLÁNÍ OSADNÍKA NA CIZÍ LOKACI S OTEVŘENOU PRODUKČÍ

Tato akce umožňuje hráči vyslat osadníka na lokaci „otevřená produkce“ patřící jinému hráči a získat tak prostředky, které tato lokace poskytuje.

POZNÁMKA: Nelze posílat osadníka na otevřeně produkční lokaci svého vlastního impéria.

Ke spuštění této akce hráč musí:

1. Vzít jednoho osadníka ze své zásoby a položit jej na cizí lokaci s otevřenou produkcí.

POZNÁMKA: Během této akce lze poslat jen 1 osadníka.

2. Vzít si ze společné zásoby patřičný prostředek (nebo dobrotu kartu), kterou tato lokace poskytuje.

3. Majitel této lokace obdrží nového osadníka ze společné zásoby.

Lokace s otevřenou produkcí se dá využít nejvýše dvakrát za jedno kolo. Osadníci, které hráči na tuto lokaci vyslali, zůstávají na kartě jako indikace, že již byla

použita. Jakmile na ní stojí dva osadníci, je využita na svoje maximum a po zbytek kola sem nelze posílat osadníky.

Osadníci na lokaci s otevřenou produkcí jsou na konci kola ve fázi Úklidu zahozeni podle obvyklých pravidel.

LOKACE SE DVĚMA SCHOPNOSTMI

Toto je nový typ lokace. V tomto rozšíření najdete produkční lokace, které mají současně i vlastnost. Takové karty se pokládají do produkční (horní) řady hráčova impéria.

Archa pokroku

Produkční schopnost této karty neposkytne majiteli v okamžiku postavení nic (protože její produkce závisí na prostředcích na ní uložených).

Vlastnost této karty umožní majiteli na ni uložít jisté prostředky během fáze Úklidu, aby si je zachoval do příštího kola.

Ve fázi Produkce si majitel této lokace vezme ze společné zásoby prostředky, které tato lokace produkuje. Po skončení fáze Produkce si hráč vezme uložené prostředky na této kartě zpět do svojí zásoby.

Na tuto kartu nelze nic ukládat během fáze Akcí.

Bazar udělatek

Toto je karta s otevřenou produkcí (viz výše), a také má vlastnost umožňující Barbarovi na ni ukládat prostředky během fáze Úklidu, aby si je zachoval do příštího kola.

UDÁLOSTI

Toto je nový typ karty, který ve hře najdete.

Kdykoli je karta události tažena z balíčku, text na kartě by se měl ihned splnit.

- ✱ Když je karta události odhalena jako součást fáze Rozhledu, její efekt by měl být splněn, poté je karta odhozena a nahrazena novou kartou z běžného balíčku.

- ✱ Pokud si kartu události dobere hráč do ruky během fáze akcí, musí ji odhalit, přečíst, splnit její text, zahodit ji a tento hráč si potom dobere novou běžnou kartu.



VYSVĚTLENÍ KARET

Bodovací akce – Efekt akční karty, který (přímo dle textu karty) přináší VB.

Odstanění lokace – Kdykoli můžete odstranit lokaci, zahodte ji z hráčova impéria. Toto se nepovažuje za zboření lokace.

ATLANŤANÉ

Kasta projektantů – Pomocí osadníka ze společné zásoby naznačte, že tato akce již byla spuštěna.

Kasta inženýrů – Když je tato lokace postavena, počítá se současně jako hnědá i šedá.

Neposkvrněná věštkyne – Můžete libovolně přeskládat 3 žetony technologie (základní i specializované) mezi svými běžnými lokacemi, ale i poté může každá lokace stále mít nejvýše 1 technologický žeton od každého ze tří typů.

Atlantské velvyslanectví – Prostředky, jimiž platíte aktivaci soupeřovy karty, položte na tu kartu, čímž blokuje majiteli jednu aktivaci. Nelze vybrat lokaci, která již byla aktivována maximálně-krát. Velvyslanectvím nelze ani aktivovat lokaci vícenásobně v jedné akci, ani pokud to daná lokace dovoluje.

JAPONCI

Architekti feng-šuej – Na této lokaci je natíštěn permanentní obranný žeton, čímž nutí soupeře zahodit tři žetony boření, chtějí-li tuto lokaci zbořit. Nelze na ni ale položit klasický obranný žeton. Samuraj tuto lokaci bránit může, čímž zvyšuje soupeřům počet nutných žetonů boření na 4.

