

*Divukraj*

# *Dálava*

PRAVIDLA HRY

# Obsah

Úvod .....	2
Komponenty .....	3
O hře .....	3
Příprava hry .....	4
Průběh hry .....	6
Konec hry .....	11
Autoři .....	11
Porovnání pravidel <i>Dálavy</i> a <i>Divukraje</i> .....	16

## Úvod

*Věčné moře vás volá...*

Severně od údolí Divukraje se nachází rozeklané mořské pobřeží, drsné místo zahalené tajemstvími a lákající k dobrodružství. Odvážní námořníci zde pátrají po úrodných ostrovech a cenných pokladech. Odhodlaní mniši v knihovnách klášterů pilně překládají a ilustrují vzácné svitky. Dělníci v potu tváře shromažďují stavební materiál a staví města přizpůsobující se věčně proměnlivé tváři mohutného oceánu.

Tak taková je Dálava.

Společně se svými zvířecími pomocníky se budete snažit během několika ročních období vybudovat vzkvétající město a prozkoumávat nádherný nekonečný oceán. Své kroky během výstavby i plavby však musíte pečlivě plánovat, neboť zvítězí jen ten, jenž se dokáže nejlépe přizpůsobit.

Vítr vane. Slunce stoupá nad obzor. Je na čase vyplout vstříc dobrodružství!

## Názvosloví

**Získej:** Vezmi si odpovídající surovinu nebo žeton bodů ze společné zásoby.

**Zaplať:** Přesuň uvedenou surovinu ze své zásoby do společné zásoby.

**Dober:** Vezmi si vrchní kartu z balíčku a přidej si ji do ruky (není-li uvedeno jinak). Symbol karty bez dalšího textu znamená: „Dober si jednu kartu z balíčku.“

**Odhal:** Odhal kartu z vrchu balíčku tak, aby ji viděli všichni hráči.

**Odlož:** Vezmi kartu ze své ruky (není-li uvedeno jinak) a polož ji lícem dolů na odkládací balíček.



Žeton bodů



Dřevo



Libovolná surovina



Body na konci hry



Chaluhy



Větrná růžice



Karta



Kámen



Mapový dílek



Loď



Houby



Poklad

*Poklad není považován za surovinu. Kdykoli má hráč zaplatit libovolný žeton suroviny, může namísto něj zaplatit žeton pokladu. Pokud však má získat „libovolnou surovinu“, musí si vybrat dřevo, chaluhy, kámen nebo houby – nesmí si vybrat poklad. Pokud hráč získá „libovolnou surovinu“ vícekrát, může si zvolit různé suroviny nebo jednu surovinu vícekrát.*



# Komponenty



1 herní plán



1 maják



Dřevo



Houby



Kámen

Žetony bodů



Žetony pokladů



12 žetonů kotev



Chaluhy



4 loďky



24 mapových dílků



8 dílků větrných růžic  
(4 „A“ a 4 „B“)



125 karet



6 krabů



6 bobrů



6 papuchalků



6 kachen



1 karta vítězství



10 dílků ostrovů

## O hře

Ve hře **Dálava** budete posílat své zvířecí pomocníky na různá místa na herním plánu, abyste získali suroviny. Ty budete používat k vykládání karet, čímž budete budovat své přímořské město.

V každém tahu provedete jednu z následujících akcí:

- umístění pomocníka,
- vyložení karty,
- příprava na další roční období.

Můžete **umístit svého pomocníka** na libovolné místo na pobřeží, na ostrovech, v docích, na rozhledně, v dunách nebo na červené kartě, pokud již není obsazeno jiným pomocníkem. Ihned získáte uvedené suroviny nebo provedete uvedenou akci.

Pro **vyložení karty** musíte zaplatit požadované suroviny. Pokud se jedná o tvora, můžete jej vyložit zdarma použitím jednoho ze svých tří žetonů kotev. Karty můžete vykládat buď z ruky, nebo z nabídky na herním plánu, které se říká *Zátoka*.

Jakmile hráč umístí všechny své pomocníky, může se **připravit na další roční období**. V takovém případě si vezme zpět všechny své pomocníky, získá nového pomocníka a provede akci připadající na následující roční období. Hráč, který přípravu na další roční období provede jako poslední, zároveň změní směr větru, čímž se změní požadavky pro pohyb loďek okolo herního plánu.

