

DUCHOVÉ OSTROVA

TRNY









A

DRÁPY






OBSAH

	Úvod	3
	Komponenty	4
	Tmy a drápy	6
	Změny v přípravě hry	7
	Karty událostí	8
	Události s rozhodováním	9
	Žetony	10
	Úpravy pravidel	14
	Akce kolonizátorů	14
	Pohroma	15
	Duchové	15
	Karty schopností	16
	Odolnost a poškození	16
	Varianta hry pro jednoho hráče	17
	Tematická mapa	17
	Koloniální mocnost	18
	Tabulka obtížnosti	20
	Přehledy	22
	Rejstřík pojmů	22
	Poděkování	23





Kolonizátoři neustávají ve svém tlaku. Když jsou sami, jsou zranitelní a není těžké je zastrašit. Ve větších skupinách jsou však neúnavní, nesmiřitelní a stále nepředvídatelnější.

Jak jen jim ještě můžeme vzdorovat? Zatím je žádné naše snahy nedokázaly přimět k návratu. Musíme dále růst, změnit se a zvolit jiný přístup - přijmout proměnlivost života. Pokud se totiž nepřizpůsobíme, zemřeme a s námi zemře i ostrov.

Roznesme tedy po větru choroby a stezky, po nichž kolonizátoři krácejí, osadíme trny. Zavolejme si na pomoc tvory z hlubin ostrova, které ví, že mohou ztratit vše - stejně jako my. Poštvěme ty přivandrovalce jednoho proti druhému, abychom poskytli cenný čas Dahanům, kteří se konečně začínají sbírat k útoku. A doufejme, že příliš mnoho z nich se nepřikloní na stranu kolonizátorů - třetí Zúctování bychom už nejspíš nepřežili.

Ve snách se nám vítězství stále jeví jako možné, pokud si vyklesáme stezku, která je nyní zarostlá džunglí všech dostupných možností. Budeme věřit, že nám tyto sny nelžou, a v našem boji neustaneme.

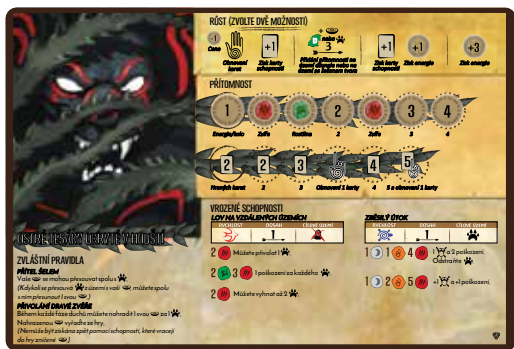


KOMPONENTY

Rozšiřující deska pro desku kolonizátorů



2 PANELY DUCHŮ



1 DESKA KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI

FRANCOUZSKÉ KRÁLOVSTVÍ

ZÁKLADNÍ OBŤIŽNOST 2

Dodatečné podmínky pro hry
Baronové se plaví: Před přípravou hry vraťte do kabině všechny kromě 7 za každého hráče ve hře. Kolonizátoři však, pokud máte umístěni ev zasobě již žádná nemí.

Rozmach kolonizace v roce II
Poselstvo po leopoldových plavbách: Po provedení průzkumu vyberte na každé desce ostrova jedno území odpovídající terénu. Pokud se na něm nachází přidejte 1 . Pokud ne, přidáte 1 .

Úroveň	Karty strachu	Herní úšinky (kumulativní)
1 (3)	9 (3/3/3)	Plavby: Vždy s výjimkou přípravy hry. Poté, co kolonizátoři provedou průzkum na území bez přidejte na něj 1 .
2 (5)	10 (3/4/3)	Otrokářská práce: Během přípravy hry umístěte pod horní 3 karty balíčku událostí kartu „Povstání otroků“. Poté, co kolonizátoři provedou stavbu na území se 2 či více , nahraďte všechny kromě 1 stejným počtem .
3 (7)	11 (4/4/3)	Rané plantáže: Během přípravy hry přidejte na každou desku ostrova 1 na 1 území s nejvyšším číslem bez . Přidejte také 1 na území č. 1.
4 (8)	12 (4/4/4)	Trojitraný obchod: Kdyžkoli kolonizátoři postaví na pobřežním území, přidejte 1 na 1 sousední území s nejméně 1 .
5 (8)	13 (4/5/4)	Pomalá regenerace ekosystému: Kdyžkoli odstraníte z mapy , namísto na kartu pohromy ji umístěte sem. Na kartu pohromy odsud přesuňte všechny až tehdy, jakmile se zde nasbírají 3 za každého hráče.
6 (10)	14 (4/5/5)	Vytrvalá průzkumná: Po běžném průzkumu přidejte na každou desku ostrova 1 na 1 území, na němž se zatím žádný nenachází. Efekty karet strachu nikdy neodstrahujte. Pokud by měl být takovým efektem odstraněn, namísto toho jej můžete vyhnat.

4 DESKY SCÉNÁŘŮ

SCÉNÁŘ STRÁŽCI POBŘEŽÍ

Dahanové zjistili, že kolonizátoři jsou jen jednou z mnoha skupin, které mají zájem o kolonizaci ostrova. Rozhodnete se oběhnat pobřeží magickými barierami – jakmile budou dokončeny, budete se moci vypořádat s momentální náloží kolonistů a zabránit jakýmkoli dalším, aby vás objevili.

TENTO SCÉNÁŘ JE ZNATELNĚ JEDNOUŠŠÍ...

- Proti duchům, kteří jsou silní podél pobřeží (např. Hladové sevtví vln).

TENTO SCÉNÁŘ JE ZNATELNĚ OBŤIŽNĚJŠÍ...

- Proti Království braniborsko-pruskému na vyšší úrovni, kdy hra vstupuje do epochy III mnohem dříve.

20 ŽETONŮ SCÉNÁŘŮ (8 očíslovaných, 12 prázdných)



ŽETONY HROZEB TVOR/DIVOČINA/CHOROBA/KONFLIKT (22 od každého druhu)



2 DÍLKY AKCÍ KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI



1 KARTA UDÁLOSTÍ KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI

POVSTÁNÍ OTROKŮ

(událost koloniální moci – použijte, pouze pokud jste vybráni)
 Odhďte a dobře novou kartu, pokud nehrajete proti Francouzskému království.

MALÉ POVSTÁNÍ
 Na každou desku ostrova přidejte 1 na 1 . Po vyhodnocení této karty události dobřete ještě jednu a poté vraťte tuto kartu do balíčku událostí podle instrukcí přípravy hry.

POVSTÁNÍ
 Na každé desce ostrova zničte 1 . Přidejte po 1 na 2 . Poté každý kolonizátor utrpí tolik poškození, kolik je na něm . Po vyhodnocení této karty události dobřete ještě jednu. Tuto kartu odhďte.

POMOC PŘI POVSTÁNÍ: Kolonizátoři utrpí 1 poškození za každého přítomného . Přidejte 1 za každou , které jsou takto zničeny.

4 PŘEHLEDOVÉ KARTY

ŽETONY

- Tvor:** Útočí na kolonizátory a vyvolává strach v závislosti na schopnostech duchů a kartách událostí.
- Divočina:** Zabrání nejbližšímu průzkumu na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna.
- Choroba:** Zabrání nejbližší stavbě na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna.
- Konflikt:** Neguje poškození způsobené příslušným kolonizátorem a následně je odstraněn.

