

Settlers – Zrod impéria: FAQ

Toto FAQ je pouze doplněk a sbírka dalších informací či pravidel, které nebyly dovysvětleny v příloženém návodu, nebo se i přes toto vysvětlení vyskytly nejasnosti a dotazy.

FAQ je posbíráno z různých fór na deskovkářských serverech (boardgamegeek.com, deskozrout.cz, zatrolene-hry.cz), odpovědi pak přímo ze zpráv od autorů hry. Speciální dík BGG uživateli **schneel** za svolení k překladu a doplnění jeho kompilace FAQ.

Jak se dočtete jak na internetu, tak přímo v pravidlech, *Settlerům* průběžně vychází rozšíření, jak malá (balíček karet pro existující frakce s novými efekty a potenciálně nějakým tím mechanismem navíc), tak velká (opět karty navíc a úplně nové frakce). Plán je jedno velké a jedno malé ročně, dokud bude Ignacy mít nápady.

I české vydavatelství REXhry plánuje *Settlery* jako svůj dlouhodobý projekt, takže krom dvou malých a dvou velkých, které už česky vyšly, bychom se měli dočkat i dalších rozšíření.

Toto FAQ sdružuje: základní hru, **Atlantidu**, **Proč se nepřátelit**, **Sílu trojice**, **Aztéky**

POZOR! V září 2015, zhruba rok po vydání původních *Settlerů*, vydalo polské nakladatelství Portal oficiální erratu některých karet. Pokud máte české 2. vydání základní hry (na spodku krabice poblíž čárového kódu by byla poznámka “2. vydání”), tyto změny jsou již zaneseny do karet. Změny jsou v následujícím textu červeně a týkají se:

- Všech karet, které dávají jednorázový bonus VB v okamžiku postavení, a to dle počtu lokací jisté barvy v hráčově impériu (COM001, COM003, COM075, COM079, COM081, BAR022)
- Egyptské Oázy
- Všech karet, které se v textu odkazují na svou vlastní frakci (místo slov ŘÍMSKÉ nebo JAPONSKÉ si představte slovo FRAKČNÍ). To ovlivňuje jen egyptské karty *Chrám boha Ra* (ze základu) a *Faraonovy uši* (z rozš. *Atlantida*), proto je tato změna popsána u nich.

Ctrl+kliknutí přenese na požadované podtéma:

[Běžné karty](#)

[Barbarská frakce](#)

[Římská frakce](#)

[Egyptská frakce](#)

[Japonská frakce](#)

[Atlantská frakce](#) (a žetony technologie)

[Aztécká frakce](#) (a vzývání bohů a žetony božské přízně)

[Sólová hra](#)

[Obecné otázky](#)

Běžné karty

Okamžité karty ovlivňují jen hráče, kteří ještě nepasovali, ač to u **Vulkánu** není moc tématické.

Kolonisté – Díky akci této karty okamžitě (=stále ve stejném tahu) stavíte frakční lokaci. Musíte zaplatit náklady za postavení, ale nemusíte ze svého impéria zahazovat jinou již postavenou lokaci, pokud to náklady nové lokace vyžadují.

Nosiči – Akce této karty se dá spustit na běžnou nebo frakční produkční lokaci. Výrazem „prostředky“ jsou míněny i karty a vítězné body, takže je možné spustit i takovou produkční lokaci, která dává jen VB nebo jen karty a zopakovat její produkci.

Noclehárana, Pekař, Socha, Sklad dřeva, Rynek – Ačkoli je věta „Navíc si dober jednu kartu“ zdánlivě odskočená, patří k bonusu za postavení.

Tedy všechny tyto lokace dají v okamžiku postavení jednorázově VB za počet karet v dané barvě a jednu kartu, dále už slouží pouze k postavení frakční lokace nebo jako 1VB na konci partie (za běžnou lokaci). **Maximální počet VB, které mohou při postavení udělit, je 6.**

Novomanželé – *Jakou barvu mají dřívě, než se z nich stane postavená lokace?*

Pro všechny efekty vázané na barvu jsou *Novomanželé* považováni za bezbarvé, dokud jsou v ruce nebo v balíčku.

Potulní kejklíři – Akce *kejklířů* je vyčistit jinou akční kartu od prostředků ležících na ní (a tyto prostředky zahodit do společné zásoby), takže se vybraná karta dá ve stejném kole aktivovat znova, ale nikoli ve stejném tahu. Aktivovat kejklíře stojí celý jeden tah, jako jakákoli jiná aktivace karty.

Kejklíři zahodí VEŠKERÉ aktivační prostředky ležící na akční kartě, a to i v případě karet, které byly aktivovány dvakrát – takže je možné je aktivovat ještě dvakrát ve stejném kole. Samozřejmě je nutné, aby hráč měl k dispozici dostatek prostředků na každou jednotlivou aktivaci.

Stejný efekt má egyptská *Královská lázeň*.

Pranýř – „Při každém boření“ je míněno „pokaždé, když boříš“. Totéž, co barbarský *Nájezd*. Pranýř nedává body majiteli za to, že někdo jiný boří majitelovo impérium.

Ruiny – Tato lokace nemá žádné náklady za postavení, ale stále je třeba obětovat tah na akci „postavení lokace“. Ruiny nejsou žádného karetního typu (barvy) a nedají se zbořit.

Sklad dřeva – Navzdory názvu *Sklad dřeva* není karta se skladovacími možnostmi. Jediná taková karta v základní hře je římské *Skladiště*. :)

Kůlna / Masna / Kamenice – *Co se stane se surovinami uloženými na této kartě, když je bořena?*

Prostředky uložené ve fázi *Úklidu* si hráč bere do zásoby na konci příští fáze *Produkce*. Tedy ve fázi *Akcí*, kdy jediné je možné bořit lokace, bude Kůlna/Masna/Kamenice zase prázdná.