Jakmile hráč dokončí všechny své akce na podzim, hra pro něj končí. Jakmile své akce dokončí všichni hráči, sečtou se body a zvítězí hráč s nejvyšším součtem.



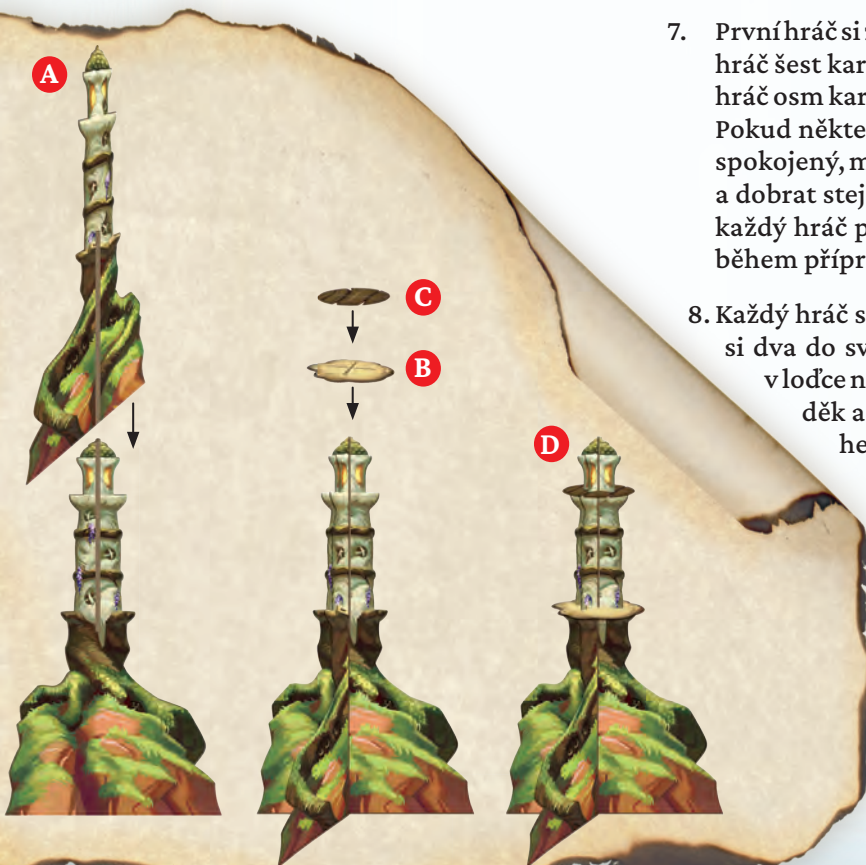
1. Herní plán a maják položte doprostřed stolu. Žetony surovin rozložte do odpovídající oblasti na herním plánu. Zásobu žetonů bodů a pokladů položte na samostatné hromádky poblíž herního plánu.
2. Mapové dílky rozřídte podle jejich typů a poté je poskládejte na hromádky v sestupném pořadí tak, aby navrchu byly dílky s hodnotou 2 bodů. Mapové dílky rozdělte do šesti hromádek a položte na odpovídající místa na herním plánu. Při hře dvou hráčů použijte jeden dílek hodnoty 1 a dílek hodnoty 2 bodů. Při hře tří hráčů použijte pouze jeden dílek hodnoty 0, 1 a 2 bodů od každého typu. Ve čtyřech hráčích použijte všechny mapové dílky.
3. Všechny dílky ostrovů zamíchejte lícem dolů a náhodně vyberte jeden za každého hráče. Vybrané dílky umístěte lícem nahoru na odpovídající místa na herním plánu. Zbývající dílky vraťte do krabice se hrou.

