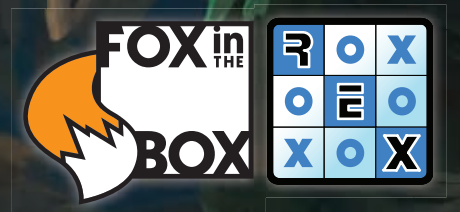




DUCHOVÉ OSTRŮVA  
OŽIVLÁ  
PŘÍRODA

AUTOR ROZŠÍŘENÍ R. ERIC REUSS










Ti, kteří mluví s duchy, nám říkají, že většina kolonizátorů duchy prostě nevidí - neví, jak na to.

Vidí list, který se třepotá nadšením z toho, že je naživu, a myslí si, že jím hýbe vítr. Dívají se upřeně na náhlý úder blesku a nevidí nic víc než jasný záblesk. Stojí uprostřed dravého proudu řeky, duch se jim přímo ovíjí okolo nohou a přitom si pořád myslí, že Dahanové mluví o něčem, co neexistuje.

Od Dahanů víme, že duchové v ostatních zemích jsou slabší, méně patrní a lze si je snadněji splést s nepravými duchy, kteří žijí jen v představivosti pozorovatele. Proto je asi pochopitelné, že kolonizátoři nemají v umění spatření duchů dostatečnou průpravu. Mnoho z nich však odmítá vůbec uvěřit, že existujeme. A pokud odmítnete něčí existenci, je o to těžší jej spatřit.

Ne všichni duchové jsou však tak neurčití. Někteří se dokážou zjevovat ve formě „vtělení“ - složitého zhuštění sama sebe, které je schopné vyvolat v lidech šílenství, usmrtit je, nebo jim naopak poskytnout azyl. A několik málo jich umí vyvolat opravdové katastrofy, ať už náhlé, nebo pečlivě plánované.

Tyto duchy nejspíš kolonizátoři nepřehlédnou.

	<b>Úvod</b> .....	<b>2</b>
	<b>Komponenty</b> .....	<b>3</b>
	<b>Důležité změny</b> .....	<b>5</b>
	Úprava počtu žetonů pohrom .....	5
	Nepoužívané karty .....	5
	Přítomnost .....	5
	Úprava efektu „Neúčastní se plenění“ .....	6
	<b>Nová pravidla a dovednosti duchů</b> .....	<b>7</b>
	Vtělení .....	7
	Komponenty týkající se konkrétních duchů .....	8
	Zvláštní akce duchů .....	9
	Vlastnosti duchů skládající se z více karet .....	9
	Bonusová pole .....	9
	Proměnlivá pole elementů na stupnicích přítomnosti .....	9
	Omezení možností růstu .....	10
	Vylepšení a zhoršení .....	10
	Přivést .....	10
	Připravit a nárokovat si .....	10
	Označení komponenty nebo území .....	11
	Zjištění, zda schopnost obsahuje specifické pokyny .....	11
	Schopnosti cílící na území, které nemají dosah .....	11
	Uzmutí karty schopnosti .....	11
	<b>Koloniální mocnost</b> .....	<b>12</b>
	<b>Ujasnění a malé změny existujících pravidel</b> .....	<b>13</b>
	Úprava pustin .....	13
	Úprava vítězství a prohry .....	13
	Odolnost území .....	14
	Hra jednoho hráče .....	14
	Nahrazování pohromy .....	14
	Zapomenutí/odstranění/nahrazení komponent při přípravě hry .....	14
	Dohody .....	15
	Přeskočení akcí/pokynů .....	15
	<b>Ujasnění týkající se nového obsahu</b> .....	<b>17</b>
	<b>Přehledy</b> .....	<b>20</b>
	Poděkování .....	20
	Rejstřík pojmů .....	21

## VE STRUČNOSTI

Pokud chcete skočit do hry co nejrychleji, využijte tyto rámečky na začátku každé části, které vám poskytnou stručné shrnutí.

Text pod rámečky obsahuje další detaily a příklady, pokud je to potřeba. Čtěte jej pouze tehdy, pokud potřebujete více informací.

## JAK POUŽÍVAT TOTO ROZŠÍŘENÍ

Pro hru s tímto rozšířením budete potřebovat jak základní hru *Duchové ostrova*, tak rozšíření *Rozervaná země*. Pokud chcete začít ihned hrát, přečtěte si pouze části **Důležité změny** a **Nová pravidla a dovednosti duchů**.

Přestože některé části tohoto rozšíření nevyžadují obsah *Rozervané země*, jiné jej vyžadují a tato příručka pravidel také předpokládá, že pravidla *Rozervané země* znáte.

První dvě části této příručky, tj. **Důležité změny** a **Nová pravidla a dovednosti duchů**, vysvětlují pravidla, se kterými se nejspíše setkáte ve většině partií. Jakmile si je osvojíte, budete moci zahrnout *Oživlou přírodu* do hry.

Následující část, **Koloniální mocnost**, představuje Habsburskou důlní expedici a uvádí, jak používat její zvláštní kartu kolonizátorů.


Zbylé dvě části, **Ujasnění a malé změny existujících pravidel** a **Ujasnění týkající se nového obsahu**, pokrývají situace, které nastávají spíše zřídka. Pokud chcete začít hrát co nejdříve, můžete je prozatím přeskočit.

Toto rozšíření přináší pět vlastností pro duchy představené v rozšířeních *Trny a drápy*, *Křídla a plameny*: *Obklíčení* (Ostré tesáky ukryté v houští), *Střed dění* (Had dřímající v podzemí), *Šířící se nenávisť* (Strážce zapovězené divočiny), *Přeměna* (Srdce lesních požárů) a *Nespoutaný* (Ostré tesáky ukryté v houští). Pokud nemáte tyto duchy k dispozici, jejich vlastnosti nevyužijete.



# KOMPONENTY

## 8 PANELŮ DUCHŮ



**RŮST (ZVOLTE JEDNU Z MOŽNOSTÍ)**

Očarování karet: Přidání/přesunutí věšceho věštiny na území s větší přítomností. Zisk energie +1. Přidání přítomnosti 3. Přidání přítomnosti 1. Zisk karty schopnosti +1. Přidání přítomnosti 2. Zisk energie +1. Zisk větru.

**PŘÍTOMNOST**

Energie/kolo: 0, 1, 2, 3, 4. Slunce NEBO měsíc: 2. Vzduch: 4. Vydějte své věštiny: 4. Hraní karet: 1, 2, 2, 3, 4. Očarování 3 karty: 4.

**ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA ZVUČNÝ HLAS ZISKÁVÁ TVAR**  
Máte vtělení (👤). Pokud je poslezen, izoluje území, na němž se nachází.

**ŠÍŘENÍ ZÁMĚTU A KLADŮ**  
Když klad nebo zářež přišlo/ přišlo/ přišlo (👤) na území s kolonizátory, na území, na němž se vtělení ocitne, přidejte 1 🍵.

Pokud se na územích (👤) nebo s ním sousedících nachází (👤) se zde nešťastní plnění. (Není jim udělena poškození a ani neprovádějí práci/ok. Izolace nemá vliv na to, zda jsou (👤) sousední.)

**BEZCÍLNĚ TOULÁNÍ**  
Kdykoli vaše akce přivádí (👤) na (👤) / (👤) můžete je současně vyhnat.

**VROZENÉ SCHOPNOSTI**

**NEPŘEDVÍDATELNÝ CESTOVATEL**

ROVĚŠNOST	DOŠAH	CEL
👤	—	W

(Když klad přejmete (👤) na území kolonizátorů, šířte zrak okolo kladů (👤).)

1 🍵 Můžete vyhnat (👤).  
3 🍵 Můžete vyhnat (👤).  
5 🍵 Můžete vyhnat (👤).  
2 🍵 1 🍵 4 🍵 1 🍵 Posilte (👤).

**PÍSEŇ, KTERÁ POBLOUZÍ NI MYSL**

ROVĚŠNOST	DOŠAH	CEL
👤	—	1

1 🍵 2 🍵 1 🍵 za každý váš (👤).  
1 🍵 2 🍵 1 🍵 poškození za každé vaše (👤) pouze však kolonizátorům s (👤).  
1 🍵 1 🍵 4 🍵 Za každou vaši dvojici (👤) zničí 1 kolonizátora s (👤).

## 2 DESKY SCÉNÁŘŮ

**SCÉNÁŘ VLNŮ KOLONIZACE**



Namísto stálého přílivu kolonizátorů vysílají cizí velké výpravy ve vlnách. Ty pak prozkoumávají, osídlují a drancují krajinu. Duchové mají v přestávkách mezi jednotlivými vlnami trochu času na oddech, postupně rostoucí síla výprav ale může jednoho dne už být jednoduše nezvladatelná...

**POZNÁMKY A DOPORUČENÍ**

- I když může být tento scénář použit sám o sobě, jeho hlavní smysl tkví v kombinaci s koloniální mocností (alespoň na základní úrovni obtížnosti), aby docházelo k efektu rozmachu.
- Tento scénář může některé druhy efektů učinit proměnlivě silnými (např. obrana bude v některých kolech zcela zbytečná a jindy naprosto klíčová). To se projevuje zejména u karet strachu a udalostí.

**TENTO SCÉNÁŘ JE MÍRNĚ OBTÍŽNĚJŠÍ...**

- ...pro duchy s konzistentními efekty, které pomáhají splněním nebo stavbou v každém kole.

## 1 DESKA KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI

**HABSBURSKÁ DŮLNÍ EXPEDICE**

**Dodatečná podmínka prohry**  
Země obnažená na kost: Na konci fáze (👤) kolonizátoři zvířeti, pokud se na jakémkoli území nachází v součtu alespoň 8 kolonizátorů / (👤).

**Rozmach kolonizace v epoše II a Důlní fiščky:** Po posunu karet kolonizátorů provedte na každé desce ostrova průzkum na 2 územích, jejichž terén neodpovídá typu na kartě stavby ani plnění (pro tento průzkum není potřeba zdroj kolonizátorů).