Lze zde ukládat i mince, když jsou to náhrady za surovinu?

Ne.

Barbarská frakce

Hradiště – Tato karta dává v okamžiku postavení maximálně 6VB.

Nájezd – *Pokaždé když boříš, získáváš 1 VB. Tedy mít postaveny všechny tři Nájezdy znamená získávat 3VB z každého jednotlivého boření?*

Ano. A pro Barbara je to zpravidla dobrý nápad.

Sebranka – Karta, na kterou *Sebranka* cílí, musí mít pole „zboř a získáš“ a být již postavená v barbarově impériu. Barbar získá prostředky z pole „zboř a získáš“, jedno dřevo a otočí danou kartu na základy. Ačkoli akce *Sebranky* nestojí žetony boření, považuje se za boření a jako taková spouští vlastnost karet *Nájezd* či *Pranýř*. (Vlastnost *Pranýře* se nespouští, pokud *Pranýř* je přímo ta lokace *Sebrankou* bořená.)

Temný oltář – Může cílit pouze lokace mající na kartě pole „zboř a získáš“. Pokud cílí na lokaci chráněnou samurajem či obranným žetonem, musí zahodit patřičně více žetonů boření.

Temný oltář umožňuje barbarovi jen některé prostředky získané bořením přeměnit na 2VB za kus a některé si ponechat. Vítězný bod je také prostředek, takže pokud bořená karta má v poli „zboř a získáš“ vítězný bod, může jej barbar „zahodit“ a tím proměnit na dva.

Akce *Temného oltáře* se považuje za boření a jako taková spouští vlastnost karet *Nájezd* či *Pranýř*.

Tlupa – Při aktivaci této karty barbar neboří soupeřovu lokaci, jen si vezme jeden některý z prostředků v některém z polí „zboř a získáš“. Je možné vzít si VB, pokud ho některá ze soupeřových karet za zboření poskytuje.

Záškodníci – *Dovolují Záškodníci uzmout zlato?*

Ne.

Díky velkému množství osadníků je Barbar často posledním hráčem, který nepasuje. Díky tomu má ke konci každého kola možnost nerušeně stavět nebo bourat soupeřovy lokace. Není Barbar tím pádem příliš silný?

Jakmile kterýkoli hráč pasuje, nemůže se už stát terčem akcí ostatních hráčů. Tedy není možné bořit lokace hráče, který už pasoval. Je-li Barbar (nebo kterýkoli jiný hráč) posledním hráčem, jenž nepasoval, může pouze interagovat s vlastním impériem a prostředky.

Římská frakce

Architekt – Pokud má hráč jiné produkční lokace přinášející karty do ruky, pořadí spuštění je na jeho volbě.

Konstruktéři – Jejich akce umožní zcela odstranit ze hry jednu lokaci v soupeřově impériu. Tato akce není boření, tedy lze ji cílit i na karty bez políčka „zboř a získáš“, cílená karta se neobrací na základy a Říman nedostane případné prostředky za „zboř a získáš“, pokud cílí na bořitelnou kartu.

Japonská Svatyně (Brána) má na sobě uložené prostředky (pod sebou karty) za účelem skórování na konci partie.

Pokud Konstruktéři ničí Svatyni (Bránu), co s těmito prostředky?

Tyto prostředky jsou bez náhrady zahozeny. Pro japonského hráče je tedy lepší dávat na *Svatyni* prostředky až k závěru hry, nebo takové, které by stejně musel odhazovat na konci kola v rámci Úklidu.

Japonský hráč může také položit prostředky (jako volnou akci) přímo v tahu, kdy pasuje, čímž je před *Konstruktéry* po zbytek kola chráněn.

Panteon – Položený prostředek musí pocházet z hráčovy vlastní zásoby.

Skladiště – Trochu nešťastná formulace: „Skladováním“ se myslí právo zachovat si tyto suroviny do příštího kola; tedy totéž, co pro jeden druh prostředku poskytuje hráčská deska, v případě Říma pro žetony boření. Suroviny ve *Skladišti* jsou stále v osobní zásobě a dá se za ně stavět, uzavírat dohodu nebo aktivovat lokaci (nebo je barbar může ukrást *Záškodníky*).

Pokud Říman o tuto lokaci přijde (například zahozením pro stavění jiné lokace nebo je-li odstraněna ze hry soupeřem), suroviny v ní skladované nejsou zahozeny. Přejdou do Římanovy osobní zásoby a až do fáze Úklidu aktuálního kola je Říman může využít.

Ve *Skladišti* se nedá zachovat zlato.

Státní správa – Římskou lokací je míněna karta pocházející z římského balíčku. Státní správa samotná přináší svůj vlastní bonus, jako jakákoli karta „pokaždé když postavíš“.

Zvědové – Jejich akce se nepovažuje za uzavření dohody, nespouští tedy žádné karty vlastností „když uzavřete dohodu“ a nepřináší okamžitě prostředek, který je předmětem dohody. *Zvědy* nelze cílit na dohody, které má Japonec díky *Obchodní stezce* s cizími frakčními lokacemi; pouze na samotné dohody pod hráčskou deskou.

Renovace – Nárok na 3 osadníky má hráč i tehdy, když už mu docházel balíček a nemohl si dobrat 3 karty lokací.

Egyptská frakce

Faraonovy uši – Doporučujeme označit převzatou kartu egyptským žetonem vzhůru nohama, aby bylo snadné ji rozeznat od karty převzaté *Chrámem boha Ra*. Vlastnost převzaté lokace funguje pro původního majitele i Egypt'ana.

