



4 panely duchů
2 desky scénářů
1 deska moci
18 karet jedinečných schopností

5 karet strachu
5 karet vlastností
4 žetony koloniální moci
(Toto rozšíření obsahuje herní materiál dříve publikovaný jako Promo 1 a Promo 2.)

KARTY VLASTNOSTÍ

Karty vlastností vám umožní hrát vám již jistě dobře známé duchy novým způsobem. Vlastnosti zdůrazňují některou stránku ducha nebo ji určitým způsobem obměňují. Tento bonusový balíček obsahuje karty vlastností pro 4 duchy s nízkou složitostí ze základní hry.

Rubová strana karty vlastnosti udává, ke kterému duchovi se vztahuje. Přední strana pak vysvětluje její efekt – typicky přidá nové zvláštní pravidlo či novou vrozenou schopnost. Aby byla zachována herní rovnováha, může karta vlastnosti nahrazovat původní zvláštní pravidla či vrozenou schopnost nebo vyžadovat změny při přípravě hry – tyto úpravy najdete v horní části karty.

Použití vlastností je zcela volitelné. Při volbě svých duchů se rozhodněte, zda, případně jakou kartu vlastnosti chcete použít – maximálně však jednu pro každého z duchů. Vlastnosti mohou změnit způsob hraní ducha či jeho složitost. Hrajete-li tedy nějakého ducha poprvé, doporučujeme kartu vlastnosti buď nepoužívat, nebo alespoň zvolit takovou, jež sníží jeho složitost.

VÝHODY NASTUPNÍČÍCH PŘÍTOMNOSTI

Duchové, které získáte v tomto balíčku, mohou ze svých stupnic čerpat i jiné výhody, než jsou obvyklé trvalé elementy či možnost obnovení karty. Elementy či některé výhody (např. „+1 dosah pro všechny schopnosti“) platí trvale. Políčka obsahující bonus (např. „+2 energie“ nebo „+1 karta“) upravují váš běžný příjem energie nebo počet karet, které můžete zahrát. Vše ostatní – např. obnovení karty, přesun přítomnosti, vyhnání osady, zaplacení 2 energií pro získání nové karty schopnosti – je volitelnou akcí, kterou můžete provést jedenkrát za kolo v průběhu fáze duchů.

IZOLACE

Některé schopnosti nových duchů vám umožní **izolovat** území – izolace představuje situaci, kdy se kolonizátoři ztratí v krajině, jsou lapeni do pastí nebo se z jiného důvodu nemohou pohybovat. Pro izolovaná území platí, že:

1. Nemohou být kolonizátory prozkoumávána, ani nejsou zdrojem nových kolonizátorů (při průzkumu).
2. Pro účely **miniatur kolonizátorů** se považují za samotná a nesousedící s žádným jiným územím... pokud to sami nebudete chtít (tzn. uplatnění tohoto pravidla je volitelné).

PODROBNOSTI:

- Izolace **neovlivňuje** řetězení pohromy, jelikož ty nejsou miniaturami kolonizátorů (tematicky si to lze představit tak, že událost, která zabrání v pohybu kolonizátorům, nezastaví samotné šíření pohromy v ekosystému).
- Izolace **nemá vliv na to, zda je území pobřežní** – tato vlastnost území závisí na tom, zda území sousedí s oceánem, na což nemají změny sousednosti týkající se kolonizátorů vliv.
- Obdobně jako všechny ostatní herní efekty, kterými se nemění samotná herní deska, platí i efekt izolace pouze v daném herním kole.
- Pokud sami chcete, můžete kolonizátorům povolit izolované území považovat za sousedící pro účely právě vyhodnocované akce.

ZACHRÁNĚNÍ PŘED ZKÁZOU

Některé efekty mohou Dahany či kolonizátory uchránit od jisté smrti (např. karta „Průchod mezi světy“).

- Utrpí-li kolonizátor či Dahan tolik poškození, které by znamenalo jeho zničení, avšak tomuto zničení se podaří úspěšně zabránit, odstraňte všechny známky poškození (postavte miniaturu kolonizátora či znovu otočte žeton Dahana).
- Takto zachráněni Dahanové či kolonizátoři nemohou utrpět další poškození nebo být zničeni stejnou akcí, před jejichž efekty byli právě zachráněni. To platí, i kdyby daná akce měla ještě udělit nějaké další poškození nebo dané herní komponenty přímo zničit.

AKCE

Pravidla základní hry nedefinují některé pojmy ideálním způsobem. Proto zavádíme novou terminologii:

Některá pravidla stanovují, že se něco má odehrát „jednou za akci“ nebo „když poprvé v rámci akce...“, případně „po akci“ (která má určitý efekt).

Akcí rozumíme souhrn herních navzájem propojených efektů.

Akcí je například:

- Jedno použití (karty) schopnosti.
- Plenění, stavba nebo průzkum na jednom konkrétním území.
- Všechny efekty při vyhodnocení jedné karty strachu.*
- Všechny efekty při vyhodnocení hlavní události z příslušné karty.*
- Všechny efekty při vyhodnocení události žetonu.*
- Všechny efekty při vyhodnocení události Dahanů.*
- Všechny efekty při otočení karty pohromy.*

*Výjimku představují instrukce typu „každá deska“, „každé území“, „každý hráč“ či „každý duch“ – zde se postupně

vyhodnotí po jedné akci za každou příslušnou desku, území, hráče či ducha.