Úroveň (obtížnost)	Karty strachu	Herní území (kumulativní)
1 (2)	9 (3/3/3)	<b>Hrabivost se vyplácí:</b> Kdykoli by mělo dojít ke ztětzení (👤) po jejím přidání při akci plnění, namísto toho vyplešete 1 🍵 / (👤) (ještě před protiútokem (👤)).
2 (4)	10 (3/3/4)	<b>Nepřetížná těžba:</b> Území alespoň 3 kolonizátorů jsou považována za <b>těžební území</b> . Na těchto územích: • a modifikátory (👤) ovlivňují akce plnění, jako by to byly akce stavby. • V kroku stavby způsobují karty stavby na těchto územích plnění (namísto stavby).
3 (6)	11 (3/4/4)	<b>Horníci přicházejí z celého světa:</b> Příprava hry: Na každé území bez (👤) přidejte 1 🍵. Na území s nejvyšším číslem se symbolem (👤) pro přípravu hry přidejte 1 🍵 a 1 🍵.
4 (7)	12 (4/4/4)	<b>Těžební horečka (I):</b> Po kroku stavby vyberte na každé desce ostrova 1 území s (👤) a vyplešete na něm 1 🍵.
5 (9)	13 (4/5/4)	<b>Nedožité ložiska soli:</b> Příprava hry: Před náhodným výběrem karet kolonizátorů epochy II odstraňte kartu „Pobřeží území“. Jako druhou kartu epochy II umístěte kartu „Ložiska soli“. (Nové pořadí karet v balíčku: III-2L22-33333, kde „L“ je karta Ložiska soli. L se netýká (👤).)
6 (10)	13 (4/5/4)	<b>Těžební horečka (II):</b> Namísto vyhodnocení Těžební horečky (I) po kroku stavby vyberte na každé desce ostrova 1 území s (👤). Proveďte na něm stavbu a poté na něm vyplešete 1 🍵. (Tuto stavbu proveďte, i pokud je vybrané území těžebním územím.)
		<b>Nadvláda říše:</b> Příprava hry a krok průzkumu: Na deskách s nejvíce 3 (👤) přidejte +1 🍵 na každé úspěšně prozkoumané území. (Nejvíše však na 2 území na každé desce ostrova za každou kartu průzkumu.)

## 24 ŽETONŮ HLUBIN



## 20 ŽETONŮ CHVĚNÍ



## 18 ŽETONŮ BUJENÍ



## 7 ŽETONŮ VTĚLENÍ



## 4 KARTY PŘIPOMENUTÍ TRVALÝCH EFEKTŮ



Každá stranou odložená (👤) = -1 k příjmu energie/kolo. Kdykoli jsou na označená území přidány/přesunuty komponenty, přesuňte je všechny na 1 libovolné území.

**SILNÁ SCHOPNOST: DOHODA O PRŮCHODU**

## 1 DÍLEK NEKONEČNÉ TEMNOTY



## 1 KARTA KOLONIZÁTORŮ



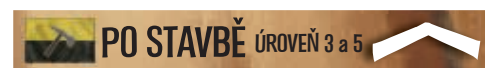
**LOŽISKA SOLI**

POLE PRŮZKUMU/STAVBY: ÚZEMÍ, JEŽ NEJSOU TĚŽEBNÍ

POLE PLENĚNÍ: TĚŽEBNÍ ÚZEMÍ

TUTOU KARTU NEPOSOUVEJTE

## 4 DÍLKY AKCÍ KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ



## 1 KARTA BĚŽNÉ SCHOPNOSTI



NÁHRADA KARTY  
RŮST VYKOUPENÝ OBĚTÍ

## 13 KARET SILNÝCH SCHOPNOSTÍ



VČETNĚ NÁHRADY KARTY  
VTAŽENÍ DO HLADOVÉ  
PRÁZDNOTY

## 34 KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ



## 8 KARET POHROMY



## 9 KARET UDÁLOSTÍ



## 9 KARET STRACHU



## 6 PŘEHLEDOVÝCH KARET



## 24 KARET VLASTNOSTÍ



## VČETNĚ DVOU KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ K VLASTNOSTEM



## 4 KARTY LÉČENÍ









# DŮLEŽITÉ ZMĚNY

Tyto změny platí k datu vydání tohoto rozšíření, a to ať už hrajete s jeho obsahem, či nikoli.

## ÚPRAVA POČTU ŽETONŮ POHROM

(Tato úprava se týká pouze karet prvního českého vydání základní hry - všechny pozdější verze a rozšíření vydané česky tuto změnu již zahrnují.)

Hru začínáte s přesně o 1  více na poli/kartě pohromy.

Pokud používáte kartu nedotčeného ostrova, připravte hru, jako by na ní bylo uvedeno „2  za každého hráče + 1 “. Pokud nepoužíváte karty pohromy, na pole pohromy umístěte 5  za každého hráče + 1  navíc. (Např. při hře 1 hráče tedy začínáte hru se 3  na kartě nedotčeného ostrova, zatímco při hře 4 hráčů s 9 ). Touto úpravou se pro hru v různém počtu hráčů vyrovnává počet žetonů za každého hráče, které lze přidat na ostrov, aniž by hráči museli otočit kartu pohromy / prohráli.

**Jedná se pouze o změnu v přípravě hry** - nedochází k žádné změně při otočení karty pohromy, a to ani v případě, že se jedná o kartu stále nedotčeného ostrova.

## NEPOUŽÍVANÉ KARTY

Pokud vlastníte rozšíření *Trny a drápy*, odstraňte ze hry následující karty:




- Předstihnutí (karta události)
- Břehy ostrova zasaženy válkou (karta události)
- Zvěř podléhá zvláštnímu šílenství (karta události)
- Růst vykoupený obětí (běžná schopnost)
- Bod zlomu (karta pohromy)

Efekt těchto karet na hru se ukázal jako příliš dramatický, takže jsme se je rozhodli odstranit (či v některých případech nahradit). Už pravidla *Rozervané země* odstraňují kartu Zvěř podléhá zvláštnímu šílenství, pokud je ve hře koloniální mocnost Ruské carství nebo duch Tisíce myslí spojených v jednu. Odtud ji odstraňte natrvalo.





Toto rozšíření zahrnuje upravenou verzi karty Břehy ostrova zasaženy válkou (pojmenovanou Břehy ostrova zasaženy válkou v cizí zemi) a Růst vykoupený obětí (nahrazen kartou Zvířené bahno a ostré trní). I když je jejich účelem nahradit karty z *Trnů a drápů*, můžete je použít i při hře bez tohoto rozšíření.

## PŘÍTOMNOST



 je symbolem zničené přítomnosti. Pokud máte provést cokoli s  nebo , týká se to pouze vašich žetonů, pokud není uvedeno jinak.

Počínaje tímto rozšířením dochází ke dvěma trvalým změnám týkajícím se .

Zprvė:  je novým symbolem pro , která byla zničena, odstraněna, nahrazena nebo odstraněna ze stupnice přítomnosti, aniž by byla odstraněna ze hry nebo vrácena do krabice. Nahrazuje dříve používané spojení „zničená přítomnost“ či „zničená ,“ které bylo používáno v základní hře a dřívějších rozšířeních. Pokud není uvedeno jinak, symbol  označuje vaši zničenou přítomnost.

Zadruhé: Kdykoli má duch přidat, zničit, odstranit, nahradit, přivolat, vyhnat, přesunout ☹️ nebo s ní jinak manipulovat, je tím myšlena jeho ☹️, pokud není uvedeno jinak. Toto pravidlo se netýká efektů, které pouze zjišťují, zda se na území nachází jakákoli přítomnost – například karta strachu Teologický spor umožňuje hráči přidat ☹️ na území s ☹️ libovolného ducha a událost Zničte nepřírozené! zvýší poškození při plenění na všech územích s ☹️ libovolného ducha.

Dvě dříve vydané komponenty vyžadují (s ohledem na výše uvedené) úpravu - ovlivňují ☹️ libovolného ducha, aniž by to na nich bylo výslovně uvedeno:

1. Silná schopnost Vtažení do hladové prázdnoty (toto rozšíření obsahuje opravenou verzi karty).
2. Duch Objevitel skrytých cest, který má několik vrozených a jedinečných schopností, které umožňují přesouvat přítomnost libovolného ducha. (Je jich příliš mnoho na to, aby bylo možné jednoduše vytisknout náhrady, ale věříme, že bude jednoduché si zapamatovat, že Objevitel může hýbat prostě se vším.)

## ÚPRAVA EFEKTU „NEÚČASTNÍ SE PLENĚNÍ“

Kolonizátor či Dahan, který „se neúčastní plenění“:

- neuděluje ani neutrpí poškození v rámci akcí plenění;
- nevyvolává plenění na svém území, pokud by jinak neproběhlo;
- je ignorován pro účely modifikátorů akcí plenění.

Původní definice pojmu „neúčastní se plenění“ se ukázala jako příliš široká a interagovala i s pravidly a efekty, které neměly s pleněním nic do činění.

Komponenta, která se neúčastní plenění, je ignorována *pouze* pro účely zjišťování toho, na kterých územích proběhne plenění, a při samotné akci plenění – včetně modifikátorů, které přidávají obranu, zvyšují poškození udělené kolonizátory nebo přeskakují akce plenění s ohledem na to, jaké komponenty se na území nacházejí.

Komponenty, které se neúčastní plenění, stále existují pro všechny ostatní účely – včetně kontroly podmínek vítězství nebo prohry, akcí spuštěných pomocí plenění, jakýchkoli akcí pohromy vyhodnocovaných „ihned“ a všech trvalých efektů, které závisí na přítomnosti konkrétních komponent na území a netýkají se přímo plenění.

## PŘÍKLAD: DOČASNÉ PŘÍMĚŘÍ + DAHANOVÉ DRŽÍ STRÁŽ

**DOČASNÉ PŘÍMĚŘÍ**  
Na územích ☹️ se 1 ☹️ a 1 ☹️ neúčastní plenění (nepůsobují a není jim způsobeno poškození).

**DOČASNÁ OPATRNOST**  
Vlnku plenění působíte na každé území ostrova (akce plenění na území, na němž se nachází více ☹️ než 1 ☹️).

**NAPADÁNÍ NEPOZOROVANÝCH:** Na každém území s ☹️ 1 poškození za každého ☹️.

**ZKAZKY O HNĚVU DUCHŮ:** Za každou desku ostrova, na níž se nacházejí ☹️ na území společně s ☹️ 1 ☹️.

**DAHANOVÉ DRŽÍ STRÁŽ**

Obrana 1 na každém území za každého zde přítomného ☹️.

Obrana 1 na každém území s ☹️ plus další obrana 1 za každého zde přítomného ☹️.

Obrana 2 na každém území za každého zde přítomného ☹️.

V horách má dojít k plenění

Krok 1: Kolonizátoři udělí poškození

Krok 2: Dahanové udělí poškození

## KDY ZJIŠŤOVAT, KDO SE ÚČASTNÍ?

Zkontrolujte, kteří kolonizátoři a Dahanové se účastní plenění:

- při určování území, na nichž plenění proběhne, a
- při vyhodnocování každé akce plenění.

Konkrétní komponenty nemusíte vybírat dopředu, a dokonce můžete při každé kontrole zvolit jinak.

*Pro účely tohoto příkladu předpokládáme, že se v horách odehrává plenění a úroveň vyděšení je 1. Vzhledem k události Dočasné příměří se ho neúčastní 1 Dahan a 1 osada.*

**Krok 1: Kolonizátoři udělí poškození**  
Průzkumník a osada způsobí Dahanům 3 poškození, která jsou snížena na 1 poškození, a to díky obraně 2 získané efektem karty strachu Dahanové drží stráž (dva účastníci se Dahanové). Jak jeden z Dahanů, tak území utrpí 1 poškození.

**Krok 2: Dahanové udělí poškození**  
Dva účastníci se Dahanové poté provedou protiútok, jímž zničí jak průzkumníka, tak účastníci se osadu. (Poškození nelze udělit druhé osadě, protože ta se plenění neúčastní.)