Chrám boha Ra – Přebzatou kartu využívá POUZE egyptský hráč (je-li to například vlastnost „pokaždé když postavíš šedou“ a původní majitel postaví šedou, nedostává bonus). Přebzatou lokaci nesmí ani Egypt'an, ani původní majitel zahodit v rámci budování frakční lokace. Původní majitel nicméně může převzatou běžnou lokaci zbořit, protože nyní je z jeho pohledu cizí. Pokud Egypt'an přebere lokaci, která již byla aktivována maximálně-krát, nesmí ji aktivovat. Na samotný chrám boha Ra by měl Egypt'an položit na znamení aktivace osadníka ze společné zásoby.

Přebzatá lokace **nezůstává** Egypt'anovi na závěrečné udělování VB za samotné lokace.

Pokud Egypt'an převezme lokaci specificky se odvolávající na balíček frakce (např. „dober si 2 JAPONSKÉ karty“), **může** si v té větě představit slovo „EGYPTSKÉ“. **Egypt'an si tedy může takový efekt karty propůjčit a spustit pro svou vlastní frakci.**

Když používám Chrám Ra a převezmu produkční lokaci, vyrobí něco?

Ne, produkční lokace samotným převzetím nevyrobí Egypt'anovi nic, protože by de facto vyráběla dvakrát za tah.

Když Chrám boha Ra převezme římské Skladiště (a případně jiné karty se skladovacími možnostmi, které přijdou v rozšířeních), jaké je pořadí akcí ve fázi Úklidu? Vrací se dřív egyptský žeton, nebo se dřív zahazují prostředky?

Jinými slovy, je to egypt'an nebo původní majitel, kdo nemusí zahazovat skladované suroviny?

Zatím nemáme oficiální vyjádření, ale pořadí kroků ve fázi Úklidu, jak je popsáno v pravidlech, naznačuje, že je to Egypt'an, kdo může těžit z převzatého Skladiště (1. krok zachovej co můžeš, 2. krok **zahod' žetony z karet** a prostředky cos nezachoval).

Když převezmu Atlant'anovu běžnou lokaci s technologickými žetony pomocí Chrámu Ra nebo Faraonových uší, jak jednotlivé technologie fungují?

Vylepšování běžných lokací technologiemi funguje jen pro Atlant'anany.

Běžná technologie tedy pro hráče, který lokaci převzal, nezdvoujnásobuje efekt produkce ani vlastnosti a nezvyšuje maximální počet aktivací akční karty.

Bodovací technologie stále přináší VB Atlant'anovi, ačkoli kartu spouští jiný hráč.

Pokud má lokace vlastnosti na sobě běžnou i bodovací technologii, je převzatá a Egypt'an splní podmínku té vlastnosti, efekt vlastnosti se spustí pouze jednonásobně a Atlant'an si připíše 1 VB. (potvrzeno autorem hry)

Královská lázeň – Akce *lázně* je vyčistit jinou akční kartu od prostředků ležících na ní (a tyto prostředky zahodit do společné zásoby), takže se vybraná karta dá ve stejném kole aktivovat znovu, ale nikoli ve stejném tahu. Aktivovat lázeň stojí celý jeden tah, jako jakákoli jiná aktivace karty.

Lázeň zahodí VEŠKERÉ aktivační prostředky ležící na akční kartě, a to i v případě karet, které byly aktivovány dvakrát – takže je možné je aktivovat ještě dvakrát ve stejném kole. Samozřejmě je nutné, aby hráč měl k dispozici dostatek prostředků na každou jednotlivou aktivaci.

Stejný efekt mají *Potulní kejklíři* ve společném balíčku.

Oáza – Maximální počet osadníků, které Oáza přinese, je 4 za jedno herní kolo. Můžete to hlídat například tím, že položíte 4 osadníky ve fázi *Produkce* (resp. v okamžiku postavení) na *Oázu* – je to karta **Vlastnosti**, takže prostředky na ní nebudou matoucí – a egyptský hráč si bude do své zásoby brát jednoho osadníka z těchto 4 pokaždé, když jiný hráč vyšle pár osadníků pro surovinu nebo kartu.

Sfinga – Její vlastnost je aktivní i během fáze *Produkce*.

*Spouští se Sfinga, když získávám 2VB z jedné karty, nebo z jedné akce (tahu)? Např. Mám **Praníř**, pomocí **Chrámu Ra** ukradnu barbarský **Nájezd** a nyní bořím. Získám jen ten 1+1VB, nebo mi sfinga dá třetí VB?*

Ke spuštění *Sfingy* stačí získat celkem 2 nebo více VB v jedné akci, tyto body ale mohou být z různých karet. (Potvrzeno původním autorem pravidel.)

Stavitel vozů – Jeho akce umožňuje zbořit soupeřovu lokaci bez dalších žetonů boření (jen ten jeden potřebný k aktivaci *Stavitele*), a to i lokace chráněné obranným žetonem nebo samurajem. Jedná se však pouze o „slevu“ v počtu žetonů boření, *Stavitel* **nemůže** zbořit kartu bez pole „zboř a získáš“.

Stavitelova akce se považuje za boření.

Útočiště – Akce Útočiště se nepovažuje za boření, umožňuje jen položit jednu běžnou kartu z ruky přímo jako základy. Egyptan obdrží 1 kámen (místo dřeva, které se za přeměnu lokace na základy dostává normálně).

Text na Útočišti (i v originále) je mírně matoucí, NESMÍ se totiž jednat o egyptskou kartu, frakční karty nemohou být nikdy základy. (Potvrzeno původním autorem pravidel.)

Zlatý bazar – Akce: *Zaplat' 1 jídlo a získkej 1 zlato a 1 VB. Zlato se dá ale využít jako jídlo, není to pak nekonečná smyčka?*

Zlatý bazar se dá využít jen jednou za kolo.