Akce této karty umožní japonskému hráči obnovit svoji zbořenou běžnou lokaci, čili otočit kartu základů zpět lícem vzhůru. To se nepovažuje za postavení lokace – hráč tedy nedostává bonus za postavení, nezahazuje náklady „za postavení“ a nespouští ihned produkci nebo vlastnost lokace.

Vynálezy pana Či – Nelze si vybrat lokaci, která již byla spuštěna maximálně-krát. Jedna aktivace pana Či může zaplatit ze společné zásoby jen jednu aktivaci běžné karty, i když tato běžná karta dovoluje vícenásobnou aktivaci.

BARBAŘI

Klanové koumáči – Odstaněné lokace musí být obě běžné, nebo obě frakční: jedna vaše a jedna soupeřova.

Trakův letostroj – Zbořte taženou lokaci ihned po dobrání. Jedná se o boření jako z ruky, neziskáváte tímto základy, ale stále aktivujete vlastnosti „pokaždé když boříš“. Doberete-li nezbořitelnou kartu (např. *Ruiny*), zahodte ji bez efektu.

Mechanický kůň – Například: boříte červenou lokaci a rozhodnete se utratit 3 žetony technologie. Za to dostáváte 3 VB a 3 jídla.

Zpátečníci – Když je lokace blokována, její schopnost je vypnutá a nemůže ji využít její vlastník ani jiný hráč. Blokována lokace se nicméně stále dá zbořit, odstranit nebo využít jako náklady na postavení frakční lokace. Zůstává blokována, dokud ji její majitel neodoblokuje, tedy barbarský žeton se ve fázi Úklidu nezahazuje. Ve hře jsou pouze 2 barbarské žetony, takže Barbar může blokovat maximálně 2 lokace současně. Když ale chce blokovat novou lokaci, má povoleno vzít barbarský žeton již ležící na nějaké lokaci a přesunout jej na novou.

EGYPTANÉ

Faraonovy uši – Lokace, kterou si vyberete, funguje stále i pro svého majitele. Funguje současně i pro Vás, když Vaše akce splní její podmínku.

POZOR! Egyptský žeton, kterým označujete tuto lokaci, má jiný význam než egyptský žeton pro *Chrám boha Ra*. Můžete například žeton pro *Chrám* pokládat normálně a žeton pro *Faraonovy uši* vzhůru nohama.

Pískoplavci – ihned položte jednoho svého osadníka na vybranou cizí lokaci a získejte prostředky, které produkuje. Vlastník této lokace obdrží osadníka ze společné zásoby. Dostanete-li možnost spustit **Pískoplavce** více než jednou, nezapomeňte, že tutéž cizí produkční lokaci můžete spustit nejvýše dvakrát za kolo, stejně jako u klasické otevřené produkce.

ŘÍMANÉ

Obranný katapult – Tato akce se nepovažuje za boření. Umožňuje okamžitě položit dobrané karty do vašeho impéria jako základy. Za každé nové základy navíc dostáváte 1 dřevo.

Amfiteátr – Bez ohledu na vynaložený počet žetonů základní technologie, tato lokace poskytuje za jeden tah jen 1 VB. Dá se ale samozřejmě využít znovu později v tomtéž kole.

Zámořská kolonie – Jakmile je tato lokace postavena, považuje se současně za hnědou, šedou i červenou.

BĚŽNÉ KARTY

Atlantské ruiny – Tato lokace nemá žádnou cenu za postavení, jen je třeba vynaložit jeden tah na její postavení. Není žádné barvy (typu) a nedá se zbořit.

HRA JEDNOHO HRÁČE

Toto rozšíření přináší dvě karty pro sólovou hru.

Nová útočná karta by se měla zamíchat mezi útočné karty ze základní hry... ale pouze pokud hrajete za Atlanfany nebo jiné frakce obohacené kartami z rozšíření Atlantida.

Karta virtuální frakce pozměňuje pravidla virtuálního hráče. Dvě takové najdete i v prvním balíčku impérií, **Proč se nepřátelit**. Příští balíček přinese další 2.

Během přípravy sólové hry náhodně vylosujte 1 kartu virtuální frakce a během celé hry dodržujte pravidla na ní napsaná.

Atlanťané – Ke zbourání lokace virtuálního hráče potřebujete 3 žetony boření místo 2. Zbořenou kartu zahodte, stejně jako u klasické sólové hře.