*Počet žetonů surovin, pokladů ani bodů není nijak omezený. Pokud by některé z těchto žetonů během hry došly, použijte libovolnou jinou náhradu.*

4. Dílky větrných růžic rozřídte na hromádky podle typu (A a B). Každou hromádku samostatně zamíchejte lícem dolů, umístěte je na odpovídající místa na herním plánu a nakonec vrchní dílek každé hromádky otočte lícem nahoru.
5. Balíček karet zamíchejte lícem dolů a položte jej nalevo od majáku. Vložte z něj osm karet lícem nahoru do *Zátoky* na herním plánu. Pokud byste do *Zátoky* vyložili více karet se stejným názvem, položte je na sebe a na uvolněná místa vyložte z balíčku nové karty.
6. Na pravé straně majáku vznikne odkládací balíček – ten bude tvořen odloženými kartami, které do něj odkládáte lícem dolů.
7. První hráč si z balíčku dobře pět karet, druhý hráč šest karet, třetí hráč sedm karet a čtvrtý hráč osm karet. Karty v ruce hráči drží skrytě. Pokud některý z hráčů není s kartami v ruce spokojený, může všechny karty z ruky odložit a dobrat stejný počet nových karet. To může každý hráč provést pouze jedenkrát a pouze během přípravy hry.
8. Každý hráč si zvolí druh pomocníků a vezme si dva do své herní oblasti, jednoho umístí v loďce na počáteční pozici na stupnici loďek a zbývající tři umístí k horní části herního plánu nebo na maják.

9. Každý hráč si vezme tři žetony kotvy.

10. Začínajícím hráčem se stane hráč, kterému nejvíc splouchá na maják.





# Průběh hry

Ve svém tahu musí hráč provést jednu z následujících akcí:

- Umístění pomocníka
- Vložení karty
- Příprava na další roční období

## Umístění pomocníka

Hráč umístí svého pomocníka na místo se symbolem  na herním plánu nebo na vyložené . Místo nesmí být obsazené jiným pomocníkem. Poté hráč ihned provede akci daného místa.

### Místa na pobřeží



Na pobřeží jsou čtyři základní místa, která přinášejí hráčům uvedené suroviny, pokud na ně umístí svého pomocníka. Na každém z těchto míst může být vždy umístěn pouze jeden pomocník.

### Místa na ostrovech



Místa na ostrovech slibují obvykle lepší odměny. Na každém místě na ostrově může být vždy umístěn pouze jeden pomocník. Na místě na ostrově může být pomocník umístěn pouze v případě, že je dílek ostrova lícem nahoru (viz Příliv na straně 10).

### Doky



Na místo v docích může své pomocníky umístit libovolný počet hráčů a jeden hráč může mít v docích i více svých pomocníků. Toto místo umožňuje hráči odložit až tři karty z jeho ruky a poté získat jednu libovolnou surovinu za každou takto odloženou kartu.



## Rozhledna



Na místo na rozhledně může své pomocníky umístit libovolný počet hráčů a jeden hráč může mít na rozhledně i více svých pomocníků. Toto místo umožňuje hráči odložit libovolný počet karet a poté si dobrat karty ze *Zátoky* a/nebo z balíčku (v libovolné kombinaci) až do limitu počtu karet v hráčově ruce. **Teprve poté**, co si hráč dobere všechny karty, doplní karty na volná místa v *Zátocce*.

## Karty míst





Hráč může svého pomocníka umístit na libovolnou  ve svém městě, aby aktivoval její efekt. Na každé  může být umístěn vždy pouze jeden pomocník. Hráč **nemůže** svého pomocníka umístit na karty ve městech soupeřů.

## Duny



Hráč může umístit svého pomocníka na duny, aby získal mapový dílek, jehož podmínky splňuje (tedy má ve svém městě vyloženy požadované typy karet). Poté si hráč vezme daný mapový dílek a umístí jej poblíž svého města.

Hráč může mít pouze jeden mapový dílek každého typu. Pokud již získal například dílek „“, nemůže získat druhý dílek „“.



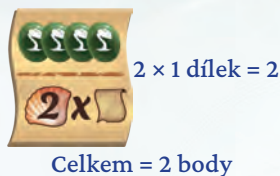
*Aby hráč získal tento mapový dílek, musí ve svém městě mít čtyři zelené karty.*



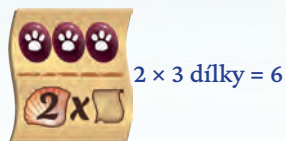
*Aby hráč získal tento mapový dílek, musí ve svém městě mít alespoň jednu kartu každého typu.*

Mapové dílky přinášejí body na konci hry. Bodo-  
vá hodnota (hodnoty dílků jsou 0, 1 nebo 2 body)  
každého dílku se násobí celkovým počtem dílků,  
které hráč získal.