Japonská frakce

Brána – Karty pod Branou nelze nikdy během hry vzít zpátky do ruky. Brána se nedá zbořit.

Pokud mám karty a nechci dělat další akce, můžu naplnit Bránu a okamžitě pasovat? Nebo se dá Brána plnit jen v tahu, kdy provádím nějaké jiné „nepasující“ akce? Jde mi o ochranu před římskými Konstruktéry.

Ano, je možné položit karty pod Bránu přímo v tahu, kdy Japonec pasuje. Pokládání karet pod Bránu se nepočítá jako akce (proto je Brána lokace vlastnosti). (Potvrzeno autorem hry.)

Buddhův chrám – Pokud má hráč jiné produkční lokace přinášející karty do ruky, pořadí spuštění je na jeho volbě.

Ninjové – Jejich bonus poskytuje 2 samuraje striktně v okamžiku postavení. Nemůžete je využít jako osadníky a pokud nemáte dvě volné frakční lokace, bude druhý samuraj zahozen (první může určitě přijít aspoň k samotným právě postaveným *ninjům*).

Proč ten plurál u „prostředky“, které dohoda poskytuje?

Je pravda, že v základní hře jsou jen dohody poskytující jeden kus prostředku. Nemůžeme ale vyloučit, že v rozšířeních přijdou i víceprostředkové dohody.

Obchodní stezka – Umožňuje uzavřít dohodu se soupeřovou lokací. Tedy kartou, která leží v soupeřově impériu jako frakční lokace, takže soupeř dané políčko PO DOHODĚ PRODUKUJE na svojí kartě nepoužívá, ale Japonec bude. Tyto dohody zůstávají platné i poté, co je *Obchodní stezka* odstraněná ze hry.

S jednou soupeřovou frakční kartou Japonec **nemůže** uzavřít více dohod, ani v následných kolech. (Potvrzeno autorem hry.)

Prosim vysvětlete přesný proces použití Obchodní stezky, stále mi není jasný.

1. Zaplaťte 1 jídlo a položte je na obrázek na kartě Obchodní stezka na znamení aktivace.
2. Vyberte si soupeřovu frakční lokaci, se kterou jste dosud neuzavřel dohodu pomocí *Obchodní stezky*.
3. Položte bez nahlédnutí horní kartu z japonského frakčního balíčku pod tuto lokaci, čímž znázorníte, že s ní obchodujete.
4. Spusťte všechny efekty uzavření dohody, tedy obdržení prostředku v políčku PO DOHODĚ PRODUKUJE a VB z karet *Dojo*, pokud je máte postavené.
5. Políčko na této soupeřově kartě vám dává prostředky každé kolo, stejně jako jiné dohody.
6. Hrajete-li sólo, je tato karta zbytečná, protože virtuální hráč nikdy nebude mít frakční lokace.

Pevnost – Její akce umožní zcela odstranit ze hry jednu lokaci v soupeřově impériu. Tato akce není boření, tedy lze ji cílit i na karty bez políčka „zboř a získáš“, cílená karta se neobrací na základy a Japonec nedostane případné prostředky za „zboř a získáš“, pokud cílí na bořitelnou kartu.

Svatyně – Prostředky na Svatyni nelze nikdy během hry vzít zpátky do zásoby. Svatyně se nedá zbořit.

Pokud mám prostředky a nechci dělat další akce, můžu naplnit Svatyni a okamžitě pasovat? Nebo se dá Svatyně plnit jen v tahu, kdy provádím nějaké jiné „nepasující“ akce? Jde mi o ochranu před římskými Konstruktéry.

Ano, je možné položit prostředky na Svatyni přímo v tahu, kdy Japonec pasuje. Pokládání prostředků se nepočítá jako akce (proto je Svatyně lokace vlastnosti). (Potvrzeno autorem hry.)

Superšpionka – ***Dvě karty z cizího frakčního balíčku, které táhnu díky akci Superšpionky, musí být z téhož balíčku?***

Ano.

Pokud pod svou frakční desku vsunu kartu z cizího balíčku (jako dohodu) a potom použiju Vyjednávače, abych postavil některou kartu, s níž mám dohodu... znamená to, že tímto kombem mohu stavět lokace cizích frakcí do svého impéria?

Ano.

Samurajové zůstávají u karet, které chrání, i během fáze Úklidu a do příštího kola?

Ano.

Pokud mám nedostatek osadníků, můžu si převést samuraje zpátky do zásoby jako osadníky?

Ne. Samuraj zůstává u lokace do konce hry nebo do zboření / zničení lokace.

Atlantská frakce

NEZAPOMEŇTE, ŽE ATLANŤAN MŮŽE POMOCÍ TECHNOLOGIÍ VYLEPŠOVAT JEN SVOJE BĚŽNÉ LOKACE! Dále pak že ostatní frakce mohou používat jen základní technologie, a to jen na aktivaci lokací, kde si to text karty přímo vyžaduje, nikoli k vylepšování běžných lokací.

Obrovitý most – Nadpis typu této karty má znít **Akce:**, omlouvám se. Odpovídají tomu stezky na obrázku i efekt karty. Zbytek textu na kartě je správně.

Nosiči a Pracující sedláci – *Pokud těmito kartami znova spouštím produkci jiných produkčních lokací a ty jsou vylepšené technologiemi, dostávám vylepšenou produkci?*

Ano. Pokud jsou samotní *Pracující sedláci* opatřeni základní technologií, Atlant'an je může spustit dvakrát po sobě (za jednu fázi *Produkce*) a pokaždé cílit na jinou produkční kartu.