(Tato úprava je zahrnuta v pravidlech rozšíření Rozervaná země.)

# NOVÁ PRAVIDLA A DOVEDNOSTI DUCHŮ

## VTĚLENÍ

Vtělení ducha Toulavý hlas přinášející šílenství



neposílené

posílené

*I když většina duchů má fyzickou formu (nebo se v ní dokáže ukázat), bývá tato většinou přechodná (a trvá jen tak dlouho, dokud je to pro ducha důležité), nebo se jedná o součást přírody (nejčastěji součást krajiny, jako je řeka, hora nebo list stromu).*

*Někteří duchové však disponují propleteným centrem pozornosti a síly, které nazýváme „vtělení“. Duch schopný vtělení se může vyskytovat (tj. mít ☹️) na široké ploše fyzického prostoru, ale soustřeďuje se v okolí jednoho fragmentu sebe sama více než jiní duchové podobných rozměrů a důležitosti.*

*Vtělení jsou často pohyblivá a putují po ostrově; děje se tak ale ve velmi dlouhých časových úsecích (týdny až roky).*

Vtělení je zvláštní formou přítomnosti, která duchovi propůjčuje zvláštní dovednosti.

## VTĚLENÍ VS. SVATYNĚ

Vtělení je zvláštním druhem přítomnosti. Čím se liší od svatyně?

Nejde o míru přítomnosti, ale o formu její podstaty. Pokud přítomnost přirovnáme k rybníčku a svatyni k většímu jezeru, vtělení je pak potok nebo velmi, velmi hluboká studna. Anebo trochu v modernějším kontextu: pokud je přítomnost malá chatrč a svatyně větší dům, vtělení si můžete představit jako elektrárnu nebo tank Abrams.

- Při přípravě hry umístěte žeton vtělení svého ducha podle pokynů pro přípravu hry na zadní straně panelu ducha. Pokud má žeton vtělení dvě různé strany, měl by být připraven stranou bez zlatého lemu (neposílenou stranou) vzhůru.
- Dokud se vaše vtělení nachází na ostrově, je **možné** jej považovat za jakékoli/všechny komponenty, které jsou na něm vytištěny. Na všech vtěleních je vytištěn symbol ☹️ a někdy i další symboly.
- Pokud je vaše vtělení mimo ostrov, považuje se pouze za vtělení a za nic jiného. *(Existuje pouze ve své vlastní zásobě a může být na ostrov umístěno pouze efekty, které specificky umísťují vaše vtělení.)*
- Některá vtělení mohou být posílena (▲), což natrvalo vylepší jejich schopnosti. Při posílení svého vtělení jej otočte z počáteční strany na posílenou stranu (tu poznáte podle zlatého lemu). Tím může dostat vtělení podobu nových komponent (za něž je pak můžete považovat), nebo se na ně mohou odkazovat vaše schopnosti nebo zvláštní pravidla. Posílení vtělení je trvalou změnou, která zůstává, i pokud vtělení opustí ostrov a následně je na něj vráceno zpět.

## DETAILY / ČASTO Kladené otázky:

- Všechny zvláštní dovednosti vtělení platí pouze, pokud se nachází na ostrově.
- Vtělení je vždy komponentou (vtělením), a to i když právě není považováno za žádnou jinou z komponent, která je na něm znázorněna.
- Stejně jako všechny komponenty, které „je možno považovat za“ jakoukoli jinou komponentu, se můžete i u vtělení rozhodnout, za co je považováno, pro účely každé jednotlivé akce (a zvlášť pak i pro účely vítězství a prohry). (Zejména jde o situaci, kdy duch přijde o všechny své ☹️ na ostrově, ale má na něm vtělení.)
- Pro vtělení, která mohou být považována za ☹️, platí, že pokud jsou považována za ☹️, musí být současně považována také za ☹️. Stále se však jedná pouze o 1 komponentu (nepočítá se tedy jako 2 ☹️).
- Pokud váš panel ducha uvádí, že můžete „přidat/přesunout“ své vtělení na konkrétní území, znamená to, že jej tam můžete umístit, ať už se zrovna nachází mimo ostrov („přidat“), nebo i pokud už je na něm („přesunout“). Pokud váš panel ducha uvádí, že můžete nahradit komponentu svým vtělením, vezměte svůj žeton vtělení odkudkoli, kde se zrovna nachází, a umístěte jej na místo komponenty, kterou jím nahrazujete.

## VTĚLENÍ V TOMTO ROZŠÍŘENÍ



**Dech temnoty v zátylku:** Zrůdná stvůra tvořená oživlou temnotou.





**Doupě:** Samotné srdce ducha Vábení hlubokých lesů, které k sobě volá kolonizátory přes celý ostrov.




**Kolos se žhnoucíma očima:** Těžkopádný kopec pokrytý stromy, který je vyburcován k ničivému hněvu.



 **Mohutné kořeny džungle:** Masivní strom s tvrdým jádrem, který se tyčí nad zbytkem lesa.



 **Střed dění:** Nenápadné a přitom široce se rozpínající vtělení. Pouze pták letící vysoko nad ostrovem by mohl zahlédnout tvary horských hřbetů, které byly vyzdviženy nad okolní krajinu záhyby těla Hada dřímajícího v podzemí.

 **Toulavý hlas přinášející šílenství:** Hlas oddělený od svého bývalého těla, který svou písní vyvolává chaos.




 **Válečnice:** Ta, jež mluví hlasem hromu, soustředěná do podoby udatné bojovnice vedoucí Dahany do boje.

### TAKTICKÉ TIPY PRO POUŽÍVÁNÍ VTĚLENÍ





To, že „dokud se vaše vtělení nachází na ostrově, je možné jej považovat za ☹️“, umožňuje používat taktiky, které nemusí být na první pohled zřetelné. Efektivita některých duchů/vlastností závisí na správném uplatnění následujících pravidel:

- Kdykoli přidáváte na ostrov ☹️, můžete dosah počítat od svého vtělení (takže např. při volbě možnosti růstu, která přidává ☹️ v dosahu „0“, můžete přidat ☹️ na území se svým vtělením).
- Pomocí akce, která přidává ☹️, můžete přesunout své vtělení, které **už se nachází na ostrově** (viz Přemístění přítomnosti na str. 14 v pravidlech základní hry).
- Všechny akce, kterými lze přemísťovat ☹️, mohou přemísťovat i vtělení.
- Pokud byste někdy potřebovali přesunout vtělení na své území, ale vyhovovalo by vám, kde se zrovna nachází, můžete jej považovat za ☹️ a přesunout jej na území, na kterém už se nachází. Toto se stále považuje za přesun vtělení. (Tematicky si to můžete představit jako změnu konkrétní polohy vtělení v rámci území.)
- Pokud máte vlivem akce přijít o ☹️ na území, můžete přijít o své vtělení, a tím se vyhnout ztrátě běžného žetonu ☹️. Dejte si jen pozor, abyste měli jak své vtělení vrátit zpět do hry! Ne každé vtělení se umí vrátit na ostrov.
- Můžete si vybrat, že se vaše vtělení **nebude** považovat za ☹️, abyste jej nemuseli odstranit při umístění . Ujistěte se ale, že jej nepotřebujete považovat za ☹️ pro žádnou další část právě vyhodnocované akce (např. pro zjištění vzdálenosti při cílení schopnosti, která přidává , jako je Naplnit zemi hořkostí).

### KOMPONENTY TÝKAJÍCÍ SE KONKRÉTNÍCH DUCHŮ

  a  stejně jako karty léčení a dílek Nekonečné temnoty se používají pouze při hře s konkrétními duchy/vlastnostmi.

Předchozí rozšíření přidala do hry žetony duchů (, , ,  a ). Rozšíření *Oživlá příroda* přináší nové žetony duchů, které jsou využity pouze konkrétními duchy, resp. vlastnostmi některých duchů:




 Žetony bujení (duch Mohutné kořeny džungle, vlastnost Střed dění, vlastnost Pečující) představují území, na nichž je ekosystém neobvykle odolný a schopný odolat poškození nebo se z něj rychle vzpamatovat. Každé  na území bez  zabrání přidání 1  a poté je odstraněno.

 Žetony chvění (duch Tanec otřásající zemi) představují tektonické pnutí, které se probouzí v hlubinách země.

 Žetony hlubin (vlastnost Hlubiny) představují odmyváání pobřeží vlivem oceánu.



Toto rozšíření také přináší karty léčení (pro ducha Krvácení poraněných vod) a dílek Nekonečné temnoty (pro ducha Dech temnoty v zátylku). Jak je použít se dozvíte na panelech příslušných duchů.

### BUJENÍ NA TEMATICKÝCH DESKÁCH OSTROVA

Tematické desky ostrova začínají hru s 1  na územích 1, 5 a 6 na severozápadní desce a 7 na východní desce.  na těchto deskách můžete využít i v případě, že nehrajete s duchy ani vlastnostmi, které  využívají.







# NOVÁ PRAVIDLA A DOVEDNOSTI DUCHŮ

## ZVLÁŠTNÍ AKCE DUCHŮ





Pokud zvláštní pravidlo poskytuje duchovi akci, kterou může provést ve fázi duchů, fázi  nebo fázi , může duch tuto akci provést kdykoli v odpovídající fázi, pokud tím nepřeruší vyhodnocování jiné akce.



Možnost růstu ducha Kolos se žhnoucíma očima

**PROBUZENÍ KOLOSU**  
Máte vtělení () , Jednou za kolo ve fázi duchů,  nebo  můžete buď:  
• vyhnat  ; nebo  
• přidat nebo přesunout  na území se svou  na ostrově.

Zvláštní pravidlo ducha Kolos se žhnoucíma očima

Zvláštní akce proveditelné ve fázi  /  nemohou přerušit vyhodnocení schopnosti. Podobně nemohou zvláštní akce ve fázi duchů přerušit vyhodnocení jakékoli akce růstu, ale mohou být použity *mezi* nimi. Např. Kolos se žhnoucíma očima může použít svou druhou možnost růstu, aby jednou akcí růstu přidal  na území se svým vtělením, poté své vtělení (využitím svého zvláštního pravidla) vyhnal a následně svou druhou akcí růstu (která je součástí vybrané možnosti růstu) přidat  na území, na nějž své vtělení vyhnal.

Pokud máte problém zapamatovat si, zda jste svou zvláštní akci využili, pomozte si použitím některé z nadbytečných komponent ve hře.

## VLASTNOSTI DUCHŮ SKLÁDAJÍCÍ SE Z VÍCE KARET

Několik vlastností duchů v tomto rozšíření se skládá z více karet. Je vždy nutné použít všechny karty dohromady jako sadu - nemůžete si vybrat pouze některé z nich.

Karty schopností s ilustrací vašeho ducha na rubu jsou považovány za jedinečné schopnosti, i pokud je poskytuje vlastnost ducha.