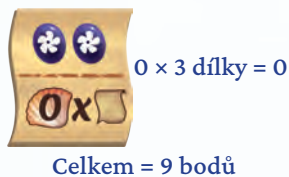
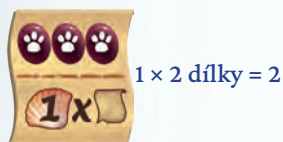
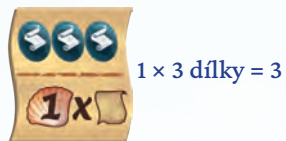
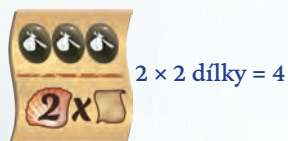
#### Příklad 1



#### Příklad 3



#### Příklad 2



Celkem = 6 bodů

## Vyložení karty

Hráč může vyložit **jednu** kartu. Aby ji mohl vylo-  
žit, musí do společné zásoby zaplatit na ní uvede-  
nou cenu v surovinách (vlevo vedle názvu karty).  
Kartu položí lícem nahoru do své herní oblasti.  
Vyložené karty tvoří hráčovo město.

Hráč může vyložit **buď jednu** kartu ze své ruky,  
**nebo jednu** z karet vyložených lícem nahoru  
v **Zátocce**. Vyloží-li kartu ze **Zátoky**, doplní na kon-  
ci svého tahu na uvolněné místo novou kartu.



## Kotvy

Karty tvoří hráč může vyložit buď po zaplacení  
jejich ceny v houbách, nebo zdarma použitím  
jednoho svého žetonu kotvy. Kotvu hráč použije  
tak, že ji umístí na kartu stavby ve svém městě,  
jejíž typ se shoduje s typem právě vykládaného  
tvora. Na každou stavbu lze umístit pouze jeden  
žeton kotvy.

Pokud hráč kartu s kotvou ze svého města odloží,  
kotvu zpět nezíská. Každý hráč má na celou hru  
k dispozici pouze tři kotvy, takže jejich použití je  
vhodně důkladně plánovat.



*Příklad: Umístěním kotvy na Skladiště může hráč  
zdarma vyložit Potápěče.*

## Posloupnost

*Při vyložení karty hráč postupuje, pokud mož-  
no, v tomto pořadí:*

1. Využije **jeden** efekt „při vyložení karty“ (**ne-  
lze kombinovat více těchto efektů**).
2. Zaplatí cenu v surovinách a/nebo žetonech  
pokladu nebo použije žeton kotvy.
3. Umístí nově vyloženou kartu do svého města.
4. Vyhodnotí efekt nově vyložené karty.
5. Vyhodnotí spuštěné efekty jiných karet.
6. Při splnění podmínek větrné růžice posune  
svoji loďku a případně získá poklad(y).
7. Pokud vyložil kartu ze Zátoky, umístí na  
volné místo do Zátoky lícem nahoru novou  
kارتu z balíčku.

## Další pravidla související s kartami

- Každý hráč má ve svém městě **15 míst**, která může zaplnit (každé jednou kartou). Pokud je hráčovo město plné, nesmí vykládat další karty, pokud na kartě není uvedeno, že nezabírá místo ve městě (Vrak lodi a Trosečník).
- Kdykoli si hráč má dobrat kartu, **vždy si dobírá z balíčku**, pokud není výslovně uvedeno, že si může dobrat ze *Zátoky*.
- **Limit počtu karet v ruce hráče je osm**. Hráč nikdy nesmí mít více než osm karet v ruce. Pokud nějaký efekt hráči říká, že si má dobrat karty, vždy si dobere pouze do výše limitu počtu karet ve své ruce a další karty si již nedobírá.
- Pokud má hráč předat kartu jinému hráči, musí si vybrat spoluhráče, který má ve své ruce místo. Pokud takový spoluhráč není, hráč kartu odloží (a získá odměnu za předání karty).
- Pokud má hráč odložit kartu, vždy odkládá ze své ruky, pokud efekt neříká jinak.
- Pokud se v kterýkoli okamžik v *Zátoce* nacházejí dvě karty se stejným názvem, umístí je hráči na sebe na jedno místo a na uvolněné místo umístí novou kartu z balíčku. Pokud hráč vyloží kartu z místa, na němž se nacházejí dvě nebo více karet, zůstávají zbývající karty na místě.
- Pokud si hráč má dobrat kartu nebo má doplnit kartu na volné místo v *Zátoce* a v balíčku již žádné karty nejsou, zamíchá odkládací balíček a vytvoří z něj nový balíček.