Nejvyšší oběť – *Proč bych chtěl odstraňovat prostředky ze svých lokací?*

Protože je potom možné tuto akční lokaci znova aktivovat. Mimochodem, pokud to byla vícenásobná aktivace, Nejvyšší oběť odstraní VŠECHNY prostředky, takže je znovu možné aktivovat plný-počet-krát.

Okulus a Železní prorokové – *Vlastnost: “Pokaždé když je tvoje lokace zbořena, získáváš...”* – *spouští se tato vlastnost, i když si Atlant'an boří kartu z ruky?*

Ne, karta v ruce není lokace. Až postavením do impéria se stává lokací. Jde tedy jen o cenu útěchy za to, že na atlantské impérium zaútočil soupeř.

Pašeráci – *Pokud oponent vyslal dva osadníky pro frakční kartu a já mám dostat „to samé“, mohu si vzít běžnou kartu (nebo opačně)?*

Ano. Dle popisu této akce na desce frakce vysílá osadníky pro „symbol karty“. Ten znamená, že si hráč vybírá, zda frakční nebo běžnou. Atlant'an potom dostává to samé, tedy také „symbol karty“ a také se za sebe rozhoduje.

Trojzubcová garda – *Žetony na běžných lokacích umístěné pomocí Trojzubcové gardy na konci kola zahazují?*

Ano, ve fázi *Úklidu* se tyto žetony zahazují stejně jako ostatní obranné žetony.

Jaká je vstupní produkce obranných žetonů Atlant'anů v sólové hře nebo ve více než 4 hráčích?

2 obranné žetony v sólové hře.

Ve více než 4 hráčích je vstupní produkce obranných žetonů stále rovna počtu hráčů. Portal jen chtěl na atlantské frakční desce uvést „2 – 4“, aby zdůraznili, že nedoporučují hru ve vyšším počtu hráčů než 4, ač je díky Atlant'anům možná.

Pokládání technologií na karty je volná akce, nebo je na to zapotřebí vynaložit tah?

Žetony technologií (a koneckonců i klasické obranné žetony) můžete ze své zásoby na svoje běžné lokace pokládat volně, ve svém tahu. Technologie ale nelze přemísťovat (pouze efektem atlantské lokace *Neposkvrněná věštyně*) nebo brát si zpět do zásoby (vůbec).

Když ale Atlant'an staví lokaci produkce nebo vlastnosti, která v okamžiku postavení spouští sama sebe, **nemůže** toto první spuštění zdvojnásobit, technologie platí až potom, na další spuštění. Stejně tak nelze násobit bonus za postavení.

Jak funguje základní technologie na produkčních kartách s výrobním maximem nebo složitějšími efekty?

Můžete si představit, že lokace produkce či vlastnosti je spuštěna dvakrát po sobě, a to pokaždé, když by měla být podle normálních pravidel spuštěna. Tedy místo „nejvýše 3“ si představte „nejvýše 6“... nebo složitější efekty (jako „doberte 2 karty, jednu si nechte, druhou zahodte“) se základní technologií provedete dvakrát po sobě.

Když vybavím produkci základní technologií, produkuje nové prostředky hned?

Ne. Základní technologie na produkci pouze říká „kdykoli má být produkce spuštěna dle klasických pravidel, je spuštěna dvakrát po sobě“.

Funguje zdvojnásobení produkce či vlastnosti i na VB z bodovací technologie?

Ano. Lokace **produkce** či **vlastnosti**, která je vybavená bodovací a současně základní technologií, se při každém spuštění splní dvakrát, tedy nese i 2VB z bodovací technologie.

Tak jako bodovací technologie přinese 1VB za každou aktivaci **akční** lokace, kde základní technologie dovolí o 1 aktivaci (a tedy i 1 VB) navíc.

Příklad: Karta vlastnosti „pokaždé když postavíš ŠEDOU lokaci, získáváš 1 VB a 1 zlaťák“ je vybavená základní i bodovací technologií. Pokaždé když Atlant'an postaví šedou lokaci, dostává z této karty 2 zlaťáky a 4 VB.

Co se stane s technologiemi, když Atlant'an přichází o běžné lokace, na nichž byly?

Když Atlant'an přichází o běžnou lokaci vybavenou technologiemi (zboření nebo odstranění), vrací se mu základní technologie zpět do zásoby a specializované technologie musí odhodit, přičemž za každou specializovanou dostane 1 VB.

Totéž platí i v případě, že lokaci zahazuje v rámci nákladů na postavení frakční lokace, s výjimkou bodové kompenzace za ztracené speciální technologie.

Je-li možné kartu normálně aktivovat dvakrát a Atlant'an ji vybaví základní technologií...

...posouvá se povolený počet aktivací na 3 za jedno kolo. Opět je na vás, zda v jednom tahu vícenásobně či ve více různých tazích.

Když jiný hráč než Atlant'an vyšle svého osadníka na atlantskou otevřenou produkci vybavenou základní i bodovací technologií, dostane VB a dvojnásobek prostředků?

Ne, vybavovat základní lokace technologiemi je atlantská výsada. Cizí hráč dostane jednonásobek produkce, Atlant'an dostane 1VB. (Potvrzeno: <https://twitter.com/trzewik/status/665266891255074816>)

Otevřená produkce se základní i bodovací technologií nicméně na začátku každého kola, ve fázi *Produkce*, vyrábí Atlant'anovi dvojnásobek prostředků a 2VB, stejně jako jakákoli jiná takto vylepšená produkční karta.

Co se stane, když Chrám boha Ra (nebo Faraonovy uši) převezmou lokaci vybavenou technologiemi? Může z nich těžít Egypt'an?

Ne, vylepšování běžných lokací technologiemi funguje jen pro Atlant'an.

Běžná technologie tedy pro hráče, který lokaci převzal, nezdvoujnásobuje efekt produkce ani vlastnosti a nezvyšuje maximální počet aktivací akční karty.