Bonusové pole ducha Noční stráž u ohniště

## BONUSOVÁ POLE

Pokud má vlastnost nebo duch pole, které vypadá jako na obrázku vlevo, jde o bonus který můžete uplatnit v každém kole hry. Chová se jako nezakryté pole přítomnosti, ale nikdy na něj neumísťujete žeton přítomnosti.



Pole elementu slunce/ měsíce ducha  
Toulavý hlas přinášející šílenství

## PROMĚNLIVÁ POLE ELEMENTŮ NA STUPNICÍCH PŘÍTOMNOSTI

Pole na stupnicích přítomnosti, která vypadají jako to vlevo, fungují jako pole „libovolný“, ale na výběr máte pouze z vyznačených možností.






V každém kole si element můžete kdykoli vybrat znovu, ale první volba v kole platí po celý zbytek daného kola (do konce kola nelze element změnit).

## OMEZENÍ MOŽNOSTÍ RŮSTU


Možnosti růstu dvou z duchů (Kolos se žhnoucíma očima a Krvácení poraněných vod) jsou omezeny v tom, kdy mohou být vybrány. S výjimkou toho však fungují jako běžné možnosti růstu.

## VYLEPŠENÍ A ZHORŠENÍ

*Vylepšení zesiluje kolonizátory, zatímco zhoršení je oslabuje.*

Vylepšením kolonizátora je myšlena jeho náhrada nejbližším silnějším druhem: z  se stane , z  se stane .  nemohou být vylepšena, pokud efekt výslovně neuvádí, co se po vylepšení  má stát.

Zhoršením kolonizátora je myšlena jeho náhrada nejbližším slabším druhem: z  se stane , z  se stane . Zhoršením  je tento odstraněn.

Vylepšení i zhoršení se řídí běžnými pravidly pro náhradu kolonizátorů (případně jejich odstranění - v případě zhoršení průzkumníka). Nikdy se nic nepřidává, protože kolonizátor pouze mění svůj druh. Ponechává si tedy také všechny  a všechno obdržené poškození, což může způsobit jeho okamžité zničení, pokud je toto poškození rovno jeho nové odolnosti.

## PŘIVÉST

*Komponenta, která přivádí jinou, ji může vzít s sebou při svém vlastním pohybu.*

Pokud jedna komponenta přivádí jinou při pohybu (typicky při přivolání nebo vyhnání), druhá komponenta se pohybuje s ní. Pokud se první komponenta přesouvá o více než jedno území, může se spolu s ní druhá přesouvat celou cestu nebo jen její část.

Např. pokud by Ta, jež mluví hlasem hromu vyšla v tomto rozšíření, její zvláštní pravidlo Spojenec Dahanů by bylo formulováno takto: „Každý Dahan může při svém pohybu přivést 1 vaši .

## PŘIPRAVIT A NÁROKOVAT SI

*Připravit komponentu znamená umístit ji poblíž svého panelu ducha pro její pozdější použití.  
Nárokovat si komponentu znamená natrvalo ji přidat na svůj panel ducha.*

Kdykoli jste vyzváni k tomu, abyste připravili nebo si nárokovali komponentu, vezměte ji ze společné zásoby a položte ji ke svému panelu ducha, resp. na něj. Připravené/nárokové komponenty nemusí nutně interagovat s ničím jiným, ale můžete mít k dispozici efekty, které vám umožňují utrácet připravené komponenty, nebo efekty, které se odkazují na počet a druh komponent, které jste si nárokovali.

## OZNAČENÍ KOMPONENTY NEBO ÚZEMÍ



Některé dovednosti označují komponenty nebo území, aby tím naznačily, že jsou nějak výjimečné.

Pokud máte označit komponentu, položte pod ni jinou, abyste naznačili, že je výjimečná. K tomu můžete využít žeton scénáře, žeton krátkodobého efektu své nebo nepoužité hráčské barvy nebo jakoukoli jinou vhodnou komponentu (z této či jiné hry), která by se jinak ve hře nevyskytovala.

Podobně také pokud máte označit území, položte na něj jinak nepoužitou komponentu.

Všechna zvláštní pravidla týkající se označených komponent/území platí tak dlouho, dokud jsou tyto označeny; označení nepomijí ve fázi plynutí času. Samotná komponenta použitá k označení není herní komponentou a nelze s ní nijak interagovat.


## ZJIŠTĚNÍ, ZDA SCHOPNOST OBSAHUJE SPECIFICKÉ POKYNY

Pro kontrolu specifických pokynů se podívejte na text schopnosti, a to bez ohledu na to, zda jste danou část textu vyhodnotili (příp. se ji chystáte vyhodnotit) nebo ne.

Efekty, které kontrolují, zda daná schopnost obsahuje specifické pokyny, hledají v textu schopnosti přítomnost konkrétního slova nebo symbolu. Slova/symboly se shodují, pokud jsou uvedeny jako pokyn k provedení, a to neohledně na další kontext. Použití slova pro jiný pokyn se nepočítá. (Např. schopnost *Varovný křik ptáků neobsahuje pokyn „zničte“*, i když se v textu objevuje toto slovo, protože efekt souvisejícího pokynu uvádí, že *„Dahanové nemají být zničeni“*.) Texty sloužící k připomenutí pravidel (*kurzívou a v závorkách*) nejsou součástí pokynů schopnosti - nekontrolujte je.

**Při samotném vyhodnocení schopnosti se však následně nemusíte rozhodovat tak, abyste splnili podmínky pro spuštění daného pokynu** (např. můžete schopnost zacílit na území, na němž nebude možné pokyn vyhodnotit, vybrat si možnost využití schopnosti, která pokyn neobsahuje, nebo se rozhodnout nevyužít efekty souhry elementů, již je pokyn součástí).

## SCHOPNOSTI CÍLÍCÍ NA ÚZEMÍ, KTERÉ NEMAJÍ DOSAH

Pokud má schopnost, která cílí území, v části pro dosah uvedeno , nemusíte kontrolovat dosah. Jednoduše vyberte území, které splňuje podmínku uvedenou v části „cílové území“.

Ve vzácném případě, kdy je potřeba vybrat území původu, můžete vybrat libovolné území se svou  na ostrově.

## UZMUTÍ KARTY SCHOPNOSTI

Máte-li uzmut kartu schopnosti, vezměte si do ruky horní kartu z určeného balíčku karet schopností. Pokud si takto berete kartu silné schopnosti, nemusíte zapomenout jinou schopnost.

## HABSBURSKÁ DYNASTIE: CÍSAŘ JOSEF I.

Císař Josef I. zdědil monarchii po smrti svého otce Leopolda I. – krátce po utichnutí války o španělské dědictví, která představovala nepodařený pokus císaře Leopolda o usazení Josefova mladšího bratra Karla na španělský trůn. Pro posílení aliance se Švédskem a Pruskem ukončil císař Josef I. teritoriální konflikty v západní Evropě a zaměřil se na budování majetku ve své říši, která měla připadnout jeho synu a dědici Leopoldu Josefovi.

Josef I. založil v roce 1697 Ostendskou společnost, aby tak skrze své belgické provincie mohl dovážet zboží z Východní i Západní Indie. V rámci toho také zakládal zámořské kolonie a započal program přesídlování maďarských rolníků.

Po smíšeném úspěchu pokusů o kolonizaci založených na nomádkém chovu dobytka se Habsburkové vydali do zámoří také s cílem získat klíčovou strategickou surovinu: sůl. Kolonie zaměřené na těžbu soli byly zakládány jako soběstačné tak, aby bylo možné naprostou většinu jejich produkce posílat zpět do Rakouska. To, co se stalo s územím, na němž dělníci a jejich nadřízení působili, císaře nezajímalo.

Habsburská důlní expedice využívá zvláštní kartu kolonizátorů „Ložiska soli“ (označovanou zkratkou „L“), která se používá jen tehdy, pokud to uvádějí pravidla pro mocnost. To, jaká území této kartě odpovídají, záleží na tom, na jakém poli akce se karta nachází: kdekoli mimo pole plenění odpovídá územím, která nejsou těžební (viz definici na desce mocnosti); na poli plenění pak odpovídá těžebními územím. Jakmile se tato karta ocitne lícem vzhůru na desce kolonizátorů, nemůže ji opustit – zůstane na ní do konce hry jako karta plenění navíc (která se vyhodnocuje vždy před všemi ostatními kartami plenění). Nelze ji ani nijak přesunout do odhazovacího balíčku.



Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně jednodušší** pro duchy, kteří umí zabránit akcím průzkumu (např. *Strážce zapovězené divočiny*) nebo umí ničit více průzkumníků najednou (např. *Vábení hlubokých lesů*).

Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně složitější** pro duchy, kteří neumí ničit větší skupiny kolonizátorů (např. *Objevitel skrytých cest*) nebo zvládat větší počet akcí plenění (např. *Srdce lesních požárů*).

### KOMBINOVÁNÍ KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ A ÚROVEŇ 4: ODSTRANĚNÍ KARTY EPOCHY II „POBŘEŽNÍ ÚZEMÍ“.

Před jakoukoli další úpravou balíčku kolonizátorů odstraňte kartu „Pobřežní území“ („P“). Tato odstraněná karta nemůže být použita pro účely efektů koloniálních mocností, které umisťují náhodnou kartu epochy II. (Nemůže být tedy např. přidána do balíčku strachu efektem 5. úrovně *Ruského carství*.)

Odstraněná karta „Pobřežní území“ však může být umístěna efektem koloniální mocnosti na konkrétní místo. Např. Skotské království úrovně 2 (jako vedoucí mocnost) tuto kartu stále umisťuje jako třetí kartu epochy II poté, co ji Habsburská důlní expedice úrovně 4 (jako podpůrná mocnost) odstraní. V takovém případě bude složení balíčku kolonizátorů následující: 11-2L-1-P2-33333.

