



90-180
MIN

14+

DILHOVĚ • OSTROVA

ROZŠÍŘENÍ

ZEMĚ

AUTOR ROZŠÍŘENÍ R. ERIC REUSS



OBSAH








Kolonizátoři odírají zem až na kost a vše co, najdou, nenasytně spotřebovávají na údržbu svých měst a vykrmování stád, nebo posílají do své zámořské domoviny. A když se pavučina života trhá na cáry, neodolají ani ti nejsilnější z nás. Mohou nás ještě však zachránit tři věci.

Tou první je naše vůle: naše rozhodnutí nepolevit, náš vzdor, naše neústupnost. Máme za sebou moudrost věků a navzájem si můžeme dodat naději a inspiraci. To, o čem budeme dostatečně přesvědčeně snít, by se mohlo splnit.


Druhou je samotná země: můžeme z ní udělat smrtící překážku a ztrpčit život na ní k nesnesitelnosti. Zahalíme ji strachem, ukryjeme ji před očima smrtelníků, zakonzervujeme ji v čase jako hmyz v jantaru. Zavoláme si na pomoc dravce a útočné roje, jedovaté tvory a další nebezpečí z lůna džungle.

Tou poslední jsou Dahanové: stále ještě s kolonizátory na mnoha místech svádějí tisíce drobných soubojů. Mluví o naší zlobě, šikují se na obranu svých druhů a odolávají způsobem, které jsme si ani nedokázali představit. Někteří z nich ještě stále s kolonizátory obchodují, ale už se nebojíme třetího Zúčtování - alespoň ti z nich, kteří s námi mluví, nás uklidňují. A my jim na oplátku pomůžeme a budeme je chránit, jak to jen půjde.

Nepolevujeme!

Úvod	3
 Komponenty	4
 Nové herní prvky	6
Desky ostrova	6
Změny v přípravě hry	6
Žetony z rozšíření Trny a drápy	7
Žetony pustiny	8
Žetony elementů	8
Karty vlastností	9
Karty pohromy „stále nedotčený“	9
Karty připomenutí trvalých efektů	9
 Nová pravidla	10
Izolace	10
Akce	10
Více karet kolonizátorů / chybějící karty	11
Duchové	11
Události	12
Události s rozhodováním	13
 Nové koncepty	14
„Neúčastní se plenění“	14
Území původu	14
Považování jedné komponenty za jinou	14
Odolnost a poškození	15
Zachráněn před zničením	15
 Úpravy hry	16
Rozložení mapy ostrova	16
Souostroví (více menších ostrovů)	17
Zahrnutí desky ostrova navíc (větší ostrovy)	18
Zkombinování dvou koloniálních mocností	19
Hra bez událostí	20
Hra s méně (nebo žádnými) žetony	21
Post-herní možnost: Přejmenování duchů	21
 Koloniální mocnosti	22
Ruské carství: Petr I. Romanov	22
Habsburská monarchie: Císař Josef I.	22
 Přehledy	24
Dodatek: Detail akcí	24
Dodatek: Ujasnění a často kladené dotazy	28
Poděkování	33
Rejstřík pojmů	34

JAK POUŽÍVAT TOTO ROZŠÍŘENÍ

Tato příručka pravidel obsahuje nová pravidla rozšíření Rozervaná země a také pravidla pro předchozí rozšíření (Trny a drápy). Pravidla převzatá z Trnů a drápů jsou uvedena v šedých rámečcích a označena triskelionovým symbolem tohoto rozšíření: . Pokud již pravidla rozšíření Trny a drápy znáte, můžete tyto části úplně přeskočit. Pokud jste jej dosud nehráli, můžete je buď přeskočit a vynechat ze hry materiály, které vyžadují znalost těchto pravidel, nebo si přečíst vše a pokusit se vstřebat pravidla obou rozšíření najednou.