*Příklad: V balíčku zbývá pouze jedna karta a hráč si má dobrat tři karty. Hráč si dobere jednu zbývající kartu, poté zamíchá odkládací balíček a vytvoří nový balíček, z něhož si dobere dvě zbývající karty.*

- Obsahuje-li efekt na kartě slovo „můžeš“, je tento efekt volitelný, v ostatních případech je efekt povinný (ale přínosný).

## Typy karet a klíčová slova

Na každé kartě jsou dvě klíčová slova, jedno z každé dvojice:

- **BĚŽNÝ/JEDINEČNÝ:** Hráč může mít ve svém městě libovolný počet kopií BĚŽNÝCH karet, vždy však může mít pouze jednu kopii každé JEDINEČNÉ karty.
- **TVOR/STAVBA:** Za vyložení TVORA se téměř vždy platí houbami. Tvora lze také vyložit pomocí kotvy (viz stranu 7, Kotvy). Vyložení STAVBY nikdy nevyžaduje houby, houby však lze použít jako „libovolnou surovinu“.

Ve hře je pět různých typů karet. Jejich efekty fungují ve hře následovně:



**Zelené karty sběru:** Aktivují se ihned při vyložení. Dále se aktivují při přípravě na jaro a podzim.



**Modré karty služeb:** Aktivují se podle popisu na kartě a přinášejí výhody při vykládání jiných karet nebo při provádění určitých akcí. Modré karty při vyložení neaktivují samy sebe.



**Hnědé karty poutě:** Aktivují se pouze jedenkrát, a to při vyložení.



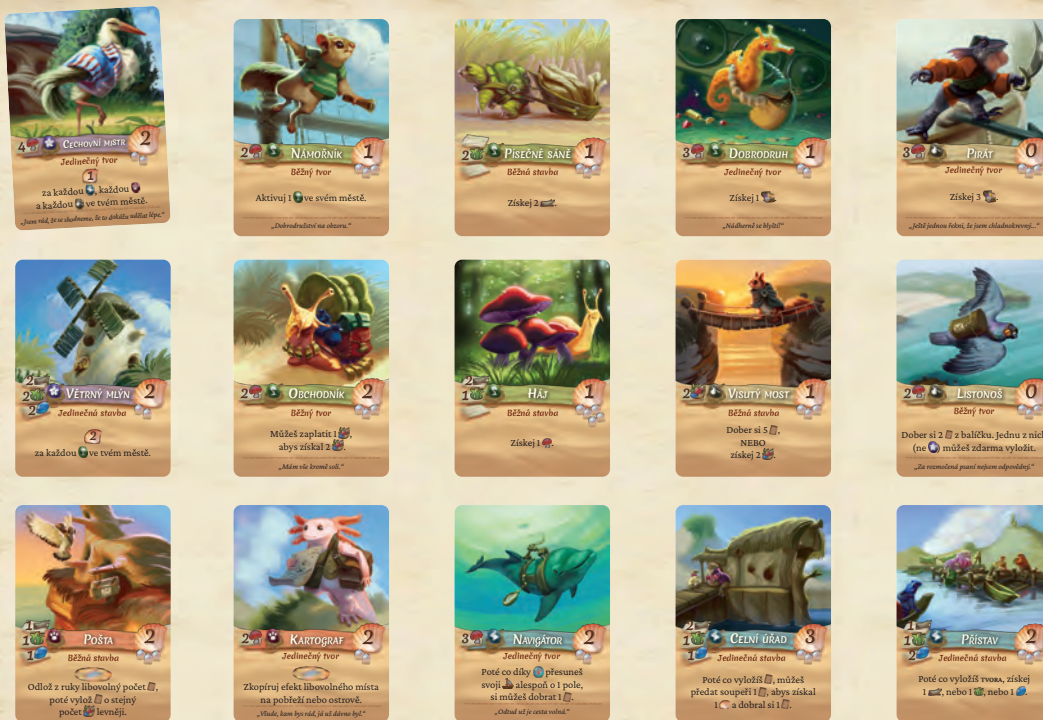
**Červené karty míst:** Aktivují se, pokud na ně hráč umístí svého pomocníka. Neaktivují se při vyložení.