HABSBURSKÁ DŮLNÍ EXPEDICE		
<b>Dodatečná podmínka prohry</b> Země obnažená na kartě: Na konci fáze 3 kolonizátoři zvládnou, pokud se na jakémkoli území nachází v součtu alespoň 8 kolonizátorů / 8.		<b>Rozmach kolonizace v epoše II</b> Důlní tlačky: Po posunu karet kolonizátorů proveďte na každé desce ostrova průzkum na 2 územích, jejichž terén neodpovídá typu na kartě stavby ani plenění (pro tento průzkum není potřeba zdroj kolonizátorů).
<b>Úroveň (obtížnost)</b>	<b>Karty strachu</b>	<b>Herní účinky (kumulativní)</b>
1 (3)	9 (3/3/3)	<b>Hrabivost se vyplácí:</b> Kdyžkoli by mělo dojít ke zjetzení 1 po jejím přidání při akci plenění, namísto toho vylepšete 1 / 1 (eště před protiútokem). <b>Nepřetížná těžba:</b> Území s alespoň 3 kolonizátory jsou považována za <b>těžební území</b> . (Na těchto územích: • a modifikátory ovlivňují akce plenění, jako by to byly akce stavby. • V kroku stavby způsobují karty stavby na těchto územích plenění (namísto stavby).
2 (4)	10 (3/3/4)	<b>Horníci přicházejí z celého světa: Příprava hry:</b> Na každé území bez přidejte 1 / 1. Na území s nejvyšším číslem se symbolem pro přípravu hry přidejte 1 / 1 a 1 / 1.
3 (6)	11 (3/4/4)	<b>Těžební horečka (I):</b> Po kroku stavby vyberte na každé desce ostrova 1 území s 1 a vylepšete na něm 1 / 1.
4 (7)	12 (4/4/4)	<b>Nedotčená ložiska soli: Příprava hry:</b> Před náhodným výběrem karet kolonizátorů epochy II odstraňte kartu „Pobřežní území“. Jako druhou kartu epochy II umístěte kartu „Ložiska soli“. (Nové pořadí karet v balíčku: 11L-2L-2L-33333, kde „L“ je karta Ložiska soli. L se netýká 1.)
5 (9)	13 (4/5/4)	<b>Těžební horečka (II):</b> Namísto vyhodnocení Těžební horečky (I) po kroku stavby vyberte na každé desce ostrova 1 území s 1. Proveďte na něm stavbu a poté na něm vylepšete 1 / 1. (Tuto stavbu proveďte, i pokud je vybrané území těžebními územím.)
6 (10)	13 (4/5/4)	<b>Nadvláda říše: Příprava hry a krok průzkumu:</b> Na deskách s nejvíce 3 přidejte +1 / 1 na každé úspěšně prozkoumané území. (Nejvíce však na 2 území na každé desce ostrova za každou kartu průzkumu.)

# UJASNĚNÍ A MALÉ ZMĚNY EXISTUJÍCÍCH PRAVIDEL

Několik existujících mechanik se v tomto rozšíření objevuje ve významnější roli. S ohledem na to jsou v této části ujasněna a rozšířena s nimi související pravidla.



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



Jedinečná schopnost ducha Sopka čnící do výšin

## ÚPRAVA PUSTIN

Pustiny nemusí navýšit první poškození, které akce způsobí.

Např. schopnost Ohnivý déšť ducha Sopka čnící do výšin může bonus pustiny využít na efekt „1 poškození“, aby zničil 2 jednoty, namísto toho, aby jím zvýšil poškození způsobené pokynem „1 poškození každému 1 jednotě“. (Musíte samozřejmě zvýšit i poškození způsobené Dahanům, ale nemusí opět jít o první poškození, které akce způsobí.)

## ÚPRAVA VÍTĚZSTVÍ A PROHRY

Nekontrolujte vítězství/prohru, dokud nebyly vyhodnoceny všechny podmíněné akce. Počkejte na dokončení celé akce a také všech podmíněných akcí, které případně vyvolala.

Příklad: Pokud akce plenění zničí poslední ducha na ostrově, nejprve tuto akci dokončete (což může zahrnovat např. protiútok Dahanů), a to **včetně všech podmíněných akcí**, které tím byly rovněž spuštěny (např. efekty schopnosti Krev vábí dravou zvěř). Nevyhodnocujte však žádná další plenění vyvolaná stejnou kartou plenění.

U podmínek prohry, které nastanou tím, že „máte něco provést a nelze tak učinit“ (např. pokud při hře s Francouzským královstvím již nelze umístit další jednoty), je podmínka splněna ihned, jakmile se tak stane, ale můžete vyhodnotit zbývající podmíněné akce, abyste zjistili, zda nedosáhnete vítězství obětováním se. Ostatní podmínky prohry (např. pro Království anglické) se vyhodnocují až ve chvíli, když již nezůstávají k vyhodnocení žádné podmíněné akce.

## ODOLNOST ÚZEMÍ

Herní efekty, které ovlivňují to, kolik poškození musí být uděleno území, aby na něj byla přidána , se kumulují.



Následující formulace výše uvedené vyjasňují a budou odtud používány:

Základní odolnost území je rovna 2. Pokud je území způsoben tento počet poškození jednou akcí, přidejte na něj . Některé herní efekty odolnost území mění:


- Vše živé slábne (karta pohromy): Území má odolnost sníženu o -1.
- Vyčerpání hojnosti země / Vyčerpání půdy (události): Území má odolnost sníženu o -1.
- Nezdolnost (vlastnost ducha Živoucí síla země): Území s vašimi svatyněmi mají odolnost zvýšenu o +8.

Nehledě na to, kolik modifikátorů je uplatněno, nesmí výsledná odolnost území klesnout pod 1.

Některé koloniální mocnosti vyhodnocují „přebytečná poškození“, tj. o kolik poškození byla překročena hodnota odolnosti území:

- Švédské království úroveň 1 (Intenzivní těžba): Kdykoli plnění udělí alespoň 4 přebytečná poškození, přidejte 2  namísto 1.
- Dodatečná podmínka prohry Nenapravitelné škody pro Habsburskou monarchii (dobytkářskou kolonii): Hlídejte, kolik  je odebráno z karty pohromy při plněních, která udělí alespoň 6 přebytečných poškození. Pokud jejich počet překročí počet hráčů, vítězí kolonizátoři.

## HRAJEDNOHO HRÁČE

Pokud při hře jednoho hráče otočíte kartu pohromy se 2  na straně zpusošeného ostrova, můžete si dobrat novou.


Karty pohromy, na které se přidávají jen 2  za každého hráče, mohou být při hře jednoho hráče obzvlášť zákeřné. Pokud na takovou kartu narazíte, můžete si náhodně vylosovat jinou z nepoužitých karet. Takto nenahrazujte karty stále nedotčeného ostrova, protože po jejich vyčerpání ještě budete dobírat další kartu.



## NAHRAZOVÁNÍ POHROMY



Kdykoli je nahrazena , vraťte ji na kartu (nebo pole) pohromy.

## ZAPOMENUTÍ/ODSTRANĚNÍ/NAHRAZENÍ KOMPONENT PŘI PŘÍPRAVĚ HRY

Všechny jedinečné schopnosti a , které duch zapomene, odstraní nebo nahradí při přípravě hry, vraťte do krabice.

Tyto komponenty nejsou součástí hry a nelze s nimi nijak interagovat, protože se v ní vůbec neobjevily.  odstraněná nebo nahrazená při přípravě hry se nestane  a zapomenuté/nahrazené jedinečné schopnosti nemohou být získány pomocí efektů, které umožňují znovu získat zapomenuté karty.

# UJASNĚNÍ A MALÉ ZMĚNY EXISTUJÍCÍCH PRAVIDEL



Silná schopnost

## SLEDOVÁNÍ POČTU DOHOD

Pokud vám to pomůže sledovat, kolikrát jste již uzavřeli dohodu, můžete odstraněnou (nebo jiné vhodné nepoužité komponenty) umisťovat na odpovídající kartu připomenutí. Podobně můžete při zisku energie v průběhu kola nejprve odkládat energii na kartu připomenutí, dokud „nesplatíte“ požadovanou částku.



Jedinečná schopnost ducha Střepiny dní tříští oblohu

## DOHODY

Cenou za uzavření dohody je odstranění ze hry a zisk o 1 méně energie v každém kole. Dohodu nelze zrušit.

Upřesnění:

- Dohodu nelze zrušit, a to ani tehdy, pokud odpovídající kartu později zapomenete.
- Pokud je dohoda uzavřena vícekrát, vedte v patrnosti efekty každého jejího uzavření zvlášť.
- Cena v je zaplacená odstraněním patřičného počtu ze hry (odkudkoli na ostrově).
- Cena „X energií/kolo“ brání zisku prvních X energií v každém kole, a to ze všech zdrojů dohromady. Nemůže vás však připravit o energii, kterou jste získali v dřívějších kolech.

## PŘESKOČENÍ AKCÍ/POKYNŮ

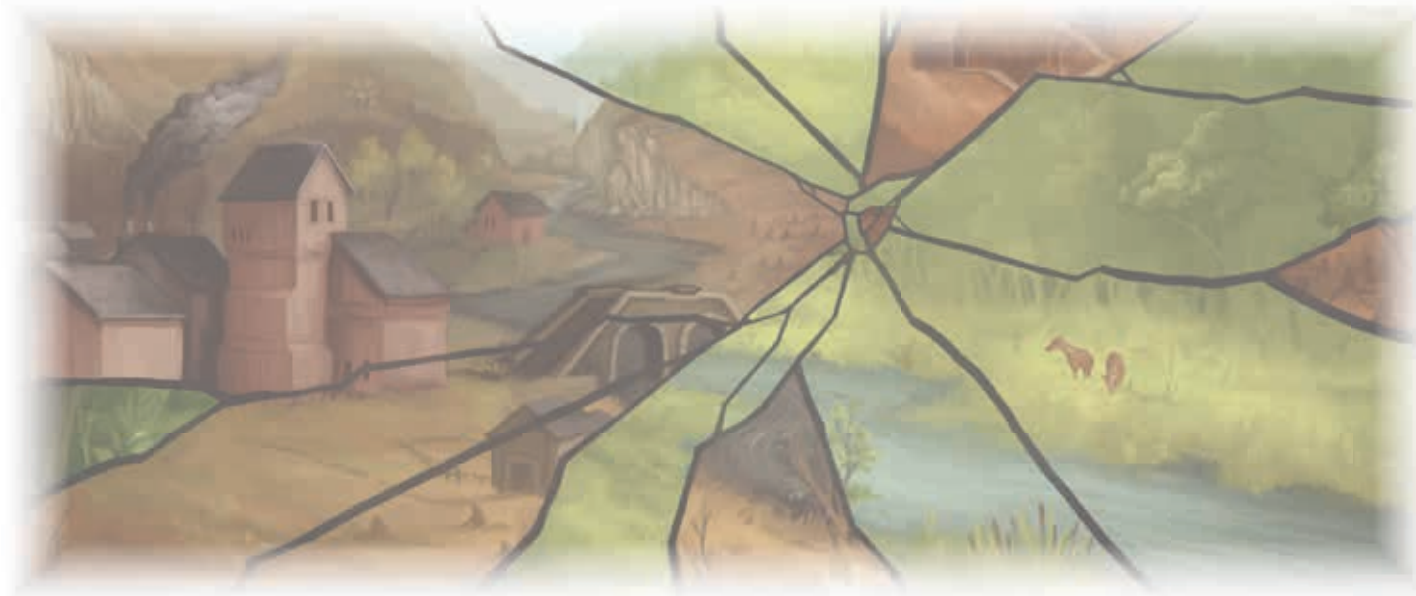
Pokud je efektu zabráněno v tom, aby proběhl, ignorujte změny v tom, jak by daný efekt měl fungovat.