31 KARET BĚŽNÝCH SCHOPNOSTÍ



21 KARET SILNÝCH SCHOPNOSTÍ



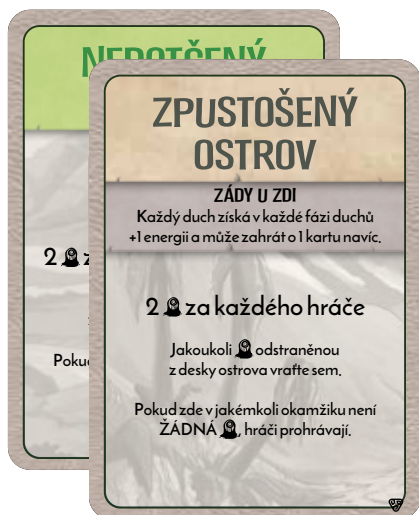
25 KARET UDÁLOSTÍ



8 KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ (4 pro každého ducha)



7 KARET POHROMY



15 KARET STRACHU



TRNY A DRÁPY



Doporučujeme, abyste před přidáním tohoto rozšíření do základní hry měli za sebou již několik partií základní hry. Obsah tohoto rozšíření přidává do hry spoustu variability, tematické prvky a nové možnosti, jak bojovat s kolonizátory a děsit je. Není však ideální učit se hru rovnou s ním, protože některé z nových efektů jsou poměrně složité.

Komponenty z rozšíření jsou vždy v jednom rohu označeny symbolem ♡, aby bylo jednodušší odstranit je ze hry v případě, že byste chtěli hrát pouze základní hru.

Většinu komponent z rozšíření jednoduše jen přidejte k odpovídajícím komponentám ze základní hry:

- Karty běžných a silných schopností, karty pohromy a karty strachu smíchejte s ostatními kartami stejného druhu.
- Noví duchové, scénáře a koloniální mocnost rozšíří vaše možnosti výběru při přípravě hry. V některých z nových scénářů budou potřeba žetony scénářů.

Toto rozšíření také zavádí balíček událostí, který se používá ve fázi kolonizátorů (viz str. 8), a čtyři druhy žetonů představujících hrozby, které můžou kolonizátory zpomalit: tvory, divočinu, choroby a konflikty (viz str. 10).



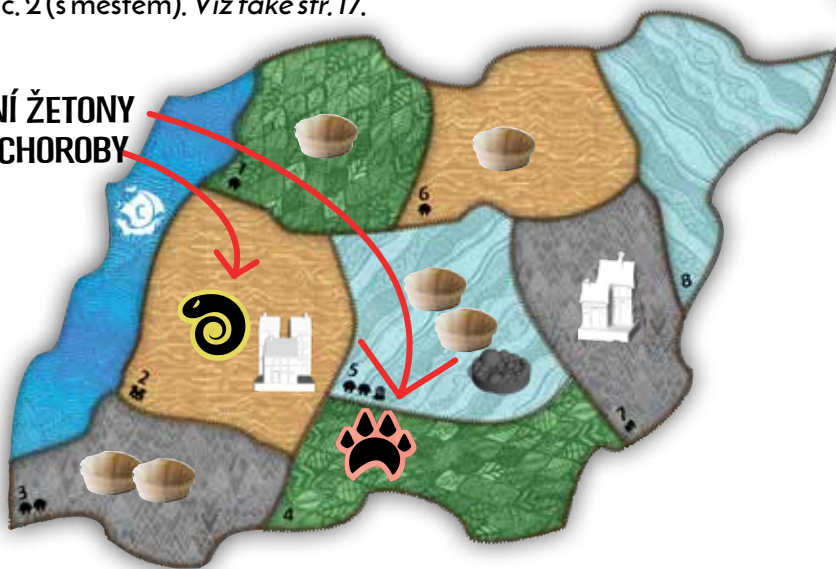
ROZŠIŘUJÍCÍ
DESKA PRO DESKU
KOLONIZÁTORŮ

DESKA
KOLONIZÁTORŮ

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- K desce kolonizátorů přidejte rozšiřující desku.
- Na rozšiřující desku položte zásobu žetonů hrozeb (🐾, 🌀, 🏰, 🦋).
- Zamíchejte balíček událostí a položte jej lícem dolů na pole „Události“ na rozšiřující desce pro desku kolonizátorů.
- Hraní s kartou pohromy je nyní povinné, ne volitelné (odkazují se na ni efekty některých událostí).
- Během přípravy hry položte na každou desku ostrova jeden žeton 🌀 a jeden žeton 🐾. Žeton 🐾 umístěte na území s nejnižším číslem, které na sobě nemá žádný symbol určený pro přípravu hry. Žeton 🌀 umístěte na území č. 2 (s městem). Viz také str. 17.

POČÁTEČNÍ ŽETONY TVORA A CHOROBY



Tematické desky ostrova: Namísto umístování jednoho žetonu 🌀 a jednoho žetonu 🐾 umístěte na každé území žetony podle odpovídajících symbolů.



NEMÁTE DOST MÍSTA NA STOLE?

Pokud nemáte na stole dost místa na rozšiřující desku pro desku kolonizátorů, položte balíček událostí vedle pole Získané karty strachu, abyste nezapomněli vyhodnotit kartu událostí.

KARTY UDÁLOSTÍ

V základní hře je činnost kolonizátorů kompletně předvídatelná s výjimkou toho, na která území se nově rozšíří. Ve skutečnosti však všechny živé bytosti - kolonizátoři, Dahanové i divocí tvorové - jednají občas nepředvídatelně. Tento aspekt je představován kartami událostí: v každé fázi kolonizátorů je po vyhodnocení jakýchkoli efektů zpusťšeného ostrova, ale ještě před vyhodnocením jakýchkoli získaných karet strachu dobrána a vyhodnocena jedna karta události (v prvním kole hry nevyhodnocujte text na kartě události, kterou otočíte - pouze ji umístěte na odhazovací balíček). (Kompletní průběh kola je uveden na zadní straně těchto pravidel.)

ZPUSŤŠENÝ OSTROV

Pokud zapomínáte vyhodnotit nejprve efekt zpusťšeného ostrova, umístěte pro připomenutí na balíček událostí žeton pohromy z krabice.



Na většině karet událostí jsou uvedeny dvě možné primární (hlavní) události, obě škodlivé (viz příklady níže). To, kterou z nich vyhodnotíte, závisí vždy na jednom z následujících parametrů:

1. **Stav ostrova** nedotčený/zpusťšený podle toho, co udává karta pohromy);
2. **Úroveň vyděšení** (I, II nebo III);
3. **Kolonizační epocha** (I, II nebo III): aktuální epochu udává číslo na horní kartě balíčku kolonizátorů.
 - **Výjimka:** Hrajete-li proti Království braniborsko-pruskému úrovně 2+, považujte kartu epochy III, která je při přípravě hry vložena na dřívější pozici, za kartu epochy II.

Většina karet událostí také obsahuje dvě potenciálně prospěšné události:

4. **Událost žetonů:** Odkazuje se na tvory, choroby nebo konflikty.
5. **Událost Dahanů:** Dahanové jednají nebo se starají o svou komunitu.