ATLANŤANÉ V SÓLOVÉ HŘE

CÍL HRY

Když hrajete sólovou hru za Atlanfany, je vaším cílem mít na konci hry více BĚŽNÝCH lokací, než má ve své Sbírci virtuální hráč. Podaří-li se vám to, připište si VB dle standardních sólových pravidel.

OBRANNÉ ŽETONY A ŽETONY OBRANNÉ TECHNOLOGIE

Atlantská frakce může i v sólové hře používat klasické obranné žetony a žetony obranné technologie, aby chránila běžné lokace před útokem virtuálního hráče. Jedna lokace může mít buď 1 obranný žeton, nebo 1 žeton obranné technologie.

Vstupní produkce obranných žetonů Atlanťanů v sólové hře je 2.

Můžete umístit klasické obranné žetony dle jejich pravidel s touto změnou: ve fázi Úklidu obranný žeton ještě nezahazujte. Zahodíte jej až po fázi útoku virtuálního hráče.

Žetony obranné technologie se používají dle standardních pravidel.

ÚTOK VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

Když virtuální hráč zaútočí na lokaci s klasickým obranným žetonem, vrací se žeton do společné zásoby a lokace NENÍ zbořena. Virtuální hráč nicméně může tuto lokaci zbořit ve druhé vlně útoku téhož kola, pokud cíl útoku vyjde stejně.

Pokud útok virtuálního hráče ukazuje na víc možností, kterou lokaci zbořit, a jedna z těchto lokací na sobě má obranný žeton, virtuální hráč se zaměří na tu chráněnou lokaci. V tomto případě ignorujte standardní prioritu schopností karet a náklady „za postavení“ (pokud tedy není obranným žetonem chráněno více budov, mezi kterými si virtuální hráč vybírá).

Pokud virtuální hráč útočí na lokaci s žetonem obranné technologie, postupujte dle stejných pravidel jako u klasického obranného žetonu. Navíc ale získáte 1 VB, pokud vlivem virtuálního útoku o tento žeton přijдете.

Postavíte-li lokaci, na které je vytištěn permanentní obranný žeton (např. **Damascéský zbrojř** z rozšíření **Proč se nepřátelit**), ihned na ni položte obranný žeton ze společné zásoby, který znázorňuje ten natištěný. Pokládá se za klasický obranný žeton, jen jej nezahazujete na konci fáze útoku virtuálního hráče (když na zbrojře nezaútočil). Jakmile tato lokace přijde o obranný žeton, pokládá se za běžnou, ničím nechráněnou lokaci a můžete na ni znovu přiložit obranný žeton nebo žeton obranné technologie dle pravidel výše.

Pokročilá varianta: Obranné žetony a žetony obranné technologie, které virtuální hráč svými útoky odstraní, se přesouvají do jeho Sbírcy. Na konci se každý takový žeton počítá jako 1 karta v jeho Sbírci, a součet žetonů a karet v ní musí Atlanťan převýšit počtem svých běžných lokací.

AUTOR HRY: Ignacy Trzewiczek

SÓLOVÁ PRAVIDLA: Maciej Obszański

ILUSTRACE: Tomasz Jędruszek, Grzegorz Bobrowski, Denis Martynets, Rafał Szyma

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Rafał Szyma

HERNÍ MANUÁL: Łukasz Piechaczek

ČESKÝ PŘEKLAD: Michal „Myyysya“ Stárek

GRAFICKÁ ÚPRAVA ČESKÉ VERZE: Jiří „Morthé“ Tomášek

JAZYKOVÁ ÚPRAVA ČESKÉ VERZE: Eliška „Elyssa“ Pospíšilová, Jiří „Morthé“ Tomášek, Michal „Eyron“ Požárek, Martin „Aneken“ Hrabálek a David „Daf“ Müller



© 2015 REXHRY.cz
Rexport, s. r. o.,
Údolní 42, 602 00 Brno
www.rexhry.cz
obchod@rexhry.cz

© 2014 PORTAL GAMES
ul. Św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland
portalgames.pl
portal@portalgames.pl



Imperial Settlers & Portal Games (vydavatel). Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoli části této práce bez písemného souhlasu vydavatele je výslovně zakázána.

Poděkování: Merry, Cierri, Marek, Asia, Romek, Palmer, Chevee a Jeff.

Inspiraci karet vnučovali: Board Game Quest, Who Dares Roll a Ignacyho Twitteroví followeři.