*Příklad: Pokud použijete efekt souhry elementů schopnosti Poraženi vlastními zbraněmi, abyste změnili průběh plenění, ale plenění je přeskočeno efektem karty strachu, efekt schopnosti Poraženi vlastními zbraněmi ignorujte.*

*Příklad: Pokud použijete schopnost Přízračné postavy se tiše plíží poblíž k tomu, abyste zabránili zničení přítomnosti Sopky čnicí do výšin, nemůžete udělit poškození za zničení této přítomnosti.*

Pokud efekt přidává další akce kolonizátorů (např. schopnost Nechat čas proudit stranou), každá z nich musí být přeskočena samostatně (změna počtu těchto akcí tedy proběhne dříve, než kteroukoli z nich přeskočíte).

Pokud efekt mění způsob fungování „první“ nebo „příští“ akce daného druhu, přeskočené/nahrazené akce se nepočítají - změny se provedou u první takové akce, která skutečně proběhne.





*Příklad: Schopnost Nabídka obchodu změni první akci plenění na území na stavbu. Plenění však přeskočíte pomocí Oslepující záře. Pokud na území nějaký jiný efekt způsobí další plenění (např. druhá karta plenění, schopnost Vtělené božství apod.), změni se ve stavbu, protože přeskočené plenění se nepočítá.*

Pokud má být vyhodnoceno více efektů, díky nimž bude přeskočena nebo nahrazena akce nebo pokyn, hráči si vyberou, který z nich se uplatní jako první.

*Např. v předchozím příkladu by si hráči mohli vybrat využití Nabídky obchodu, aby první plenění změnili ve stavbu, namísto toho, aby jej přeskočili pomocí Oslepující záře.*

Změna akcí kolonizátorů platí pouze pro akce kolonizátorů, které skutečně proběhnou. Akce, která je přeskočena nebo je jí zabráněno, tedy nespustí efekt „Poté, co kolonizátoři pleni“ ani nespotřebuje efekt jednorázového zvýšení poškození z plenění („na každé desce“).

### KROKY KOLONIZÁTORŮ NELZE PŘESKOČIT

Krok plenění, krok stavby a krok průzkumu jsou částmi kola, které proběhnou vždy. Každý z těchto kroků proběhne, a to i v případě, že na odpovídajícím místě není karta kolonizátorů nebo efekt změni to, co daná karta dělá.



Běžná schopnost



Jedinečná schopnost ducha  
Neúprosný pohled slunce

# UJASNĚNÍ TÝKAJÍCÍ SE NOVÉHO OBSAHU

## Duch: Dech temnoty v zátylku

Jakmile začnete vyhodnocovat pokyn poškození/zničení (tedy větu se slovem „poškození“ nebo „zničte“), zkontrolujte, zda je daná komponenta osamocená.

Vaše schopnosti, které cílí Nekonečnou temnotu (☉), ji považují za „cílové území“ pro účely smysluplného vyhodnocení jejich efektů zde (protože cíl není jasně určen); stále se však nejedná o území. Mnoho efektů v ☉ nedělá nic (např. její izolace nemá smysl).

Pro účely cílení ☉ jako území svou schopností ignorujte pouze její dosah; neignorujte případná čísla dosahu, pokud jsou součástí textu schopnosti.

Vzhledem k tomu, že ☉ není území, většina efektů koloniálních mocností v ní nedělá nic. Zejména Habsburská monarchie (dobytkářská kolonie) v ní nemůže průzkumníky učinit houževnatými; nelze zde ani spustit dodatečnou podmínku prohry Království anglického.

Únos, resp. únik jsou zvláštními druhy pohybu (do, resp. z ☉) a týkají se jich tedy všechna omezení pohybu. Zejména jde o to, že uniknout nemůže samotný ☉ - ten opouští ☉ vždy s kolonizátorem, k němuž je připojen. Také je možné, že ☉ některých duchů nebudou moci uniknout, pokud se ☉ ani ☉ Dechu nenacházejí na územích, kam se ☉ ducha může pohnout (např. pokud se nenacházejí v horách pro Sopku čníci do výšin). V takovém případě musí Dech nechat uniknout jiné komponenty, jinak duchové prohrají.

Ve vzácném případě, kdy nemůžete posílit ☉ ihned poté, co odkryjete pole ☹ na své horní stupnici přítomnosti, můžete se své ☉ pokusit posílit v každé následující fázi duchů, dokud se to nepovede.

## Duch: Krvácení poraněných vod

Přestože Krvácení poraněných vod má zvláštní tvar stupnic ☉, i pro něj platí, že získanou energii a počet hraných karet odvíjí od nejvyššího údaje na stupnici (počty nesčítá).

Poté, co zahraje karty schopností a zaplatí za ně, musí v uvedeném pořadí vyhodnotit všechny tři kroky Hledání cesty k vyléčení. Pokud toto zvláštní pravidlo odstraní karta léčení zahraná ve druhém kroku, třetí krok přeskočte.

Stupnice léčení je pouze vizuální pomůckou - neexistuje limit počtu žetonů léčení, které si může Krvácení poraněných vod nárokovat. Žetony léčení nárokované Krvácením poraněných vod neposkytují elementy ani nemohou být použity jako žetony elementů připravené Proměnlivou pamětí věků.

## Duch: Neúprosný pohled slunce

Neúprosný trest kontroluje, kolik ☉ máte na území původu, když poprvé použijete kartu schopnosti; přesun nebo ztráta ☉ na tomto území v rámci vyhodnocování schopnosti vám nebrání v zopakování karty schopnosti až tolikrát, kolikrát můžete zaplatit její cenu. Pokud zopakujete kartu schopnosti Neúprosným trestem, území původu je stejné jako u prvního použití schopnosti, a to i pokud na něm již nemáte žádnou ☉.

## Duch: Tanec otřásající zemí

Nadcházející karty schopností nejsou ve hře, v ruce ani v odhazovacím balíčku. Nejsou ovlivněny ničím, co ovlivňuje konkrétně karty schopností v těchto místech - zejména nemohou být odhozeny ani obnoveny. Vzhledem k tomu, že nejsou ve hře, nepřispívají svými elementy a nepočítají se ani pro účely schopností Dar energie země a Zem se třese, budovy se rítí. Stále se však jedná o vaše karty schopností a mohou být zapomenuty, abyste tím zaplatili za událost s rozhodováním nebo za získanou silnou schopnost. Pokud zapomenete nadcházející kartu schopnosti, odhodte všechnu energii na ní.

Třetí možnost růstu upravuje to, kolik energie získáte na zvolené karty v daném kole, a můžete jí zdržet nadcházející kartu, i když na ní ještě žádná energie není. Můžete si také vybrat, že na jednu kartu získáte +1 energii a na jiné ztratíte -1.

Energie získaná přímo na nadcházející karty není ovlivněna dohodami ani jinými modifikátory, které ovlivňují to, kolik energie získá samotný duch.

## Duch: Toulavý hlas přinášející šílenství

☉ zabraňuje ☹ poblíž ☉ účastnit se plenění i v případě, že se kolonizátoři s ☉ neúčastní plenění z jiného důvodu.

### Koloniální mocnost: Habsburská důlní expedice

Pro označení toho, která území jsou těžební, může být užitečné použít žetony scénářů.

Plnění způsobené Nepřetržitou těžbou (úroveň 1) nemůže být přeskočeno žádným efektem, který přeskakuje jednotlivé akce stavby na území, protože kolonizátoři se na takovém území nikdy nepokusí o stavbu. (☺ stále funguje, ale pouze proto, že Nepřetržitá těžba umožňuje obecně přeskočit plnění na těžebních územích.) Za těžební území je považováno každé území s alespoň 3 kolonizátory (a namísto stavby na něm proběhne plnění), a to i tehdy, pokud se tohoto plnění budou účastnit méně než 3 z těchto kolonizátorů.

Dokud je karta Ložiska soli (úroveň 4) v balíčku kolonizátorů, nemůže z něj být odhozena, odstraněna ani vyměněna za kartu, která v tomto balíčku není. Jakmile se dostane na pole plnění, zůstane na něm do konce hry (takže jsou pak většinou vyhodnocovány 2 karty plnění). Dokud se tato karta nachází na poli průzkumu nebo stavby, odpovídá všem územím, která nejsou těžební. Jakmile se nachází na poli plnění, odpovídá všem těžebním územím. „Těžební území“, resp. „území, která nejsou těžební“, jsou druhy území, ne ale typy terénu - tím pádem se neberou v potaz pro účely efektu Důlních šachet (♠).

Akce průzkumu vyvolané Důlními šachtami (♠) nejsou ovlivněny Nadvládou říše (úroveň 6), protože neprobíhají v kroku průzkumu.

### Scénář: Naplnění osudu

Pokud vám efekt nařizuje získat běžnou nebo silnou schopnost, musíte si vybrat kartu tohoto druhu ze svého osudu. Pokud ve svém osudu již nemáte žádné karty daného druhu, získajte schopnost jako obvykle z balíčku.

Kdykoli schopnost ze svého osudu získá duch Střepiny dní tříští oblohu, může také přidat jednu kartu ze svého osudu do Dní, které nikdy nebyly.

### Silná schopnost: Dohoda o průchodu

☺ se pohybuje vždy spolu s kolonizátory (a nikdy ne sám). Vždy, když tato schopnost pohne skupinou komponent, lze tím spustit efekty „kdykoli vaše schopnosti pohybují...“ (např. na kartách léčení ducha Krvácení poraněných vod).

### Silná schopnost: Příklad rozezleného potomka skal

Tato schopnost zjišťuje, zda akce plnění nebo stavby skutečně proběhla, ne to, zda typ území odpovídá příslušné kartě.

Za každé použití této schopnosti označte pouze 1 🐾, a to i tehdy, pokud díky nějakému modifikátoru přidá tato schopnost více tvorů. 🐾 nemůže být zničen, odstraněn ani nahrazen. Pokud máte kdykoli zničit, odstranit nebo nahradit 🐾, můžete jako jednoho z těchto 🐾 vybrat 🐾 - ten nebude nijak ovlivněn.

### Silná schopnost: Záblesky uplynulého roku

Tematická možnost: Pokud hráčům nevdává strávit vyhodnocením této schopnosti více času, můžete ji nechat vrátit více než jen vytištěné symboly pro přípravu hry.

- Trochu času navíc: Jsou přidáni také 🐾 a ☺ podle pokynů pro vyváženou stranu desek.
- Více času navíc: Je zohledněn kompletní stav ostrova ve chvíli přípravy hry včetně prvního průzkumu a veškeré přípravy koloniálních mocností, scénáře a duchů. Pokud potřebujete přidat ☺ ducha, použijte jeho ☺; pokud jí nemá dost, přidejte, kolik lze. S ohledem na přesnou kombinaci koloniálních mocností, scénářů a duchů je možné, že úplný „restart“ území bude vyžadovat dobrou paměť s ohledem na proměnlivé možnosti (např. to, kam duch Nenasytné sevření vln umístil svou druhou ☺).

### Vlastnost: Doupě

Abyste přivolali komponentu směrem k 🏠, přesuňte ji na sousední území, které je k 🏠 blíže (na menší dosah). Pozor, toto území nemusí vypadat, že je fyzicky blíže k 🏠! Komponentou lze takto pohnout i vícekrát.