1 MEDOTČENÝ OSTROV	ZAKOŘENĚNÍ Na 1 vnitrozemském území na každé desce ostrova nahraďte 1 žeton za 1 kolonizátora.	2	DÁLKOVÝ PRŮZKUM Během průzkumu kolonizátoři prozkoumávají do vzdálenosti +1. (Průzkum se tedy bude týkat i území v dosahu 2 od ostrova/ oceánu.)	3 EPOCHA I	OBJEVOVÁNÍ VNITROZEMÍ Vyžene 1 žeton z každého pobřežního území o 1 území směrem do vnitrozemí.
ZPUSŤŠENÝ OSTROV	STŘED SE PRŮPADÁ Na každou desku ostrova kolonizátor přidje 1 žeton na 1 vnitrozemské území. Duchové tomuto mohou na kterékoliv desce ostrova zabránit tím, že zničí 3 žetony na této desce. (Mohou takto ochránit i více desek ostrova.)	ROZZUŘENÉ DAVY Při plnění způsobují kolonizátoři celkem +3 poškození navíc na každém území s alespoň 3 kolonizátory.	4	EPUCHY II + III	MÍSTNÍ DIASPORA Z 1 území s nejvíce kolonizátory vyžene 1 žeton na každé sousední území.
4	ZASAŽENÍ: Na územích s kolonizátory přeskáčí fázi plnění.	4	POCHMURNÁ DAŇ: Na každé desce ostrova zvolte 1 území s kolonizátory. Na tomto území udělte 2 poškození kolonizátorům a 2 poškození žetonům.	4	PLÍŤCI SE ŠELMY: Každý žeton vyvolá 1 žeton, pokud se na jeho území nacházejí kolonizátoři. Pokud ne, přesune se na sousední území.
5	ZAHNÁNÍ VETŘELCŮ: Každý hráč může vyhnat 1 žeton z území s kolonizátory.	5	DĚSIVÉ TVÁŘE: 1 žeton za každé území s kolonizátory, na němž se nachází více žetonů než 1 žeton.	5	ODCHOD Z PUSTINY: Na každé desce ostrova vyžene 2 žetony z území s kolonizátory na 1 území bez kolonizátorů.

Stejně jako pro ostatní efekty platí i pro události následující pokyny:

- Vyhodnoťte vše, co lze, a při vyhodnocování postupujte shora dolů. Pokud narazíte na neproveditelnou instrukci, přeskočte ji.
- Efekty, které nemění stav desek (ostrova, kolonizátorů atd.), trvají pouze do konce kola.
- Komponenty ovlivňují pouze území, na němž se nacházejí, pokud není výslovně uvedeno jinak. Pokud tedy např. žeton nebo Dahan vyvolá strach nebo způsobí poškození/zničení, učiní tak na území, na němž se právě nachází.

Veškerá rozhodnutí provádějí hráči. Pokud text události říká: „Na každé desce ostrova: (provedte to NEBO ono)“, můžete si na každé desce ostrova vybrat jinou možnost. Před učiněním jakýchkoli rozhodnutí si můžete přečíst celý text karty – není to ale nutné, pokud vaše herní skupina radši řeší jednu věc po druhé. Pokud události způsobují poškození, stejně jako u ostatních efektů je toto poškození způsobeno pouze kolonizátorům (pokud není řečeno jinak). Některé události upravují poškození kolonizátorů nebo poškozují Dahany (viz *Odolnost a poškození na str. 15*).

Akce/efekty událostí jsou považovány za spuštěné duchy (např. pro účely ducha *Srdce lesních požárů*), pokud duchové za jejich vyvolání zaplatí cenu (viz *Události s rozhodováním níže*).

UDÁLOSTI S ROZHODOVÁNÍM

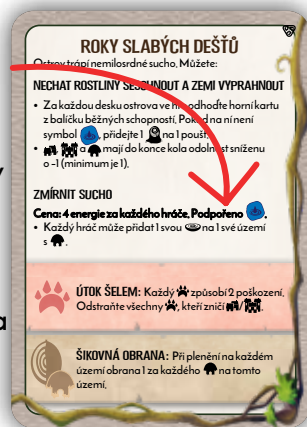
Jak je znázorněno níže, některé z hlavních událostí na kartě událostí jsou událostmi s rozhodováním. Takové události popisují situaci a nabízejí duchům dvě možnosti reakce, které vedou k odlišným důsledkům. Většinou je o výběru možnosti rozhodnuto společnými silami a hráči se musejí shodnout. Pokud ke shodě nedojde, vyhodnoťte první z možností.

Často je vybraná možnost podmíněna zaplacením ceny – nejčastěji určitým množstvím energie za každého hráče ve hře. Na tuto cenu se duchové mohou složit libovolným způsobem – není potřeba, aby každý z nich přispěl rovným dílem. Dokonce je možné, aby celou cenu zaplatil jeden hráč.

Pokud cena uvádí: „Podpořeno (konkrétním elementem)“, znamená to, že duchové:

- Mohou zapomenout jednu nebo více karet schopností s příslušným elementem ze své ruky, ze hry nebo ze svého odhazovacího balíčku. Za každou takto zapomenutou kartu získají +4 energie pro účely zaplacení ceny události.
- Mohou odhodit ze své ruky jednu nebo více karet schopností s příslušným elementem. Za každou takto odhozenou kartu získají +2 energie pro účely zaplacení ceny události.
- Mohou započítat +1 energii pro účely zaplacení ceny události za každý svůj element příslušného druhu, který mají ve hře (na kartách schopností, na stupnici přítomnosti, příp. jinde).

Karta schopnosti může být použita pouze pro jeden z uvedených bonusů: pokud odhodíte kartu schopnosti, nemůžete ji následně také zapomenout. Zapomenutá karta také již nadále neposkytuje své elementy. Energii získanou „podpořením elementem“ je možno využít pouze pro zaplacení ceny události – nemůžete takto získat žetony energie!



ZBYTEČNÉ VOLBY

Pokud táhnete kartu s událostí s rozhodováním, při jejímž vyhodnocení se nezávisle na vaší volbě nic nestane, táhnete novou kartu události. V tomto rozšíření to může nastat pouze při tažení karty „Předstihnout“ v rámci hry se scénářem „Není času nazbyt“, kde vaše volba nemá žádný dopad na hru, protože v tomto scénáři neprobíhá fáze pomalých akcí. V budoucích rozšířeních se mohou stát irelevantními i další karty událostí s rozhodováním v kombinaci s konkrétními koloniálními mocnostmi / scénáři.

Nové schopnosti a noví duchové využívají čtyři druhy žetonů, které představují rizika a hrozby číhající na kolonizátory. Tvorové, divočina a choroby se umisťují na území, konflikty pak na konkrétní kolonizátory. Neexistuje omezení počtu žetonů na území ani na konkrétním kolonizátorovi.



TVOR: Zraňuje kolonizátory a vyvolává strach podle instrukcí schopností a karet událostí.



DIVOČINA: Zabraňuje nejbližšímu průzkumu na území a poté je odstraněna.



CHOROBA: Zabraňuje nejbližší stavbě na území a poté je odstraněna.



KONFLIKT: Brání nejbližšímu poškození, které by kolonizátor způsobil Dahanům a/nebo území, a poté je odstraněn.