**Fialové karty rozkvětu:** Na konci hry přinášejí body navíc podle popsání efektu za různé prvky hráčova města, mapové dílky, loďky nebo za poklady.







*V tomto příkladu by Cechovní mistr hráči přinesl 2 body za základní hodnotu karty plus 8 bodů navíc (3 za modré karty, 2 za červené a 3 za hnědé).*

## Pohyb loďkou

Kdykoli hráč vyloží kartu, jejíž typ nebo klíčové slovo odpovídá jedné z větrných růžic, posune svoji loďku o jedno pole vpřed na stupnici po obvodu herního plánu. Pokud karta odpovídá oběma růžicím, posune hráč svoji loďku o dvě pole vpřed.



Loďky se mohou posouvat i díky jiným efektům, ty však nespouští odměny za pohyb loďky díky větrným růžicím. Například aktivací Šalupy hráč nespustí efekt Navigátora.

Kdykoli hráč zastaví na poli s pokladem (nebo jej překročí), vezme si jeden žeton pokladu ze společné zásoby (lhostejno, jakým způsobem byl pohyb loďky spuštěn).

Žeton pokladu hráč může kdykoli použít jako jednu libovolnou surovinu. Pokud je do konce hry nepoužije, přinese mu každý z nich dva body.

Galeona hráči přináší za nepoužité žetony pokladů body navíc na konci hry.

Pozice loďky určuje bodový zisk na konci hry (při pohybu loďkou hráči nezískávají žádné žetony bodů).

Pokud hráčova loďka dosáhne pole s šedesáti body, hráč s loďkou již dále nepohybuje.



## Příprava na další roční období

Pokud již hráč umístil všechny své pomocníky a nechce (nebo nemůže) vyložit žádnou kartu, musí provést akci Příprava na další roční období. Tu provede tak, že si vezme zpět všechny své pomocníky z herního plánu a/nebo ze svých karet a navíc získá nového pomocníka z majáku, resp. z horní části herního plánu. Zároveň hráč získá odměnu za nové roční období. Poté jeho tah končí a pokračuje další hráč.

Hra začíná v zimě, takže prvním ročním obdobím, na které se hráči budou připravovat, je jaro a posledním obdobím je podzim.

**Důležité:** Hráči nemusí provádět přípravu na další roční období v jeden okamžik. Příprava na další roční období se týká pouze hráče, který ji provedl, ostatní hráči pokračují ve svých tazích jako obvykle.

**Jaro:** Hráč získá jednoho nového pomocníka a v libovolném pořadí aktivuje všechny zelené karty ve svém městě.



### Změna směru větru



Hráč, který jako poslední provede přípravu na jaro, vezme vrchní žetony z hromádek žetonů větrných růžic a položí je dospodu hromádek. Poté otočí nové vrchní žetony obou hromádek lícem nahoru.

**Léto:** Hráč získá jednoho nového pomocníka a dobere si dvě karty ze *Zátoky*. Poté doplní na volná místa nové karty z balíčku.



### Příliv

Hráč, který jako poslední provede přípravu na léto, provede efekt přílivu. To znamená, že otočí lícem dolů dva libovolné dílky ostrovů. Na otočené ostrovy již není možné umísťovat pomocníky. Případné již umístěné pomocníky ponechá na otočených ostrovech (při přípravě na další roční období si je hráči vezmou zpět jako obvykle).