Silně doporučujeme zahrát si nejprve několikrát pouze základní verzi hry Duchové ostrova a až poté přidávat do hry další obsah, a to **obzvláště** ten, který vyžaduje i znalost pravidel Trnů a drápů. Abychom vám v tom pomohli, materiály v tomto rozšíření jsou vždy označeny jedním ze tří symbolů, který udává, kolik nových pravidel musíte zvládnout, abyste je mohli přidat do hry:



Materiály označené **neaktivní sopkou** nevyžadují znalost žádných pravidel navíc oproti základní hře. Mohou se odkazovat na události, ale pokud budete hrát bez událostí, můžete tyto odkazy ignorovat. Mohou používat fyzické komponenty z této krabice, jako jsou např. žetony elementů, ale poskytnou vám veškerá pravidla, jak s nimi zacházet. Tyto materiály můžete použít, aniž byste tuto příručku četli kamkoli dál než sem, i když v několika případech se budete muset podívat do kapitoly „Akce“ na str. 10 nebo „Ujasnění a často kladené dotazy“ na str. 28. Materiály s neaktivní sopkou zahrnují:

- Koloniální mocnost: Habsburská monarchie
- Karty pohromy: Vše živé slábne, Moc zatemňuje ducha, Neopečovaná země chřadne
- Scénáře: Vyzývání žvlů, Velká řeka
- Duchy: Střepiny dní tříští oblohu, Měníci se paměť věků, Závoj tiché mlhy, Hvězdná zář hledající svůj tvar







Materiály označené **dýmající sopkou** spoléhají na pravidlo, koncept nebo ujasnění představené v tomto rozšíření, ale nevyžadují znalost rozšíření Trny a drápy. Před jejich přidáním do hry si přečtěte relevantní části kapitol „Nové herní prvky“, „Nová pravidla“ a „Nové koncepty“. Tyto materiály zahrnují:

- Vlastnosti: Dotek, Vítr, Paprsek, Houževnatost
- Karty pohromy: Kolonizátoři našli vysněnou zemi, Silná zem se pomalu rozpadá
- Desky ostrova: E, F
- Scénář: Podlá krádež
- Ducha: Neutuchající vzdor kamene



Materiály označené **aktivní sopkou** spoléhají na pravidla rozšíření Trny a drápy (a případně i na pravidla Rozervané země). **Máte k dispozici vše potřebné pro hru s nimi** - tato příručka obsahuje pravidla Trnů a drápů a v krabici najdete i potřebné žetony. Tyto materiály zahrnují:

- Koloniální mocnost: Ruské carství
- Vlastnosti: Šílenství, Pozdvižení
- Karty pohromy: Nepřirozené množení, Vzkvétající společnost (nejlépe hraná v kombinaci s událostmi, viz str. 20)
- Všechny karty událostí
- Všechny karty schopností. Mnoho nových karet schopností pracuje se žetony  /  /  / . Některé sice ne, ale karty jsou navrženy tak, aby byly použity jako kompletní sada - pokud si vyberete jen část z nich, mohli byste narušit rovnováhu elementů ve vzniklých balíčcích karet schopností, čímž by někteří duchové posílili na úkor jiných.
- Všechny zbylé duchy

MOŽNOSTI HRY

Tato příručka pravidel zahrnuje také kapitolu věnovanou různým možnostem úprav hry (viz str. 16). Jedná se o alternativní způsoby přípravy hry, které nevyžadují použití nových komponent (jde např. o hru bez balíčku karet událostí nebo o zkombinování dvou koloniálních mocností). Mnoho výzev je skryto také v doporučených variantách rozložení ostrova - můžete například rozdělit jednotlivé desky ostrova, a vytvořit tak souostroví navzájem nesousedících území, nebo přidat desky ostrova navíc, abyste zkusili ochránit větší kus země. Tyto výzvy čekají jen na vás, ale jejich použití je zcela volitelné!