TVOROVÉ

Žetony tvorů představují nejrůznější divoká zvířata, která jsou dost početná, nebezpečná nebo agresivní na to, aby představovala problém pro kolonizátory. (Dahani vědí, jak se jim vyhnout nebo je odvést dřívě, než jim způsobí závažné ztráty.) Jsou to nepředvídatelní spojenci a většinou útočí spíše na průzkumníky než na vesnice a města.

Žetony tvorů nemají předurčený efekt. Mnoho schopností, které na mapu umisťují žetony 🐾, disponuje rovněž dalším efektem, který se týká pouze území s těmito žetony. Události související se žetony tvorů se vyskytují zhruba na polovinu ze všech karet událostí.

DIVOČINA

Žetony divočiny představují území, která je riskantní prozkoumávat - lány rostlin, které vypadají jedle, ale ve skutečnosti jsou jedovaté, místa s nedostatkem pitné vody, obzvláště nebezpečné stezky apod. Jakmile je však dané nebezpečí odhaleno a zaznamenáno (vždy zůstane pár přeživších), další průzkumníci se mu již dovedou vyhnout.

Pokud by měli kolonizátoři provést průzkum na území se žetonem 🌿, namísto toho odstraňte jeden tento žeton z daného území.

CHOROBY






Žetony chorob představují nemoci a chatrné zdraví. Snižují počty obyvatelstva: někdy strmě, častěji však spíše brání přírůstkům. Choroby jsou nebezpečné i pro Dahany - ne tak, jako tomu bylo ve skutečnosti (díky jejich kontaktu s duchy s léčivými schopnostmi), přesto některé z událostí odkazujících se na žetony 🦠 mohou ublížit i Dahanům.

Pokud by měli kolonizátoři provést stavbu na území se žetonem 🦠, namísto toho odstraňte jeden tento žeton z daného území.

KONFLIKTY

Žetony konfliktu představují vnitřní rozbroje a neshody mezi samotnými kolonizátory. V těchto neklidných časech pak zůstávají pole ležet ladem, statky se nerozrůstají a výpady proti Dahanům jsou neorganizované a neefektivní.

Na rozdíl od zbylých tří druhů žetonů hrozeb se žetony konfliktu umísťují na konkrétní figurky kolonizátorů, a ne přímo na území. Ve chvíli, kdy žeton umísťujete, si vybíráte konkrétní figurku kolonizátora a žeton umístíte pod ni. (Pokud na mapě v tu chvíli není vhodný cíl, žeton neumísťíte.)

Kdykoli kolonizátoři způsobují poškození Dahanům a/nebo území, všichni kolonizátoři s alespoň jedním žetonem  nezpůsobí žádné poškození a zpod každého z nich je následně odstraněn jeden žeton . Použití  je povinné a není možné jej ušetřit na později - to platí i v případě, že by kolonizátor stejně nezpůsobil žádné poškození, např. vlivem obrany. Pokud kolonizátor poškozuje více věcí najednou (např. v průběhu plnění),  ovlivní všechna tato poškození. Pokud by měl kolonizátor způsobit poškození jinému kolonizátorovi,  nemá žádný efekt a není ani odstraněn.


Připomenutí: I pokud je poškození sníženo na 0 (obranou a/nebo žetonem konfliktu), Dahanové stále vracejí úder! K protiútoky nedojde pouze tehdy, je-li přeskočena celá akce plnění.

Pokud se kolonizátor se žetonem konfliktu přesouvá, žeton putuje s ním. Pokud je kolonizátor odstraněn nebo zničen, žeton konfliktu vraťte do zásoby. Pokud je kolonizátor nahrazen jiným kolonizátorem, žeton zůstává - pokud je však nahrazen jiným druhem komponenty (např. žetonem tvora nebo Dahanem), žeton je odstraněn.

(Další příklady použití žetonů jsou uvedeny na následující straně.)

ČASOVÁNÍ POUŽITÍ ŽETONU KONFLIKTU

Žeton konfliktu se uplatní až po zohlednění všech ostatních modifikátorů poškození, které kolonizátor způsobí. Efekty, které mění celkový součet poškození způsobeného na území (např. obrana nebo některé události), se však spouštějí až později, a to poté, co jste sečetli poškození všech jednotlivých kolonizátorů.

Žeton konfliktu je odstraněn ve chvíli, kdy by mělo být způsobeno poškození, které je tímto žetonem blokováno - tedy při plnění je odstraněn ve chvíli, kdy vyhodnocujete ztráty Dahanů, ale ještě před jejich protiútokem. To může hrát roli, pokud byla ve stejném kole tažena karta „-1 odolnost za každý žeton “.

PŘÍKLADY TVORŮ



ROKY SLABÝCH DEŠŤŮ
Ostrov trápí nemiloslavné sucha. Můžete:

NECHAT ROSTLINY SESCHNOUT A ZEMI VYPRAHNOUT

- Za každou desku ostrova ve hře odhazte horní kartu z balíčku běžných schopností. Pokud na ní není symbol  přidejte 1  na 1 poušť.
-  má 1  má 1  má 1  má 1 (minimum je 1).



ZMÍRNIT SUCHO








Cena: 4 energie za každého hráče, Podpořeno 

- Každý hráč může přidat 1 svou  na 1 své území 

ÚTOK ŠELEM: Každý  způsobí 2 poškození. Odstraňte všechny . Mezi znič 

ŠIKOVNÁ OBRANA: Při plenění na každém území obrana 1 za každého  na tomto území.







Pro účely těchto příkladů předpokládáme, že jste dobrali kartu události s efektem „Útok šelem“. V rámci této události způsobí každý  2 poškození. Odstraňte všechny žetony , kteří zničí osadu nebo město.

- A) Na tomto území se nachází 1  a 1 Dahan. Nejsou zde přítomni žádní kolonizátoři, takže se zde nestane.
- B) Na tomto území se nachází 1 . Zároveň se zde nachází také 1 průzkumník a 1 osada.  tedy zničí průzkumníka a způsobí 1 poškození osadě. Namísto toho by  mohl zničit osadu – následně by byl žeton odstraněn.
- C) Na tomto území se nachází 2 . Jediným kolonizátorem na tomto území je město, takže oba  způsobí všechno své poškození tomuto městu. , který způsobí městu třetí poškození, je následně odstraněn.

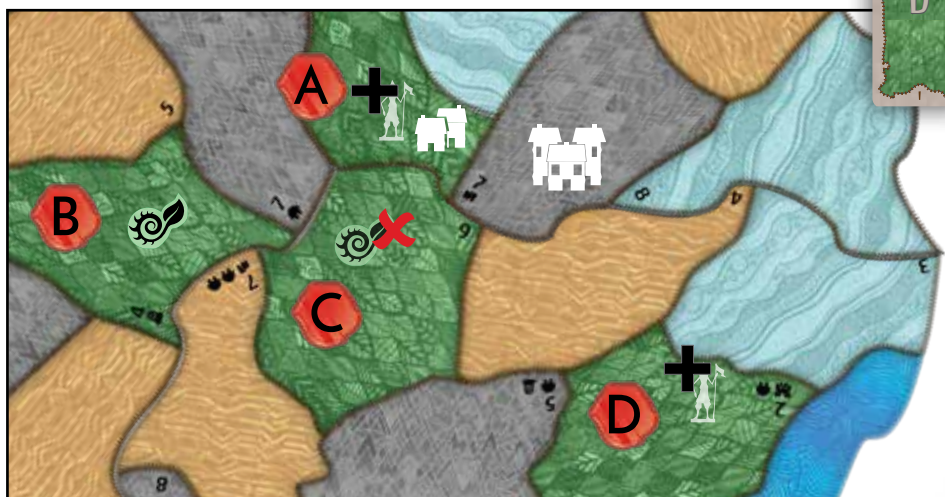
PŘÍKLADY CHOROB



Pro účely těchto příkladů předpokládáme, že se v horách odehrává stavba. Pokud by kolonizátoři měli stavět na území hor se žetonom , namísto stavby odstraňte z tohoto území jeden žeton .