Hráč, který jako poslední provede přípravu na léto, také provede **změnu směru větru** popsanou výše.

**Podzim:** Hráč získá jednoho nového pomocníka, v libovolném pořadí aktivuje všechny zelené karty ve svém městě a dobere si dvě karty ze *Zátoky* a/nebo z balíčku. Poté doplní na případná volná místa v *Zátoce* nové karty z balíčku.



Hráč, který jako poslední provede přípravu na podzim, také provede **změnu směru větru** popsanou výše.

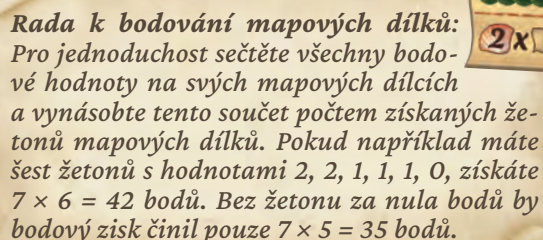


# Konec hry

Pokud hráč na podzim dokončil všechny akce a další již nemůže (nebo nechce) provést, hra pro něj končí a musí pasovat. Hráč, který pasoval, již nemůže dostávat žádné karty ani suroviny. Jeho pomocníci zůstávají na herním plánu a blokují místa ostatním hráčům. Má-li některý z hráčů předat kartu nebo surovinu jinému hráči a všichni již pasovali, prostě ji odloží / vrátí do zásoby. Jakmile hráč jednou pasuje, nesmí se již vrátit do hry.

Ostatní hráči pokračují ve hře, dokud také sami nepasují. Jakmile všichni hráči pasují, spočítají si závěrečné skóre. Každý hráč si sečte základní bodové hodnoty všech karet ve svém městě, body navíc za fialové karty rozkvětu, body za žetony bodů, žetony pokladů, žetony mapových dílků a bodovou hodnotu pole, na něž doplula hráčova loďka. Zvítězí hráč s nejvyšším bodovým součtem.

V případě shody zvítězí hráč, jehož loďka doplula dál. Pokud by i nadále panovala shoda, rozhodněte ji postupně podle následujícího: nejvíce mapových dílků, nejvíce pokladů, nejvíce zbývajících surovin. Pokud by ani poté nebylo rozhodnuto, hráči se o takto vzácné vítězství dělí!



**Rada k bodování mapových dílků:**  
Pro jednoduchost sečtěte všechny bodové hodnoty na svých mapových dílcích a vynásobte tento součet počtem získaných žetonů mapových dílků. Pokud například máte šest žetonů s hodnotami 2, 2, 1, 1, 1, 0, získáte  $7 \times 6 = 42$  bodů. Bez žetonu za nula bodů by bodový zisk činil pouze  $7 \times 5 = 35$  bodů.

## Autoři

**Autoři hry:** James a Clarissa A. Wilsonovi

**Vývoj:** Ian McCormack, Chrissy Peske, Tom Peske, Tim Schuetz

**Úprava pravidel:** Tim Schuetz

**Jazyková úprava:** Chrissy Peske

**Ilustrace:** Jacqui Davisová

**Grafická úprava:** Enggar Adirasa, Tristan Collins

**Umělecké vedení:** Tim Schuetz, James Wilson, Clarissa Wilsonová, Dan Yarrington

**Výroba:** Dawson Ellis

**Produkce:** Tim Schuetz

**Vydavatel:** Dan Yarrington

Děkujeme našim úžasným testerům: Christina Bishop, Joëlle Cathala, Dawson Ellis, Joe Lattner, Chris Mitchell, Jacob Parker, Alex Peske, Amy Peske, Bec Pouliot, Sean Johnson, Andrea Thomas

## Česká verze - REXHRY

**Překlad:** Vladimír Smolík

**Grafická úprava:** Vladimír Smolík a Jakub Matlovič

**Jazyková úprava:** Eliška Pospíšilová

**Redakce:** Ondřej Kurka, Jan Březina a Martin Hrabálek

Autorská práva 2023–2024 Tabletop Tycoon, Inc.

První vydání hry **Dálava**.