KOMPONENTY

2 MODULÁRNÍ DESKY OSTROVA



10 PANELŮ DUCHŮ



6 PŘEHLEDOVÝCH KARET



18 DAHANŮ



35 ŽETONŮ TVORŮ



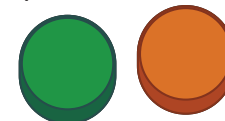
30 ŽETONŮ CHOROB



24 ŽETONŮ ENERGIE (18 × 1 ENERGIE) (6 × 3 ENERGIE)



26 DISKŮ PŘÍTOMNOSTI DUCHŮ (13 V KAŽDÉ ZE 2 BAREV)



24 ŽETONŮ POHROMY



22 ŽETONŮ DIVOČINY



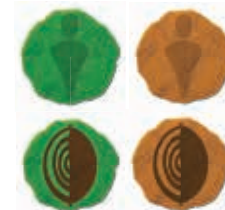
22 ŽETONŮ KONFLIKTŮ



28 ŽETONŮ SCÉNÁŘŮ (11 ČÍSLOVANÝCH) (17 BEZ ČÍSEL)



6 ŽETONŮ KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ S EFEKTEM OBRANY (3 V KAŽDÉ ZE 2 BAREV)



25 PRŮZKUMNÍKŮ



25 ŽETONŮ PUSTINY



16 ŽETONŮ STRACHU



18 ŽETONŮ KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ S EFEKTEM IZOLACE (3 V KAŽDÉ ZE 6 BAREV)



16 OSAD



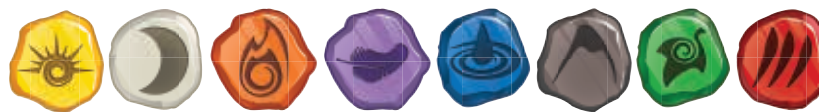
4 DÍLKY AKCÍ KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI



10 MĚST



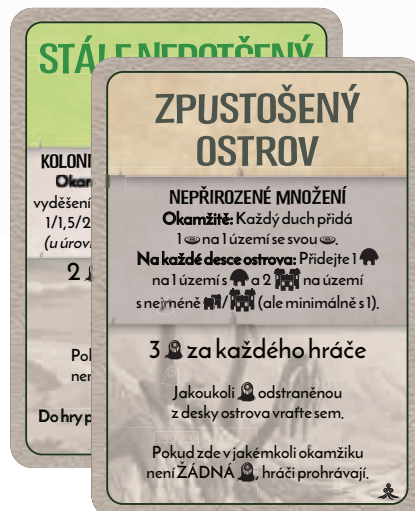
64 ŽETONŮ ELEMENTŮ (8 OD KAŽDÉHO Z 8 DRUHŮ)



6 KARET STRACHU



7 KARET POHROMY



6 KARET VLASTNOSTÍ



30 KARET UDÁLOSTÍ



23 KARET SILNÝCH SCHOPNOSTÍ



33 KARET BĚŽNÝCH SCHOPNOSTÍ



41 KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ



2 DESKY KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ

RUSKÉ CARSTVÍ ZÁKLADNÍ OBŤIŽNOST 1

Dodatečná podmínka prohry
Ostrov zahájen lovcí: Zničené vlivem efektů koloniální mocnosti pokládejte na tuto desku. Pokud se na ni kdykoli bude nacházet více než 1 na ostrově, kolonizátoři okamžitě vítězí.

Rozmach kolonizace v epoše II:
Pronásledování dravců zvětší: Na každou desku ostrova přidejte 2 (celkem) na 1-2 území s. Pokud nemůžete, přidejte namísto toho 2 na 1-2 území s na jiné desce.