- A) Na tomto území se nenachází žádný žeton . Je na něm přítomno více osad než měst, takže je zde postaveno město.
- B) Na tomto území se nachází 2 žetony . Kolonizátoři na tomto území nemohou stavět – namísto toho z území odstraňte 1 žeton .
- C) Na tomto území se nachází 1 žeton . Kolonizátoři na tomto území nemohou stavět – namísto toho z území odstraňte 1 žeton .
- D) Na tomto území se nachází 1 žeton . Vzhledem k tomu, že se na území nenacházejí žádní kolonizátoři, nedojde na tomto území ke stavbě a žeton se neodstraňuje.

PŘÍKLADY DIVOČINY



Pro účely těchto příkladů předpokládáme, že se v džungli odehrává průzkum. Pokud by kolonizátoři měli prozkoumávat území džungle se žetonem 🌿, namísto průzkumu odstráňte z tohoto území jeden žeton 🌿.

- A) Na tomto území se nenachází žádný žeton 🌿. Nachází se zde již osada, takže je sem umístěn průzkumník.
- B) Na tomto území se nachází 1 žeton 🌿. Na tomto ani na sousedních územích se však nenachází zdroj kolonizátorů, takže zde nedojde k průzkumu a žeton 🌿 se neodstraňuje.
- C) Na tomto území se nachází 1 žeton 🌿. Toto území zároveň sousedí s územím s osadou nebo městem, takže by zde mělo dojít k průzkumu. Namísto toho je však z území odstraněn 1 žeton 🌿.
- D) Na tomto území se nenachází žádný žeton 🌿. Jde o pobřežní území, takže je na něj umístěn průzkumník.

PŘÍKLADY KONFLIKTŮ



Mokřady, v nichž má dojít k plenění



Krok 1



Krok 2

Pro účely tohoto příkladu předpokládáme, že se v mokřadech odehrává plenění. Každý útočící kolonizátor s alespoň jedním žetonem 🌿 způsobí přesně 0 poškození a je zpod něj odstraněn jeden tento žeton.

V těchto mokřadech se nacházejí 2 Dahanové, 1 město (s 1 žetonem konfliktu) a 1 průzkumník. Kolonizátoři způsobí celkem 1 poškození (0 za město a 1 za průzkumníka), a to jak území, tak Dahanům.

(Krok 1) 1 poškození způsobené území není dost na to, aby byl na území přidán žeton pohromy. Následně je 1 poškození způsobeno jednomu z Dahanů. Odstraňte zpod města žeton konfliktu.


(Krok 2) Nyní je na řadě protiúder Dahanů. Ti způsobí kolonizátorům 4 poškození, a zničí tak město i průzkumníka.

AKCE KOLONIZÁTORŮ

VÍCE KARET KOLONIZÁTORŮ / CHYBĚJÍCÍ KARTY

Některé karty strachu a událostí mohou narušit obvyklý pravidelný posun karet kolonizátorů na desce kolonizátorů. Na jednom poli akce se tak může v jednu chvíli nacházet více karet kolonizátorů, nebo může naopak pole zůstat zcela prázdné.

Pokud je pole některé z akcí kolonizátorů prázdné, akci neprovádějte - stejně jako v prvním kole hry, kdy neprovádíte akci plnění.

Pokud se na poli akce nachází více karet, provedete danou akci právě jednou pro každou kartu kolonizátorů na tomto poli. Pokud je důležité pořadí akcí (např. v případě vícenásobné stavby u Království anglického v epoše 2), jako první je vyhodnocena karta, která leží úplně dole (tj. byla na pole akce položena jako první). Pokud je připraveno více karet na akci průzkumu, otáčejte a vyhodnocujte je postupně jednu po druhé (včetně případných symbolů ).

Při posunu karet kolonizátorů se posouvají všechny karty současně (viz níže). Pokud tedy na poli stavby leží dvě karty, budete v příštím kole čelit dvěma plněním.



„BĚŽNÉ“ AKCE VS. „ZVLÁŠTNÍ“ AKCE

Některé karty strachu a událostí se odkazují na „běžné“ akce kolonizátorů, např.: „Přeskočte běžnou stavbu.“ Slovo „běžná“ v tomto kontextu znamená pouze to, že akce byla vyvolána přítomností karty kolonizátora na některém z polí akcí, a to i v případě, že se na poli nacházelo více karet kolonizátorů současně.

Naproti tomu akce kolonizátorů, které jsou spuštěny jinými herními mechanismy (např. kartami událostí, kartami strachu, schopnostmi duchů, pravidly pro koloniální mocnosti nebo scénáře apod.), se považují za „zvláštní“ akce kolonizátorů.

VÍCENÁSOBNÉ POŠKOZENÍ STEJNÉHO ÚZEMÍ KOLONIZÁTORŮ

Možnost vícenásobného plenění znamená, že kolonizátoři mohou způsobit poškození na stejném území víckrát za kolo. V tomto ohledu je důležité uvědomit si, že:

- Obrana území se aktivuje pokaždé, když na něm kolonizátoři způsobují poškození.
- Každé poškození území je samostatným účinkem - poškození území se nesčítá v průběhu celého kola, jako je tomu u kolonizátorů a Dahanů. Žeton pohromy tedy na území přidávejte pouze tehdy, je-li v jednu chvíli způsobeno dostatečně velké poškození na to, aby byl žeton umístěn.
- Na druhou stranu je tedy takto možné umístit na stejné území i více žetonů pohromy v jednom kole! Podmínky kontrolujte pokaždé, když je území způsobeno poškození.

POHROMA

Dvě karty schopností v tomto rozšíření umožňují přesouvat žetony pohromy mezi územími. Přesun žetonu pohromy neodstraňuje přítomnost duchů a nespouští ani řetězení pohromy.

DUCHOVÉ

MOŽNOST RŮSTU „ZVOLTE DVĚ MOŽNOSTI“

Duchové s textem „Růst (zvolte dvě možnosti)“ si mohou vybrat libovolné dvě možnosti růstu, a to v libovolném pořadí. Nemohou si však vybrat stejnou možnost dvakrát ve stejném kole.

MOŽNOST RŮSTU PLACENÁ ENERGIÍ

Oba duchové z tohoto rozšíření disponují možností růstu, kterou je nutné zaplatit energií. Pokud duch nemá dostatek energie, nesmí si takovou možnost zvolit. (Avšak vzhledem k tomu, že oba duchové mají na výběr dvě možnosti růstu, mohou první možnost využít k zisku energie, která jim pak může pomoci zaplatit druhou možnost.)