Další hry najdete na [Starling.Games](https://Starling.Games) a [TabletopTycoon.com](https://TabletopTycoon.com)



Starling Games je značkou  
Tabletop Tycoon





VĚČNÉ MOŘE

Západní pobřeží

DIVOČINY

DLOUHON  
HVOZD

MALÍČKOV

ZELENÉ VRCHY

RANÝ KLÍČKOV

VYDRÍN

Kvitková opera

Univerzita  
Divukraje

Plavice

Severní cesta

Starého  
dubů

Perlava

Královská cesta

Mlhovzlinavá fontána

Přístav  
Čerín

Nimralův  
zelený trh

DIVUKRAJ

Farma  
U Klidné říčky

Kofen

Prastróm

NOVÝ  
LÍSTKOVEC

Klidná říčka

SKOŘEPÍN

Královská cesta

Mechový palác

Stadion  
Zlatých žaluďů

Svatyně

Stará cesta

PŘEDHUŘÍ

MLŽNÝ LES

Obchodní cesta

Doupě  
Soumrácnice

Dubolistý klášter

Ruiny  
Vršína

Teslanova  
laboratoř

Mlžnojasné  
vodopády

U Paličatého  
poutníka



# VĚČNÉ MOŘE

Severní pobřeží

Hvězdoпадný maják

Břehy zlásky

Dalečinská tvrz

Mokřady

Královská cesta

KANČÍ SRÁZ

Rokle hlinočtů

Děchotajná brána

Prastarý sad

Poutnickova rozhledna

## HŘEBEN

Dvojmostí

Žarosvitný most

Vězení Hlubina

ŽAROSVITNÉ MĚSTO

Most ve větvích

Hadi průsmyk

ŽALOUDKOV

Pahorek

Jantarové jeskyně

Brúcovitý tunel

Zrcadlové jezero

Prazed'

Prstencová hora

Krtosluj

Bouřmá hůrka

## SKALOVĚŽÍ

NOŘANY

PŘESYPOUŠŤ

Hornava

Bobulové lány

ZVONOPĚVÍN

Květinová louka

Klokání ostrov

Obchodní cesta

# Porovnání pravidel

## Dálavy a Divukraje

Pravidla Dálavy vycházejí ze stejného pravidlového rámce jako Divukraj, obsahují však mnoho vylepšení a novinek, které můžete objevovat a přizpůsobovat jim své strategie:

- Příprava: Na podzim získá každý hráč pouze jednoho pomocníka. Jeden pomocník každého hráče začíná hru v loďce.
- Stejně karty v *Zátoc* se skládají na sebe na jedno místo, takže máte jistotu, že si vždy budete moci vybírat z osmi různých karet.
- Balíček karet je kompletně přepracovaný a obsahuje jak známé efekty, tak i zcela nové.
- Vaše loďky se budou pohybovat, pokud budete vykládat karty odpovídající větrným růžicím, a také pomocí efektů některých karet. Pohyb loďkou je zásadním zdrojem bodů na konci hry.
- Žetony pokladů můžete použít jako libovolné suroviny, pokud je však neutratíte, získáte za ně na konci hry body.
- Události byly nahrazeny mapovými dílkami. Jejich hodnoty se násobí počtem mapových dílků, takže byste jim měli věnovat zvýšenou pozornost (pokud si nedáte pozor, může se jednomu hráči povést získat jen za samotné mapové dílky až 72 bodů).
- Žetony obyvatel byly nahrazeny žetony kotev. Žeton kotvy můžete položit na libovolnou stavbu, abyste mohli zdarma vyložit tvora shodného typu. Za celou hru může každý hráč použít pouze tři kotvy.
- Na červených kartách se už neobjevují „otevřená“ místa. Hráči mohou využívat místa na červených kartách pouze ve svém městě.
- Obecně je v *Dálavě* trochu složitější získávat suroviny a naopak trochu snadnější získávat karty. Karty také budete častěji využívat jinak než jen na jejich vykládání.
- Hráč, který se jako poslední připraví na další roční období, musí provést několik změn ve hře (v každém ročním období je potřeba vyměnit větrné růžice a v létě navíc otočit dva ostrovy lícem dolů).



STARLING  
GAMES