Bodovací technologie stále přináší VB Atlant'anovi, ačkoli kartu spouští Egypt'an.

Pokud má lokace **vlastnosti** na sobě běžnou i bodovací technologii, je převzatá a Egypt'an splní podmínku té vlastnosti, efekt vlastnosti se spustí pouze jednonásobně a Atlant'an si připíše 1 VB z bodovací technologie. (potvrzeno autorem hry)

Aztécká frakce

Jak funguje ukládání karet do příštích vzývání?

Některé postavené lokace umožňují pod sebe uložit běžné karty na příští vzývání, které hráč v případě, že je nevyužije, musí zahodit na konci kola, nebo na konci hry (dle textu na lokaci s touto schopností).

Využití karty při vzývání však znamená:

- Prohlédnout si líce uložených karet a vybrat, kterou (které) použít
- Tyto karty počítat NAVÍC k nově odhaleným kartám z běžného balíčku, tedy akce **Vzývej bohy (5)** použitá současně se dvěma uloženými kartami znamená, že hráč bude vyhodnocovat vzývání dle sedmi karet.
- Zahodit využitou kartu(y) do odhazovací hromádky.

K jednomu vzývání může hráč využít libovolný počet uložených karet, všechny je však odhazuje.

Když mám v rámci vyhodnocení aztécké lokace darovat nebo odhazovat odpovídající suroviny (Místo setkání, Chrám vycházejícího slunce), mohu je nahradit mincí?

Ne, musí se jednat vyloženě o žeton prostředku, jehož barva odpovídá kartám taženým v rámci vzývání. V tomto případě neplatí, že zlato nahrazuje surovinu.

Pokud mám jako Azték nějakou Produkci závislou na svých žetonech přízně, mám v tu chvíli už svůj aztécký žeton-žolík?

Ano, pořadí začátku herního kola je:

- Rozhled: frakční karta
- Rozhled: draft běžných karet po směru hry
- Rozhled: draft běžných karet proti směru hry
- Produkce: deska frakce (*zde Azték dostává svůj žolíkový žeton přízně*)
- Produkce: dohody
- Produkce: produkční karty. Pořadí vyhodnocení produkčních karet mezi sebou je na hráči.

Jaguáří válečníci – Akce: Zaplat' 1 osadníka a vyber si jednoho soupeře. Získáváš až 3 prostředky produkované jeho dohodami. Tento soupeř (ze společné zásoby) získá 1 z těchto 3 prostředků, dle svého výběru.

Pokud má soupeř jednu dohodu, mohu získat její prostředek třikrát?

Ne, každý ze tří prostředků musí pocházet z jiné dohody.

Hněv bohů – Akce: Zaplat' meč a osadníka. Poté Vzývej 5: Vyber jednu z barev odhalených. Jeden soupeř musí odstranit ze hry 1 svoji této barvy.

Pokud najdu více karet mnou vybrané barvy, musí oponent odstranit více lokací?

Ne, vždy 1 odstraněná lokace.

Místo setkání – Akce: Zaplat' 1 osadníka. Poté vzývej bohy (5): Vyber si jednoho soupeře a dej mu libovolné množství svých *surovin* odpovídajících kartám. Za každou darovanou *surovinu* získáš 3 VB.

Revize: karta má hovořit o darování suroviny (dřevo / kámen / jídlo), nikoli prostředku.

Ve většině případů to nebude mít na hru vliv (darovat někomu vlastní zlatku nebo meč se většinou ani za 3VB nevyplatí), není však možné takto darovat osadníka nebo 1VB. Pořád to znamená, že karta může přinést 15+VB za jednu aktivaci, čímž je možná přesílená, ale musíte mít sakra kliku na tažené barvy a dost se ochudit o suroviny.

Mimochodem, Azték se **nemůže** rozhodnout věnovat víc kusů dané suroviny, než kolik jejích karet (+žetonů) odhalil v rámci vzývání (*např. i když má 3 jídla, nemůže je všechny darovat na základě jedné odhalené červené karty*). V neposlední řadě, jako jakékoli akce cílené na soupeře, nelze mířit efekt karty *Místo setkání* na soupeře, který již pasoval.

Obětina – Zaplat' osadníka a jídlo. Poté vzývej bohy (1): Získáváš 2VB a prostředky odpovídající barvě karty.

Proč jsou zde "prostředky"? Jedné kartě odpovídá jen jeden prostředek, ne?

Pomocí *Modly* nebo karet uložených na budoucí vzývání si Azték může zařídit, že tahá víc karet. Získá pak všechny prostředky. Krom toho vícebarevné karty platí za VŠECHNY svoje barvy současně, nikoli že by si hráč musel jednu z nich vybrat.

Velká pyramida – *Může zde zlatka nahradit kámen?*

Tady ano.

Tonatiuhova socha & Kukuřičné pole – *V jakém pořadí se vyhodnocuje produkce?*

Viz záhlaví stránky o Aztécích.

Amazonská frakce

Nezapomeňte na pravidlo, že když Amazonky používají frakční lokaci jako základy ke stavbě frakční lokace, „starou“ lokaci neodhodí, nýbrž zamíchají zpět do svého dobíracího balíčku. Podobně, hrajete-li za Amazonky s rozšířením **My jsme si nezačali** a používáte cizí frakční lokace ve svém impériu jako základy pro stavbu nové lokace, zamícháte „starou“ odhozenou lokaci do dobíracího balíčku patřičného hráče.

Co znamená symbol „domeček“ v základní produkci Amazonek?

Na začátku každého kola dostanou Amazonky jedny základy zdarma, tj. jednu novou kartu z balíčku běžných lokací položenou lícem dolů do impéria, bez nahlížení na lícovou stranu.