KARTY SCHOPNOSTÍ

Pokud hrajete během fáze rychlých schopností dodatečnou kartu pomalé schopnosti, musíte i tak počkat do fáze pomalých schopností, v níž budete moci tuto kartu vyhodnotit.

NÁHODNÉ ODHAZOVÁNÍ KARET SCHOPNOSTÍ

Některé události s rozhodováním využívají karty schopností jako generátor náhody: odhodíte horní kartu schopnosti z příslušného balíčku do příslušného odhazovacího balíčku (případně nejprve vytvořte nový dobírací balíček, pokud je to potřeba), poté zkontrolujte konkrétní atribut odhozené karty (např. její cenu v energii, to, zda poskytuje konkrétní element, nebo zda je pomalá nebo rychlá - v takovém případě ignorujte případnou možnost urychlení karty pomocí souhry elementů).

Pokud takto odhodíte kartu Požehnání živlů (která poskytuje elementy podle vašeho výběru), smíte se rozhodnout, zda karta požadovaný element poskytuje, nebo ne.

ODOLNOST A POŠKOZENÍ



POŠKOZENÍ DAHANŮ



Pokud poškodí Dahany schopnost ducha, můžete si vybrat, jak toto poškození rozdělíte, stejně jako v případě, kdy způsobíte poškození kolonizátorům. Pokud Dahanům způsobí poškození karty událostí nebo kolonizátoři, musíte Dahany zničit tak efektivně, jak jen to jde. Nemůžete si tedy vybrat, že poškodíte „zdravého“ Dahana, abyste zachránili „zraněného“.

MODIFIKACE ODOLNOSTI


Některé efekty snižují či zvyšují odolnost kolonizátorů nebo Dahanů. Tyto efekty nikdy nemohou snížit odolnost pod 1. Pokud již v právě probíhajícím kole bylo kolonizátorovi nebo Dahanovi způsobeno poškození rovné jeho nové odolnosti (nebo vyšší), je tento kolonizátor/Dahan ihned zničen.

GLOBALNÍ MODIFIKACE ODOLNOSTI

Některé karty strachu říkají: „Po zbytek tohoto kola mají kolonizátoři -1 k odolnosti za každý svůj .“ V takovém případě jde o obecné pravidlo, které platí po dobu celého kola v celé hře. Pokud tedy kolonizátor získá/ztratí , získá/ztratí tím okamžitě také postih v podobě -1 bodu odolnosti.

Podobně pokud událost „Soudržné komunity“ poskytne po zbytek kola bonus +1 k odolnosti všem  a , osada, která je nahrazena průzkumníkem, tento bonus ztrácí.

MODIFIKACE POŠKOZENÍ

Pokud se ve hře setkají modifikace poškození vztahující se ke konkrétním kolonizátorům (např. „každá  způsobuje +1 poškození“) a na kolonizátory jako celek (např. obrana území), nejprve zohledněte individuální modifikátory a poté modifikátory globální.

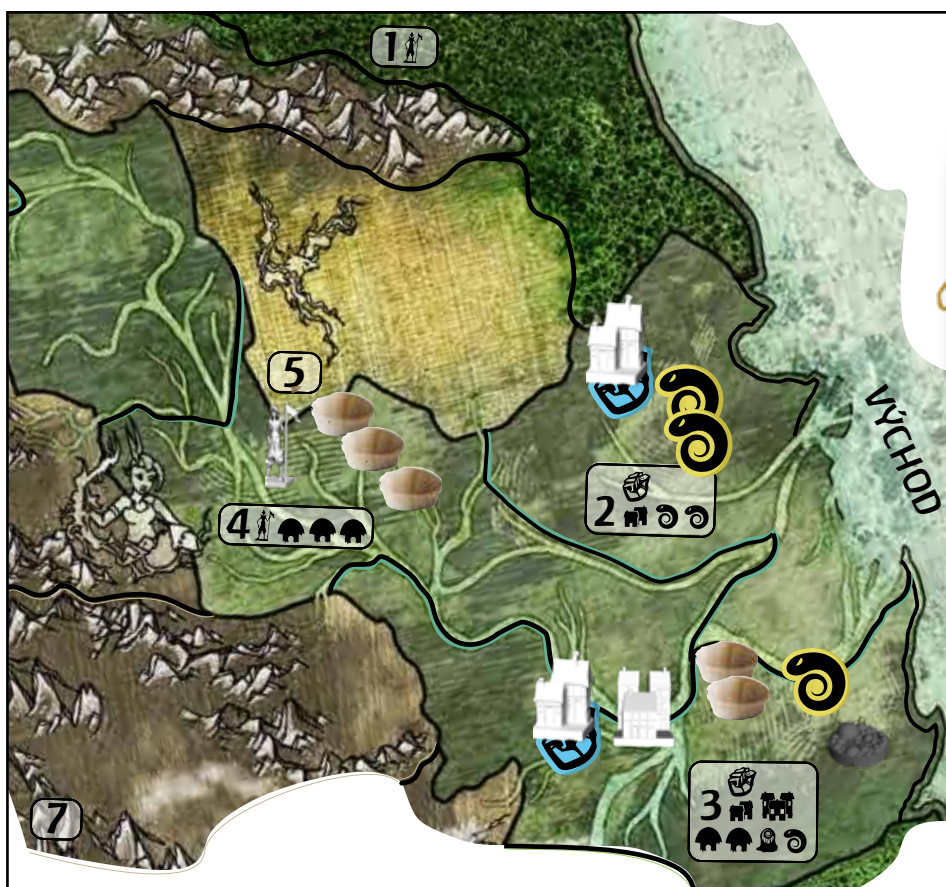
HRAJEDNOHO HRÁČE

Karty pohromy, na jejichž stranu zpusťoveného ostrova se umisťují pouze 2 žetony pohromy za každého hráče, umí být při sólové hře obzvlášť nepříjemné. Pokud při otočení karty pohromy zjistíte, že se jedná o takovou kartu, můžete si místo ní vybrat náhodně jinou z nepoužitých karet.

TEMATICKÁ MAPA

Při přípravě hry s využitím tematických stran desek ostrova na ně umístěte žetony tvorů, divočiny, chorob a konfliktů podle symbolů předtištěných na jednotlivých územích. Symboly konfliktů jsou zobrazeny nad symboly kolonizátorů, k nimž se vztahují.

Hraní na tematické mapě s tímto rozšířením zvyšuje obtížnost hry o 1 (na rozdíl od základní hry, v níž tematická mapa představuje zvýšení obtížnosti o 3). Důvodem je, že na deskách ostrova jsou od začátku přítomny žetony, které vám mohou pomoci zbrzdit šíření kolonizátorů.



KOLONIÁLNÍ MOCNOST



FRANCOUZSKÉ KRÁLOVSTVÍ: KRÁL LUDVÍK XIV.

Král Ludvík XIV., nejdéle panující monarcha v Evropě, vládne Francii železnou pěstí, ale zároveň potřebuje stabilní zdroj příjmů pro financování svých válek na starém kontinentě. Po nedávno skončených válkách proti Švédsku a Svaté říši římské, které mu umožnily na španělský trůn dosadit svého vnuka Filipa, spoléhá Ludvík na to, že síla francouzské armády udrží pohromadě křehkou alianci se Španělskem a Skotskem proti Švédům, Habsburkům a Prusku.