Tyto pojmy si kladou za cíl zpřesnit poněkud „nedokonalou“ terminologii týkající se efektů ze základní hry. Nemá však za cíl nijak měnit pravidla základní hry ani rozšíření Trny a drápy. Podrobnosti naleznete v knize pravidel k rozšíření Rozervaná země.

AKCE KOLONIZÁTORŮ

Postupy dříve označované jako „akce kolonizátorů“ se skládají z několika kroků. Příkladem budiž plenění: ve fázi kolonizátorů nastane **krok plenění**, v němž vyhodnotíte jednu či více **karet plenění**, a každá karta pak vyvolá samostatné **akce plenění** na určitém množství území.

Pozn.: Kolonizátoři mohou vlivem karet událostí, karet strachu či pravidel koloniálních mocností provádět na herní desce rozličné činnosti. Pokud však nejsou vyvolány přímo pleněním, stavbou či průzkumem, nenazýváme je „akcemi kolonizátorů“. Takové činnosti proto nejsou ovlivněny kartami, jako jsou např. Ochromující strach nebo Rok naprostého klidu.

LIJÁK SKRÁPĚJÍCÍ SVĚT – UPŘESNĚNÍ

- Pokud svou druhou vrozenou schopností odstraňujete svůj žeton přítomnosti z ostrova, považujte jej za zničený. Tzn. je možné jej např. určitými kartami znovu vrátit do hry. Samotné odstranění však není „zničením“, a nelze mu tedy předejít kartami či efekty, které zničení zabraňují.

OBJEVITEL SKRYTÝCH CEST – UPŘESNĚNÍ

- Pokud zvolíte variantu růstu, která odhalí na stupnici bonus „+1 dosah“, tento bonus vstupuje v platnost až po umístění daného žetonu přítomnosti.
- Zvláštní pravidlo Odpovědnost za mrtvé se spouští, pouze pokud jsou kolonizátoři/👤 skutečně zničeni. Pokud nějaký efekt jejich zničení zabrání, pravidlo se nevyhodnotí.
- Pokud použijete pravidlo Cesta se otevírá pro propojení území s oceánem, stane se toto území pobřežním.
- Symbol 🐾 do hry přidávají rozšíření *Trny a drápy* a *Rozervaná země*. Pokud s těmito rozšířeními nehrajete, tento symbol jednoduše ignorujte. Rovnováhu hry ani vašeho ducha to neovlivní.
- Přestože ke každému poli s žetonem přítomnosti na dané stupnici může vést více cest, výhody získáváte vždy pouze jednou.

SKOTSKÉ KRÁLOVSTVÍ: KRÁL JAKUB VII., SYN KRÁLE KARLA II. (STUARTOVCI)

Skotská pozice v severní Británii byla vždy citlivým tématem. Král Jakub VII. však zvládá svou roli dobře a svého jižního souseda - rozlehlejší a lidnatější Anglii - popouzí proti Švédsku, ležícímu na opačném břehu Severního moře, a proti silné Francii, pevně usazené na pevninské části Starého kontinentu. Jeho činnost těží mimo jiné z úspěchů kolonie Dariénu v Panamské šíji. Vzájemná nedůvěra a rivalita soudobých námořních velmocí - Anglie, Švédska, Španělska a Francie - umožnila Skotsku vyrůst jako hlavnímu zprostředkovateli mezinárodního obchodu.

Skotské království je v tuto chvíli součástí křehké aliance spolu se Španělskem, Francií a Anglií. Jejich protivníky je severoevropský spolek Švédska, habsburské monarchie a pruského království. Výnosným nepřiznaným zdrojem příjmů skotských kupců je však dovoz švédského zboží, díky čemuž je proklamovaná blokáda severního Atlantiku veskrze neúčinná.

Skotsko ovládá klíčovou kolonii Darién, což umožňuje skotským obchodníkům převážet zboží z Atlantiku do Pacifiku, aniž by museli urazit tisíce mil cestou kolem Jižní Ameriky. A právě tato výhoda Skotsku umožnila začít rychle osídlovat pobřeží Pacifiku... a tedy také zakládat nové obchodní stanice na klíčových místech jednotlivých regionů.

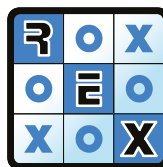
Tato koloniální mocnost je **podstatně jednodušším** soupeřem pro duchy, kteří umí přímo přeskočit akce kolonizátorů.

Tato koloniální mocnost je **podstatně složitějším** soupeřem pro duchy, kteří obtížně brání stavbě pobřežních měst (např. Závoj tiché mlhy).

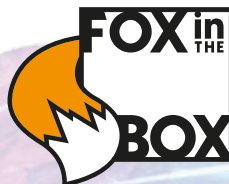
Tato koloniální mocnost se chová **velmi nepředvídatelně** na desce ostrova D vzhledem k jejím dvěma pobřežním mokřadům.



Spirit Island is the property of Flat River Group, LLC © 2016



Rexport, s. r. o.
Palackého tř. 198/72, 612 00 Brno
www.rexhry.cz



Fox in the Box s. r. o.
Lužická 1115/44, 405 01 Děčín 2
www.foxinthebox.cz