Tuto mírnou grafickou nekonzistenci (v poli dohod na kartách je slovo „základy“, na desce je domeček) jsme s původním vydavatelstvím konzultovali, leč takto se rozhodli symboly pojmout.

Střet - Co když vyberu soupeři lokaci, kterou musí vzít zpět do ruky, na které leží nějaké uložené prostředky?

Musí je odhodit. Jsou pro něj ztraceny.

Sólová hra

Na konci sólové hry porovnávám se Sbírkou virtuálního hráče počet svých frakčních, nebo všech lokací?

Jen ty frakční. (Atlant'an jen ty běžné.)

V sólové hře se zbořené lokace virtuálního hráče neobrací na základy. Získávám pořad prostředky za „zboř a získáš“?

Ano.

Jak funguje vyhledávání karet ke zboření virtuálním hráčem?

Pokud např. v prvním kole virtuální hráč nic nezbořil a právě začal virtuální útok po druhém kole, leží na stole tři útočné karty. První nejspodnější „karta A“ od začátku partie, pak karta B jako první vlna útoku po prvním kole a karta C jako druhá vlna po prvním kole.

Nyní tedy přidám kartu D a dvojice prostředků, které budu prověřovat, jsou: DC, pak DB, pak DA.

Podobně druhá vlna útoku po druhém kole, karta E, prověří dvojice: ED, pak EC, pak EB, pak EA.

V případě, že mezi běžnými kartami najdu právě tu dvojici prostředků, zbořím ji. V případě více karet o stejné dvojici rozhodují:

- Přednost ve zboření mají akční lokace, pak vlastnosti, pak produkce – tedy odspodu nahoru na hrací ploše.
- Pokud to neurčí zbořenou lokaci, přednost mají ty, které mají v políčku ZA POSTAVENÍ víc prostředků
- Při stejném počtu prostředků je kámen dražší než dřevo
- Pokud ani to nerozhodne, je výběr na hráči. Za jednu vlnu útoku (jedno otočení útočné karty) padne max. 1 lokace, tedy max. 2 za jedno hrací kolo, tedy max. 10 za celou partii.

Při hraní za japonce je bořená frakční lokace, kdykoli je na právě odhalené **a kterékoli jiné** útočné kartě VB.

Po boření se ty dvě karty, které určily terč útoku, přesouvají na „nejstarší“ místa v linii postupně odhalených karet.

Ricky Royal doporučuje alternativní proces do sólového draftu:

Obejde se bez míchání karet a lépe simuluje živého protihráče, ale potřebujete kostku d4.

Položte před sebe čtyři karty draftu, vyberte si první do ruky a nominujte některou ze zbylých tří, kterou budete chtít. Následně hod'te čtyřstěnnou kostkou. Při výsledku 1, 2, 3 si virtuální hráč vezme danou kartu v pořadí. Při výsledku 4 vezme tu kartu, co jste nominoval(a).

Ze zbylých dvou karet si musíte vzít tu vámi nominovanou, pokud tam zbyla, jinak si vybrat libovolně, poslední karta jde opět do Sbírkou virtuálního hráče.

Virtuální hráč má tedy šanci 50%, že se trefí do karty, kterou jste chtěl(a), a hraje trochu silněji proti Vám.

Obecné otázky a odpovědi

Co znamená „karty v ruce jsou lokace, na které hráč dohlédne“ v popisu KARTA, str. 3 pravidel?

Lehce matoucí flavour text (=příběhový text), pardon. Karty v ruce jsou lokace, na které dohlédne hráčovo impérium a hráč, jako vůdce, se může rozhodnout, jak s nimi naloží... zda je za trochu dříví a kamení vyspraví a připojí ke svému impériu, nebo s pomocí jídla udělá dohodu, že je nechá na pokoji, pokud mu každý rok něco poskytnou (daně?) nebo je prostě despoticky zboří.

Proto je možné vyslat dva osadníky pro kartu (jdou na obhlídku okolí, pěkně ve dvou, aby se nebáli vlka nic), proto se fáze získávání nových karet do ruky jmenuje Rozhled, proto karty, co umožní dobírat další karty, jsou vždy něco vysokého... ze *Strážní věže* i cimbuří *Hradu* dohlédnete dál, než ze země.

Děje se na začátku prvního kola něco speciálního? Vím že v přípravě hry už každý má nějaké karty v ruce, ale pak se začíná normálně fází Rozhledu?

Ne, první tah se neděje nic speciálního. K Rozhledu i Produkci dochází (Produkce pouze dle desky frakce), takže do své první akce celé partie vstupují hráči se 7 kartami v ruce – tři frakční a čtyři běžné – a prostředky dle své frakční desky.

Když aktivuji kartu dvojnásobně v jedné akci, musím to dát předem vědět? Například u karty Hrad, která dává za osadníka kartu do ruky, může se mi hodit položit osadníka, dobít jednu kartu, potom zjistit, že chci další kartu, a využít možnosti aktivovat Hrad dvojnásobně v jednom tahu...

Rozhodnutí, zda jde o jednoduchou či dvojitou aktivaci, musí padnout před akcí. Nemůžete položit 1 osadníka (jako akci) a pak se rozhodnout, že jste vlastně chtěli položit dva.

Vlastnost / Akce zpřístupněná předchozí akcí, jak funguje?

Jeden tah musí hráč vynaložit na tu „předchozí akci“... aby si efekt karty pro dané kolo zapnul, chcete-li. Na konci kola, ve fázi *Úklidu*, se z dané karty odstraňují veškeré prostředky, tedy i ty vynaložené na zpřístupnění hlavního efektu karty. Další kolo ji tedy hráč musí „zapnout“ znovu, chce-li ji znovu využívat.