Vzhledem k tomu, že šlechta si peníze vzít nenechá a jeho poddaní jsou už tak zatíženi jedněmi z nejvyšších daní v Evropě, rozhodl se začít zakládat zámořské kolonie a těžit v nich zdroje, které budou financovat správu království.

Mnoho evropských mocností vlastnilo plantážní kolonie, na kterých pracovali dovezení otroci. Tato koloniální mocnost kombinuje dynamiku rychlého rozvoje plantáží (představovaných osadami) s rozšiřováním hranic francouzského území, které probíhalo v 18. století.

FRANCOUZSKÉ KRÁLOVSTVÍ

ZÁKLADNÍ OBŤIŽNOST 2

Dodatečná podmínka prohry
Rozrůstající se plantáže: Před přípravou hry vraťte do krabice všechny kromě 7 za každého hráče ve hře. Kolonizátoři vítězí, pokud máte umístit a v zásobě již žádná není.

Rozmach kolonizace v epoše II
Poptávka po hospodářských plodinách: Po provedení průzkumu vyberte na každé desce ostrova jedno území odpovídajícího terénu. Pokud se na něm nachází / , přidejte 1 . Pokud ne, přidejte 1 .

Úroveň	Karty strachu	Herní účinky (kumulativní)
1 (3)	9 (3/3/3)	Pionýři: Vždy s výjimkou přípravy hry: Poté, co kolonizátoři provedou průzkum na území bez / , přidejte na něj 1 .
2 (5)	10 (3/4/3)	Otrocká práce: Během přípravy hry umístěte pod horní 3 karty balíčku událostí kartu „Povstání otroků“. Poté, co kolonizátoři provedou stavbu na území se 2 či více , nahraďte všechny kromě 1 stejným počtem .
3 (7)	11 (4/4/3)	Rané plantáže: Během přípravy hry přidejte na každou desku ostrova 1 na 1 území s nejvyšším číslem bez . Přidejte také 1 na území č. 1.
4 (8)	12 (4/4/4)	Trojstranný obchod: Kdykoli kolonizátoři postaví na pobřežním území, přidejte 1 na 1 sousední území s nejméně .
5 (9)	13 (4/5/4)	Pomalá regenerace ekosystému: Kdykoli odstraníte z mapy , namísto na kartu pohromy ji umístěte sem. Na kartu pohromy odsud přesuňte všechny až tehdy, jakmile se zde nasbírají 3 za každého hráče.
6 (10)	14 (4/5/5)	Vytrvalí průzkumníci: Po běžném průzkumu přidejte na každou desku ostrova 1 na 1 území, na němž se zatím žádný nenachází. Efekty karet strachu nikdy neodstraňují . Pokud by měl být takovým efektem odstraněn, namísto toho jej můžete vyhnat.

Hra proti této koloniální mocnosti zahrnuje použití zvláštní karty událostí „Povstání otroků“, která se použije pouze tehdy, jste-li k tomu instruováni deskou koloniální mocnosti.

Tato koloniální mocnost je **podstatně jednodušším** soupeřem pro duchy, kteří vynikají v ničení osad (např. Náhlý úder blesku).

Tato koloniální mocnost je - vzhledem k dodatečné podmínce prohry, kterou zavádí **podstatně složitějším** soupeřem pro duchy, kteří obtížně ničí budovy (např. Posel snů a nočních můr).

POVSTÁNÍ OTROKŮ

(událost koloniální mocnosti - použijte, pouze pokud jste vyzváni)
 Odhodte a dobře novou kartu, pokud nehrajete proti Francouzskému království.

EPOCHY I + II

MALÉ POVSTÁNÍ

Na každou desku ostrova přidejte na 1 . Po vyhodnocení této karty události dobřete ještě jednu a poté vraťte tuto kartu do balíčku událostí podle instrukcí přípravy hry.

EPOCHA III

POVSTÁNÍ

Na každé desce ostrova zničte 1 . Přidejte po 1 na 2 . Poté každý kolonizátor utrpí tolik poškození, kolik je na něm . Po vyhodnocení této karty události dobřete ještě jednu. Tuto kartu odhodte.

POMOC PŘI POVSTÁNÍ: Kolonizátoři s utrpí 1 poškození za každého přítomného . Přidejte 1 za každou , které jsou takto zničeny.

TEMATICKÉ POVSTÁNÍ

Předvídatelnost události „Povstání otroků“ balancuje hru. Pokud upřednostňujete tematičtější nejistotu, zamíchejte tuto kartu spolu se dvěma horními kartami balíčku událostí, položte je navrch balíčku a přes ně položte dvě karty zespodu balíčku.

TABULKA OBTÍŽNOSTI



	SCÉNÁŘE	KRÁLOVSTVÍ BRANIBOR- SKO-PRUSKÉ
OBTÍŽNOST 0 (BEZE ZMĚNY)	NENÍ ČASU NA ZBYT STRÁŽCI SRDCE OSTROVA DRUHÁ VLNA (*)	
OBTÍŽNOST 1	DLOUHO ZAPOMENUTÉ SÍLY (**)	ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ
OBTÍŽNOST 2	STRÁŽCI POBŘEŽÍ	ÚROVEŇ 1
OBTÍŽNOST 3	DĚSIVÉ RITUÁLY RITUÁLY NIČIVÉHO PLAMENE	
OBTÍŽNOST 4	POVSTÁNÍ DAHANŮ	ÚROVEŇ 2
OBTÍŽNOST 5		
OBTÍŽNOST 6		ÚROVEŇ 3
OBTÍŽNOST 7		ÚROVEŇ 4
OBTÍŽNOST 8		
OBTÍŽNOST 9		ÚROVEŇ 5
OBTÍŽNOST 10		ÚROVEŇ 6

POUŽITÍ TEMATICKÉ MAPY SPOLU S ROZŠÍŘENÍM TRNY A DRÁPY ZVYŠUJE OBTÍŽNOST O 1.

Nezapomeňte, prosím, že uvedená úroveň obtížnosti je vždy pouze orientační - někteří duchové jsou vhodnější / méně vhodné proti konkrétním mocnostem a v konkrétních scénářích. Jednotlivé koloniální mocnosti a scénáře se navíc mohou navzájem ovlivňovat (a tvořit fungující kombinace).

(*) ± 1 v závislosti na tom, jak se vám dařilo v předchozí hře. Tento scénář vám však také nařizuje zvýšit úroveň koloniální mocnosti, pokud jste zvítězili příliš drtivě.

(**) Kompetitivní hledání pokladů v tomto scénáři hru činí nepředvídatelnější. Většinou přidává zhruba +1 k obtížnosti, ale může být také mnohem jednodušší nebo složitější v závislosti na tom, kdo najde jaký poklad.