### Vlastnost: Hlubiny



Otočené hlubiny jsou připomenutím toho, že území se stalo součástí oceánu. Nemohou být nijak přesunuty ani odstraněny.

Potopená území nemají terén, číslo ani symboly pro přípravu hry. Jsou součástí existujícího oceánu na dané desce ostrova. Pokud je tento oceán územím (např. pro účely schopností, protože na desce s tímto územím má přítomnost Nenasytné sevření vln), jde o jedno obrovské území. Tím pádem je možné, že bude více území pobřežních (a to i pro účely vyhodnocení karty kolonizátorů „Pobřežní území“).

# UJASNĚNÍ TÝKAJÍCÍ SE NOVÉHO OBSAHU

Pokud kolonizátoři nebo Dahanové nějak přežijí potopení území, jsou vyplaveni na nejbližší území, jako je to obvyklé pro komponenty umístěné v rozporu s pravidly; všechny ostatní komponenty (přítomnosti, žetony, pohromy apod.) jsou ponechány na místě (tj. v nově rozšířeném oceánu).

## Vlastnost: Přeměna

Poškození ze zvláštního pravidla Přeměnit spíše než pozřít zachrání před zničením všechny /, takže všechno poškození, které utrpěly, je zrušeno (včetně poškození, které utrpěly v důsledku dřívějších akcí). Tito kolonizátoři budou vyhnáni z území předtím, než bude akce dokončena. Ve vzácném případě, kdy stejná akce později zasáhne také území, na které byli tito kolonizátoři vyhnáni, nemohou být poškozeni ani zničeni, protože už byli v rámci stejné akce dříve zachráněni před zničením.



## Vlastnost: Vábivý

Postih k poškození platí pro akce plenění a všechny akce mocností/strachu/událostí/scénářů, při nichž udělují poškození přímo kolonizátoři/Dahanové (na rozdíl od situací, kdy je pouze „udělováno poškození“ na území s kolonizátory/Dahany - těch je většina). Postihy se týkají schopností pouze tehdy, pokud nařizují kolonizátorům/Dahanům udělit jejich **běžné** poškození (např. *Poražení vlastními zbraněmi*, *Proč se nepoperete mezi sebou?*), ne pokud udělují konkrétní počet poškození (např. *Projev božské síly*) ani pokud poškození uděluje duch podle toho, kolik Dahanů se na území nachází (např. *Krvežiznivost*).

## Událost: Vize mimo čas


Pokud dojde ke shodě v ceně nejdražší karty ve vaší ruce a odhazovacím balíčku, vyberte si, kterou z nich nahradíte, až ve chvíli, kdy si vybíráte, kterou ze čtyř nových karet si necháte.




Pokud se vám podaří přesunout dvě znamení na stejné území, získáte za něj pouze 2  a kolonizátoři na něm budou plenit pouze jednou.

Tematická možnost: Namísto toho, aby tato událost spustila plenění na územích se znameními, dostanou tuto schopnost samotné žetony znamení. Pokud se na stejném území ocitnou 2 znamení, každé z nich před svým odstraněním vyvolá 2  a plenění, nebo pokud znamení není odstraněno, vyvolá 2  a plenění v následujícím kole.

## Vlastnost: Zesílení

Na dodatečné efekty žetonů elementů se nevztahují běžná omezení schopností (žetony tedy můžete použít např. na překročení omezení „nejvýše 3 poškození“ u schopnosti *Krev vábí dravou zvěř*). Tyto dodatečné efekty platí pouze pro jedno použití schopnosti; při jejím opakování se znovu nespustí (při zopakování můžete ale použít další žetony elementů).

Pokud použijete  na schopnost, která odstraňuje kolonizátory v součtu určitého počtu bodů jejich odolnosti, můžete navíc odstranit jednu komponentu, kterou by mohla odstranit původní schopnost. (Např. *Sen o panenské zemi pak může odstranit navíc jednoho kolonizátora s odolností 3 či méně.*)

Můžete použít  na pokyny týkající se vylepšení a zhoršení, protože se jedná o zvláštní formu odstranění (zhoršení ) , resp. náhrady (jakékoli jiné vylepšení nebo zhoršení). Podobně je možné použít  na vyhnání, přivolání nebo přivedení, protože se jedná o zvláštní formy pohybu.

Nenašli jste zde odpověď na svou otázku? Rejstřík na straně 21 obsahuje definice méně obvyklých spojení. Odpovědi na mnoho dalších otázek pak najdete také v online FAQ na tomto odkazu: <https://querki.net/u/darkerspirit-island-faq/> (stránka je v angličtině)



Spirit Island je značka vlastněná Flat River Group, LLC © 2016

Pro další informace o této a jiných hrách navštivte [www.GreaterThanGames.com](http://www.GreaterThanGames.com).

Pokud vaše hra nedorazila kompletní a potřebujete náhradní komponenty nebo máte dotazy ke hře, pište na e-mail: [obchod@rexhry.cz](mailto:obchod@rexhry.cz).

## PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: R. Eric Reuss

Vývojáři: Christopher Badell, Emilia Katari, Nick Reale, Ted Vessenes

Šéfredaktor: Christopher Badell

Redaktoři: Christopher Badell, Brian Blankstein, Nick Reale, Dylan Thurston

Výtvarná vedoucí: SaRae Henderson

Grafický design: SaRae Henderson

Ikonografie: SaRae Henderson, Darrell Louder

Ilustrace na krabici: Nolan Nasser

Design miniatur: Jorge Ramos

Mapa koloniální mocnosti: Zach Bodenner

Redakce: Brian Blankstein, Dylan Thurston

Alternativní historie: Paul Bender

Eric by rád poděkoval vývojářům a testerům za jejich těžkou práci, fanouškům hry všude na světě za jejich nadšení a zvláště své ženě Anne, bez níž by Duchové ostrova vůbec nevznikli.

Duchové ostrova - včetně hry, jejího zasazení, příběhů, postav a jmen - spadají pod licenci Lightning Heart Games LLC.

## TESTERŮ

Abigail Ho, Abraham „Frenzy/utabe“ Maxfield, Akiva Gordon, Albert Lin, Alex and Cassie Kirchenwitz, Alex Pogue, Alex „Capn“ Tyndale, Alexander Simon Konrad, Alexis Horizon, Alice Cecile, Alison Gordon, Allen „Legoluigi“ Hamilton, Aman Parekh, Amelia V., Andreas Burhenne, Andrej Lecký, Andrew L. Daar, Andrew Yee, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Ania Mieszkowska, Ariane, Arya Fireheart, Aubrey Clark-Brown, Audrey Lewis, Ben Wray, Benjamin Durst, Benjamin Larsen, Bob Scherrer, Boris Kosyagin, Braden Povah, Brandon Vesely, Brian Blankstein, Brian Modreski, Brian „SirBriguy“ Hixon, Brooke Matson, Bryan „broccoli“ Graham, Caiah Turnell, Caleb Bia, Cameron Lang, Carlo „SpeedyOlrac“ Gonzalez, Carolyn VanEseltine, Charles E. Leiserson, Jr., Chelsea Wilson, Chris Traeger, Christopher Schlimgen, Cillian Doyle (Rosebud), Clint Rorick, Coda Gonzalez, Coleman Ellis, Curtis Mitchell, Dan Pierkowski, Daniel Privett, Daniel „dewin“ Grace, Danielle Church, Danielle Riccardi, David Headman, David Jiang, David Koot, David Meierfrankenfeld, David O'Neill, David Rosch, David Yeung, Deborah Ong, Dennis Wong, Dylan Thurston, Ed Goncz, Edith Everett, Emily Moran, Elizabeth Milne, Emily Throwe, Eric Kramp, Eric Shaw, Erin McMurtrey, Fiona van den Heiligenberg, Forrest Stewart, Francesco Fuentes, Frazer Goldberg, Gage Kilkenny, Galen Garrick Brownsmith, Geo Kersey, Grant Chen, Greg Leibman, Hansel Lo, Helen Carle, Hindersinn, Hung Nguyen, iakona, Ian Delaney, Ian Zang, Isaac Payne, Isaac Shaw, Jake Hastings, James Biondo, James Rogers, Jamie van der Linden, Jared „SomethingTemporary“ Boyce, Jarred Lake, Jeff Dougan, Jennifer Cheek, Jeremy Lennert, Jesse Salomon, Jessie Kuse (WolfeDente), Joe Baratta, Joebobjoe, Jonathan Zev, Jordan Nunn, Josh Trumbo, Justin Hofer, Kai, Kaitlyn Keil, Kala Goyal, Katie Regelson, Kelley Bostrom, Ken Brown, Angela Lee, Ken-Min Yeoh (Sarusta), Korey White, Kyle Bennett, Laura of KSP, Lazyasducks, Leah Szczepanski, Leif Gaebler, Lily de Vries, Lily „Maevey“ Watson, Lindsay Kusnarowis, Lisa Bjornseth, Lisa Yu Lo, Lucia Cheng M.D., Luke Hagerling, Lydia and Marco, Magdalena Gamba, Martin Brochu, Martina Vitkovicová, Mateo Bukas, Matthew Biondo, Matthew Mellody, Max Maloney, Maxwell Pistilli, Melissa Holm, Menno van der Linden, Michael Schector, Michelle Herder, Mike Hall, Mike Pureka, Molly van Dams, Morten „Skovtroll“ Holmboe, Nicholas Henning, Nicole Mendoza, Noah Smith, Oliver Khamky, Oliver Sueper, Olivia Reubens, Pascale, Patric Ho, Patricia Adams, Patrick Clapp, Patrick Jost, Patrick McKeown, Patrick Skoglund, Paul Watson, Penelope (Pen), Peter „PeNgyuen“ Nguyen, Rachael Weissenburg, Ramona Barie, Ravi Singh, Rebecca Thomas, Rebecca Vessenes, Ritchell van Dams, Roland „Langerrol“ Fearnley, Rose Peck, Roza „the Pretty“ Hunter, Ruduen, Russ Luzetski, Ruth and Leah Bonser, Sam Barbash-Riley, Sam Gray, Sam Whitefield, Sam Zhu, Samantha Callaghan, Saoirse Goncz, Sarah Lucas, Sean Pike, Sebastian Babel, Shawn Sullivan, Shelby Hemker, Shiyue Xu, Stephanie Everett, Steven Farey, T.J. Pankiewicz, Takara Wood, Taylor Snow, Theresa Mecklenborg, Tim Lanning, Tim Milton, Tom Healy, Tommy Woodruff, Trenton Thompson, Verena Durst, Vignesh Alla, Zenonira

## KRESLÍŘI

Agnieszka Dąbrowiecka, Kat Guevara, Emily Hancock, David Markiwsky, Nolan Nasser, Joshua Wright, Aalaa Yassin

## ČESKÉ VYDÁNÍ

REX hry, web: [www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz); email: [obchod@rexhry.cz](mailto:obchod@rexhry.cz)