Co se stane, když si úplně vyprázdním frakční balíček?

Po zbytek partie nemůžete dobírat frakční karty. A je to docela vzácný jev.

Vím, že při každé fázi produkce dostanu obranný žeton. Čemu zcela nerozumím, je časování jeho použití. Je to volná akce kdykoli ve svém tahu. To tedy znamená, že pokud jsem čtvrtý hráč daného kola, můžou mi zbořit až tři lokace za 2 žetony boření každou, než se vůbec budu moct rozhodnout, zda a kam obranný žeton umístit?

Položení obranného žetonu je volná akce ve Vašem tahu. Nedá se pak vzít zpět do zásoby nebo přemístit, a na konci kola v rámci *Úklidu* ho zahazujete. Využití obranného žetonu je zcela volitelné a ano, až ve svém tahu, takže Vámi popsaná interpretace je správná. Jen velmi nepravděpodobná.

Jestli mohou všichni pokládat obranný žeton až ve svém tahu, znamená to, že první hráč daného kola má na výběr mezi všemi lokacemi soupeřů, všechny nechráněné?

Ve většině případů je tato interpretace správná. Japonskou frakční lokaci může bránit samuraj už z minulých kol, atlantskou běžnou lokaci může bránit obranný žeton z minulých kol.

Když bořím soupeřovu lokaci, co se stane s prostředky na ní?

Libovolné žetony na kartě (samuraj, obranný žeton, prostředky za aktivaci, prostředky na Svatyni...) se berou jako utracené a vrací se do společné zásoby. Výjimkou jsou základní technologie, kterými si Atlant'an vylepšil běžné lokace; ty se vrací do jeho zásoby.

Můžu zlato použít místo libovolné suroviny, kdykoli vynakládám suroviny, nebo jen na výstavbu lokací?

Při libovolném způsobu vynakládání surovin může každá 1 zlatá mince nahradit 1 kus suroviny (dřevo, kámen, jídlo). Tedy stavění lokací, aktivace lokací, nebo uzavírání dohody (za 1 zlaťák místo 1 jídla).

Co NEmůžete, je zachovat si zlato do dalšího kola, protože máte (např. jako Japonec) právo zachovat jídlo a tváříte se, že to zlato je jídlo. Krom toho existuje pár lokací, které na aktivaci vyžadují přímo zlaťák, hlavně v egyptském balíčku.

V pravidlech je napsáno, že můžu postavit frakční lokaci, která vyžaduje lokaci mezi náklady za postavení, na základech bývalé lokace. Znamená to položit je na kartu základů, i když by to porušovalo umíst'ovací pravidla?

Jedná se jen o flavour text. Když stavíte frakční lokaci pomocí základů, odhodíte kartu základů do běžné odhazovací hromádky a novou frakční lokaci umístíte dle umíst'ovacích pravidel.

Můžu zahodit v rámci budování lokace i jinou lokaci (tedy kartu lícem vzhůru, ne základy)?

Ano, bude se to dít docela často, někdy i v tomtéž kole, kdy jste je postavili. Jakákoli karta se dá použít jako „lokace“ v nákladech na frakční lokace, včetně jiných frakčních karet. Jen mějte na paměti, že za frakční lokaci je na konci dvakrát víc bodů než za běžnou.

Také pozor na časté nepochopení, zahazování lokace jako náklady na frakční lokaci se NEPOVAŽUJE za boření.

Poskytují základy na konci hry nějaké VB?

Ne. Základy nemají hvězdičku – symbol VB – z rubové strany karty.

Ze základů dostávám dřevo jen tehdy, když mi „vzniknou“ z boření, nebo každé kolo v rámci Produkce?

Pouze ve chvíli, kdy je vám ta lokace zbořena.

Můžete popsat pokročilou fázi Rozhledu ve čtyřech hráčích?

- Odhalte 5 běžných lokací lícem vzhůru.
- První hráč si vybírá 1 kartu z pěti.
- Druhý hráč si vybírá 1 kartu ze čtyř (a nová z balíčku se odhalí).
- Třetí hráč si vybírá 1 kartu ze čtyř (a nová z balíčku se odhalí).
- Čtvrtý hráč si vybírá 1 kartu ze čtyř, a nová se nedokládá.
- První hráč si vybírá 1 kartu ze tří (a nová z balíčku se odhalí).
- Druhý také 1 kartu ze tří (a nová je odhalená).
- Třetí hráč si vybírá 1 kartu ze tří a nedokládá novou.
- Čtvrtý hráč si vybere 1 kartu ze zbylých dvou.
- Poslední karta je odhozená.

Existuje nějaká metoda, jak si frakce vylosovat náhodně, když jsou frakční karty i frakční desky z obou stran rozpoznatelné?

Toto je jen naše doporučení, nikoli oficiální metoda.

Najděte běžné karty v různých barvách, pokaždé v takové barvě, která odpovídá prostředku, jež má daná frakce právo zachovávat z kola do kola.

Tedy:

- černá běžná karta (např. *Pranýř*) pro žeton boření, tedy Římány.
- růžová běžná karta (např. *Vesnice*) pro osadníka, tedy Barbary.
- červená běžná karta (např. *Chovatel prasat*) pro jídlo, tedy Japonce.
- zlatá běžná karta (např. *Hanzovní dům*) pro zlaťák, tedy Egyptěany.
- bílá běžná karta (např. *Dům zázraků*) pro technologie, tedy Atlant'any.

Tyto karty potom zamíchejte a můžete nechat hráče vylosovat. Před partií je samozřejmě vraťte do balíčku běžných karet.

Mohu poslat osadníka na otevřeně produkční lokaci hráče, který již pasoval?

Ne. Na tohoto hráče nelze cílit vůbec žádné herní akce.