KOLONIÁLNÍ MOCNOST A SCÉNÁŘ

KRÁLOVSTVÍ ANGLICKÉ	ŠVÉDSKÉ KRÁLOVSTVÍ	FRANCOUZSKÉ KRÁLOVSTVÍ	SKOTSKÉ KRÁLOVSTVÍ
ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ	ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ		
	ÚROVEŇ1	ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ	
ÚROVEŇ1	ÚROVEŇ2	ÚROVEŇ1	ÚROVEŇ1
ÚROVEŇ2			ÚROVEŇ2
	ÚROVEŇ3	ÚROVEŇ2	
ÚROVEŇ3	ÚROVEŇ4		ÚROVEŇ3
ÚROVEŇ4	ÚROVEŇ5	ÚROVEŇ3	ÚROVEŇ4
	ÚROVEŇ6	ÚROVEŇ4	ÚROVEŇ5
ÚROVEŇ5		ÚROVEŇ5	
ÚROVEŇ6		ÚROVEŇ6	ÚROVEŇ6



REJSTŘÍK POJMŮ

- Akce kolonizátorů:** Jedna ze tří škodlivých činností kolonizátorů: plenění, stavba nebo průzkum. Většinou je spuštěna přítomností karty kolonizátorů na poli akce na desce kolonizátorů. Může ji však spustit i efekt koloniální mocnosti, karta událostí či strachu, schopnost ducha apod. (viz Zvláštní akce). (str. 14)
- Běžná akce:** Akce kolonizátorů vyvolaná přítomností karty kolonizátorů na příslušném poli akce na desce kolonizátorů. Tento pojem nezahrnuje zvláštní akce vyvolané kartami událostí, strachu, efekty koloniálních mocností, schopností duchů apod. (str. 15)
- Divočina (žeton):** Představuje nebezpečné nástrahy přírody. Zabrání nejbližší akci průzkumu na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna. (str. 10)
- Epocha:** Římská číslice uvedená na kartě kolonizátora (I, II nebo III). Pokud hrajete proti Království braniborsko-pruskému úroveň 2+, považujte kartu epochy III, která v balíčku předchází kartám epochy II, za kartu epochy II. (str. 8)
- Choroba (žeton):** Představuje nemoci a neduhy. Zabrání nejbližší akci stavby na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna. (str. 10)
- Konflikt (žeton):** Vnitřní spor. Na rozdíl od ostatních žetonů se umísťuje pod konkrétního kolonizátora (na cílovém území). Pokud má kolonizátor se žetonem konfliktu způsobit poškození Dahanům a/ nebo území, všechno toto poškození je vynulováno a zpod dotyčného kolonizátora odstráňte jeden žeton konfliktu. (str. 11)
- Podpořeno (elementem):** Cena energie události s rozhodováním je snížena o 1 za každý element, který mají hráči k dispozici, o 2 za odhození karty schopnosti, která poskytuje požadovaný element, z ruky hráče a o 4 za zapomenutí karty schopnosti, která poskytuje požadovaný element, z ruky, ze hry nebo z odhazovacího balíčku hráče. (str. 9)
- Tvor (žeton):** Nebezpečná zvířata. Nepředvídatelně útočí na kolonizátory. (str. 10)
- Událost:** Nepředvídatelné dění na ostrově, které je potřeba vyhodnotit před vyhodnocením efektů získaných karet strachu. (str. 8)
- Událost Dahanů:** Část karty událostí, v rámci které jednají Dahanové z vlastní vůle. (str. 8)
- Událost s rozhodováním:** Událost, která nabízí duchům možnost výběru jejího dopadu. Pokud se hráči nemohou dohodnout, výchozí volbou je vždy první možnost. (str. 9)
- Událost žetonů:** Část karty událostí, která se týká žetonů tvorů, chorob nebo konfliktů. (str. 8)
- Zvláštní akce:** Akce kolonizátorů vyvolaná efektem koloniální mocnosti, události, karty strachu, schopnosti ducha, scénáře nebo čímkoli jiným, než je přítomnost karty kolonizátorů na poli akce kolonizátorů. (str. 15)

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: R. Eric Reuss

Vývojář: Ted Vessenes

Šéfredaktor: Christopher Badell

Tvůrčí vedoucí: Adam Rebottaro

Výtvarná vedoucí: Jennifer Closson

Grafický design: SaRae Henderson, Darrell Louder

Ilustrace na krabici: Jorge Ramos

Grafické prvky: Nolan N. Nasser

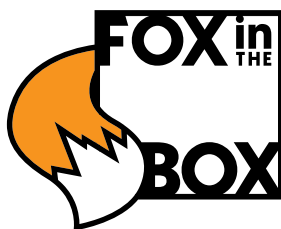
Design miniatur: Jorge Ramos

Tematická strana desek ostrova: Jade Gordon

Tematické desky a desky koloniálních mocností: Zach Bodenner

Redakce: Brian Blankstein, Dylan Thurson, Ted Vessenes

ČESKÉ VYDÁNÍ



REX hry, web: www.rexhry.cz; email: obchod@rexhry.cz

Fox in the Box, web: www.foxinthebox.cz; email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Kurka

Redakce překladu: Jan Březina, Martin Hrabálek a Lukáš Beran

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček

Věnováno památce našeho kamaráda Zdeňka „Assada“ Mišáka.

TESTEŘI

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike "Spiff" Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanna Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEselstine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi a nespočet hráčů, kteří nám poskytli zpětnou vazbu na herních akcích. Všem vám moc děkujeme!

ILUSTRÁTOŘI

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydney Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Sternberg, Shane Tyree, Joshua Wright

ŽETONY



TVOR: Útočí na kolonizátory a vyvolává strach v závislosti na schopnostech duchů a kartách událostí.







CHOROBA: Zabrání nejbližší akci stavby na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna.



DIVOČINA: Zabrání nejbližší akci průzkumu na území, na němž se nachází, a následně je odstraněna.



KONFLIKT: Neguje poškození způsobené příslušným kolonizátorem a následně je odstraněn.

Během přípravy hry umístěte na každou desku ostrova jednoho  a jednu .  umístěte na území s nejnižším číslem, které na sobě nemá žádný symbol určený pro přípravu hry;  umístěte na území s číslem 2 (území s městem).

NOVÝ PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

(Hrají všichni hráči současně.)

Fáze duchů

- Růst
- Zisk energie
- Hraní karet

Fáze rychlých schopností (z karet i vrozených)

Fáze kolonizátorů

- Vyhodnocení efektu zpuštěného ostrova
- Vyhodnocení karty události (v prvním kole hry nevyhodnocujte text na kartě).
- Vyhodnocení karet strachu
- **Plnění** (včetně konfliktů)
- **Stavba** (včetně chorob)
- **Průzkum** (včetně divočiny)
- Posunutí karet kolonizátorů

Fáze pomalých schopností (z karet i vrozených)

Plynutí času

- Odhodte zahrané karty schopností na osobní odhazovací balíček.
- Částečné poškození a symboly elementů se ruší.

PODPOŘENO

Pokud cena události udává: „Podpořeno (konkrétním elementem)“, znamená to, že duchové:

- Mohou zapomenout jednu či více karet schopností (z ruky, hry či odhazovacího balíčku) s daným elementem a za každou z nich snížit cenu události o 4 energie.
- Mohou odhodit z ruky jednu či více karet schopností s daným elementem a za každou z nich snížit cenu události o 2 energie.
- Sníží cenu události o 1 energii za každý element daného druhu, který mají ve hře (z karet schopností, stupnic přítomnosti či jiných efektů).

Každá karta schopnosti může být použita pouze pro jeden z těchto účelů (nemůže tedy být například odhozena a následně ještě zapomenuta).



Pro vysvětlení efektů konkrétních karet a odpovědi na jakékoli jiné dotazy navštivte aktualizované často kladené dotazy na <https://querki.net/i/darker/spirit-island-faq> (stránka je v angličtině).