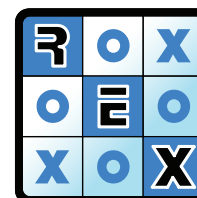
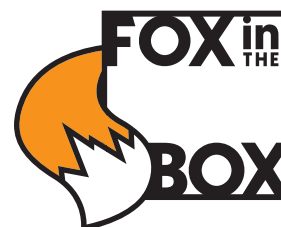
Fox in the Box, web: [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz); email: [info@foxinthebox.cz](mailto:info@foxinthebox.cz)

Překlad: Ondřej Kurka

Redakce překladu: Lukáš Beran, Jan Březina, Martin Hrabálek

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Karolina Hanáčková



## REJSTŘÍK POJMŮ

**Bujení (žeton) / 🌿:** Výjimečně odolný ekosystém. Žeton duchů, který má k dispozici duch Mohutné kořeny džungle a poskytují jej vlastnosti Střed dne a Pečující. Přidává se také při přípravě hry na tematickou mapu. Na území bez 🏠 zabrání přidání 1 🏠 a poté je odstraněn. (str. 8)

**Dohoda (v názvu schopnosti):** Schopnost představující úmluvu s Dahany vedoucí k trvalé výhodě. (str. 15)

**Dohoda (v textu schopnosti):** Cena zaplacená za uzavření a udržování takovéto dohody mezi duchy a Dahany. (str. 15)

**Hlubiny (žeton) / 🌊:** Odmyváni pobřeží vlivem oceánu. Žeton ducha, který má k dispozici Nenasytné sevření vln s vlastností Hlubiny. Sám o sobě nemá efekt. Lze jej otočit, čímž přestane být žetonem a stane se ukazatelem stavu. (str. 8)

**Chvění (žeton) / 🌋:** Tektonické pnutí probouzející se v hlubinách země. Žeton ducha, který přidává do hry duch Tanec otřásající zemí. Sám o sobě nemá efekt. (str. 8)

**Ignorujte bonusy k odolnosti:** Při zjišťování toho, zda akce udělí dostatek poškození ke zničení komponenty, kontrolujte pouze její základní odolnost minus jakékoli postihy k odolnosti. Toto se týká pouze komponent, kterým je uděleno poškození danou akcí, a pouze při kontrole v rámci této akce; nemá vliv na komponenty, které tuto akci přežijí.

**Ignorujte dosah:** Vyberte cíl, místo určení nebo zasažené území, i kdybyste s ohledem na dosah běžně nemohli. Můžete ignorovat šipky dosahu (ať už běžné rovné, nebo zakřivené označující přesun komponenty) a jakékoli odkazy na číselný „dosah“, ale ne ostatní omezení, např. „vaše území“ nebo „sousední“. Pokud ignorujete dosah při cílení schopnosti, musíte stále splnit všechny ostatní podmínky týkající se území původu (např. džungle, svatyně atp.), pokud existují.

**Komponenta:** Jakákoli fyzická součást hry, kterou je možno umístit na desku ostrova, s výjimkou hráčských žetonů krátkodobých efektů, komponent určených k označení jiných komponent/území a žetonů scénářů, které jsou použity jen jako herní pomůcka. V tuto chvíli jde o 🏠, 🌿, 🏠, všechny kolonizátory (👤/👤/👤) a všechny běžné žetony duchů (🌿/🌋/🌊/🌋/🌊). Méně používanými komponentami jsou: vtělení, 🌋, 🌊, 🌊 (na straně žetonu) a žetony používané událostmi nebo scénáři - v tuto chvíli žetony znamení (událost Vize mimo čas), zdroje moci (scénář Dlouho zapomenuté síly), magické bariéry (scénář Strážci pobřeží), žetony plamene (scénář Rituály ničivého plamene) a zloději (scénář Podlá krádež).

**Krok plenění/stavby/průzkumu:** Část fáze kolonizátorů odpovídající pozici pro kartu kolonizátorů na desce kolonizátorů. Tyto kroky proběhnou vždy, i když je pozice pro danou kartu prázdná. Některé události a mocnosti přidávají dodatečné kroky kolonizátorů; přestože v nich může docházet k plenění, stavbě nebo průzkumu, nejedná se o hlavní (tedy výše uvedené) kroky fáze kolonizátorů.

**Na území s:** Ve stejném území jako. (Např. „2 poškození na území s komponentou“.) Pokud se komponenta nenachází na území, není s ní na území nic.

**Nahradiť kartu schopnosti:** Položit novou kartu schopnosti na místo původní (do ruky, do hry, do odhazovacího balíčku apod.) a poté umístit původní kartu schopnosti kamkoli, kam by měla být umístěna po jejím zapomenutí. (Karty schopností zapomenutých při přípravě hry vraťte do krabice.)

**Nárokovat si:** Natrvalo si přidat na svůj panel ducha ze společné zásoby. Nárokována komponenta nedělá nic, pokud tak neříká jiný efekt. (str. 10)

**Neúčastní se plenění:** Neuděluje a není mu uděleno poškození při akcích plenění, nevyvolává plenění na svém území a je ignorován pro účely modifikátorů akcí plenění. (str. 6)


**Odolnost:** Počet poškození, které musí být způsobeno území, kolonizátorovi nebo 🏠, aby došlo k negativním důsledkům (na území je přidána 🏠, kolonizátor/🏠 je zničen).

**Přebytečné poškození:** Množství poškození, které je uděleno území nad hodnotu jeho odolnosti. Některé koloniální mocnosti s tímto údajem pracují při plenění. (str. 14)

**Přesunout přímo na území:** Přesunout na místo určení bez toho, aby bylo nutné projít jakýmikoli územími po cestě. Efekty, které přesouvají komponenty na specifické území na desce ostrova, vždy přesouvají tyto komponenty přímo; slovo „přímo“ je v takovém případě uvedeno čistě pro jednoznačnost.

**Připravit:** Vzít ze společné zásoby a položit ke svému panelu ducha jako zdroj k pozdějšímu použití. (str. 10)

**Přivést:** Přesunout spolu s jinou komponentou po celou cestu nebo její část. (str. 10)

**Přímo zničit:** Zničit pokynem „zničte“. Liší se od zničení /kolonizátora tím, že je jim uděleno dostatečné množství poškození, i od zničení  umístěním pohromy.

**Udělat obdobně:** Provést pokyn znovu s jiným duchem/komponentou. Pokud je potřeba vybrat si, není potřeba vybrat si stejně jako v prvním případě.

**Udělit poškození pouze jiným kolonizátorům:** Udělit běžné množství poškození, ale pouze tak, aby žádná komponenta neudělila poškození sama sobě. Dva kolonizátoři, kteří mají udělit poškození jiným kolonizátorům, si jej mohou udělit navzájem.

**Uzmout kartu schopnosti:** Vzít si horní kartu z balíčku karet schopností přímo do ruky. Při uzmutí silné schopnosti není potřeba zapomenout jinou schopnost. (str. 11)









**Vtělení:** Druh komponenty specifický pro některé duchy. Může být považováno za jejich  a někdy také za jiné komponenty. (str. 7)

**Vylepšit:** Nahradit kolonizátora nejbližším silnějším druhem.  obecně nemohou být vylepšena. (str. 10)


**Zhoršit:** Nahradit kolonizátora za nejbližší slabší druh. Zhoršení průzkumníka jej odstraní. (str. 10)

**Znamení (žeton):** Hrozící neštěstí. Žetony přidané událostí Vize mimo čas, které tato událost využije v následujícím kole. Představovány žetony scénářů nebo jinými vhodnými komponentami.

**Zničená přítomnost / :** Přítomnost, která byla zničena, odstraněna nebo nahrazena bez toho, aby opustila hru nebo byla vrácena do krabice. (str. 5)

**Žeton ducha:** Jeden z několika druhů komponent, které duchům pomáhají. Běžné žetony duchů jsou , , ,  a , zatímco  (hlubiny),  (chvění) a  (bujení) používají jen konkrétní duchové a vlastnosti některých duchů. (str. 8)


## DŮLEŽITÉ ÚPRAVY

Hru začněte s přesně 1  navíc na kartě/poli pohromy.  
(Tato úprava je, jako dodatek „+1“, zahrnuta ve všech česky vydaných materiálech kromě prvního vydání základní hry.)

## RŮST A STUPNICE PŘÍTOMNOSTI

BONUS:



**Bonusová pole:** Získejte uvedené výhody, jako by se jednalo o nezakryté pole na vaší stupnici .



**Proměnlivé elementy:** Kdykoli v průběhu kola si vyberte a získejte jeden ze dvou elementů; při zakrytí pole nebo plynutí času o element přijdete.





**Přivolání komponenty:** V každé fázi duchů smíte přivolat jednu komponentu daného druhu na jedno ze svých území.



**Posílení vtělení:** V každé fázi duchů můžete posílit své vtělení, pokud se nachází na ostrově (a ještě není posílené).

## KOMPONENTY TÝKAJÍCÍ SE KONKRÉTNÍCH DUCHŮ




**Bujení (Mohutné kořeny džungle, vlastnost Střed denní, vlastnost Pečující):** Na území bez  zabrání přidání 1  a poté je odstraněno.



**Chvění (Tanec otřásající zemí):** Představuje tektonické pnutí probouzející se v hlubinách země.



**Hlubiny (vlastnost Hlubiny):** Představují odmývání pobřeží vlivem oceánu.

Při přípravě hry s tematickými deskami ostrova přidejte po 1  na každé z území SZ1, SZ5, SZ6 a V7.

VER: 22.12

## VTĚLENÍ



Posílené vtělení



Kolos se žhnoucíma očima (duch)



Mohutné kořeny džungle (duch)



Toulavý hlas přinášející šílenství (duch)



Dech temnoty v zátylku (duch)





Válečnice (vlastnost ducha Ta, jež mluví hlasem hromu)



Doupě (vlastnost ducha Vábení hlubokých lesů)



Střed denní (vlastnost ducha Had dřímající v podzemí)



Dokud se vtělení nachází na ostrově, můžete jej považovat za libovolnou komponentu, která je na něm vytištěna. (Pokud jej považujete za , musíte jej považovat i za .)

**Posilte:** Otočte vtělení na jeho posílenou stranu.

**Přidejte/pohněte vtělení:** Přidejte jej na ostrov, pokud na něm zatím není; v opačném případě jej přesuňte.

## NOVÉ KONCEPTY



**Zničená přítomnost:** Jakákoli , která byla zničena, odstraněna nebo nahrazena, aniž by byla odstraněna ze hry. Ekvivalent spojení „zničená “.

**Zhoršit:** Nahradit kolonizátora nejbližším slabším druhem ( je odstraněn).

**Vylepšit:** Nahradit kolonizátora nejbližším silnějším druhem.

**Přivést:** Přesunout spolu s sebou po celou cestu nebo její část.

**Připravit:** Umístit poblíž svého panelu ducha pro pozdější použití.

**Nárokovat si:** Přidat natrvalo na svůj panel ducha.

Pro vysvětlení efektů konkrétních karet a odpovědi na jakékoli jiné dotazy navštivte stránku: <https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/> (v angličtině)