Úroveň (obtížnost)	Karty strachu	Herní účinky (kumulativní)
1 (3)	10 (3/3/4)	Lov mullí a kačelů: Během přípravy hry přidejte na každou desku ostrova 1 a 1 na území s nejvyšším číslem bez (a to i při řetězení), zničte na tomto území 1 (a to i při řetězení), zničte na tomto území 1.
2 (4)	11 (4/3/4)	Cit pro bláznivce nebezpečí: Poprvé, kdy by daná akce měla zničit 1, pokud je to možné, je jeden z těchto 1 namísto toho vyhnán; tímto je vyvolán 1.
3 (6)	11 (4/4/3)	Soupeření mezi lovcí: Karty plnění se vždy shodují s územími, na nichž se nacházejí alespoň 3. (Pokud se ale území již dříve shodovalo s kartou, plnění na něm proběhne pouze jednou.)
4 (7)	12 (4/4/4)	Zvýšení tempa drancování: Při sestavování balíčku kolonizátorů umístěte 1 kartu epochy III za každou kartu epochy II. (Nové pořadí karet v balíčku bude III-2-3-2-3-2-3-3.)
5 (9)	13 (4/5/4)	Neslomiitelný strachem: Pod horní 3 karty v balíčku strachu umístěte nepoužitou kartu kolonizátorů epochy II a pod horní 7 karet v balíčku strachu umístěte nepoužitou kartu kolonizátorů epochy III. Jakmile je kterákoli z těchto karet odhalena, ihned ji (licem nahoru) přidejte na pale stavy.
6 (11)	14 (5/5/4)	Tlak na rychlý zisk: Po skončení kroku plnění ve druhém a každém dalším kole hry umístěte na každou desku ostrova, na niž nebyla při plnění přidána 1 a 1 na území s nejvíce (alespoň však s 1).

3 DESKY SCÉNÁŘŮ

SCÉNÁŘ VELKÁ ŘEKA

Ostrov je obrovský a kolonizátoři jsou pevně usazení na jeho západní straně. Nyní se snaží prolást se na východ přes dravou řeku a osídlit nová území. Dokážou je duchové zadržet?

POZNÁMKY A DOPORUČENÍ

- Tento scénář lze hrát pouze s deskami otočenými na vyváženou stranu.
- Pro tento scénář jsou nejlepší desky B, C a F, následované deskou D. Desky A a E jsou jednodušší.

TENTO SCÉNÁŘ JE ZNATELNĚ JEDNODUŠŠÍ...

- Pro duchy vynikající v ničení vnitrozemských (např. Náhlý úder blesku).

TENTO SCÉNÁŘ JE ZNATELNĚ OBŤIŽNĚJŠÍ...

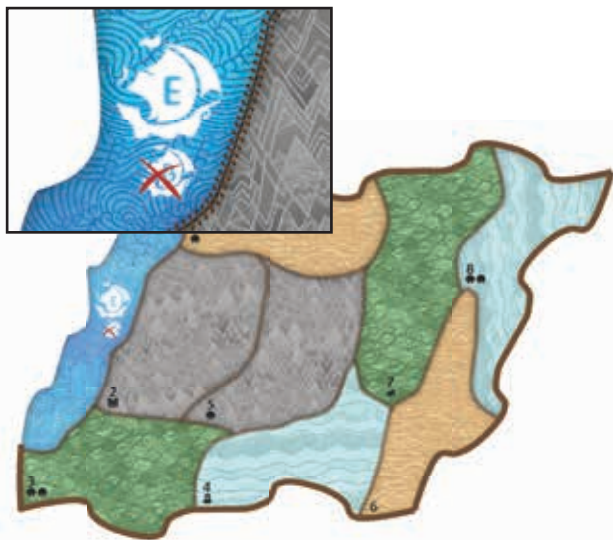
- Pro týmy, které nejsou schopny vypořádat se s vnitrozemskými na začátku hry.
- Pro duchy, kteří se zaměřují na obranu/protiútoky spíše než na ničení a přesouvání kolonizátorů (např. Živoucí síla země).
- Proti koloniálním mocnostem, které plodí mnoho.

8 KARET PŘIPOMENUTÍ TRVALÝCH EFEKTŮ

Některé kolonizátory je těžší zničit; pro detaily se podívejte na pravidla koloniální mocnosti nebo scénáře.

Koloniální mocnost: Království anglické (úroveň 5)
Koloniální mocnost: Ruské carství (úroveň 2)
Koloniální mocnost: Habsburská monarchie (úroveň 4) a ostatní scénáře / koloniální mocnosti podle potřeby

DESKA OSTROVA E



DESKA OSTROVA F



POČÁTEČNÍ PŘÍTOMNOST NA TEMATICKÝCH DESKÁCH

V některých případech nebude možné použít pravidla přípravy hry pro konkrétního ducha, a to v závislosti na tom, jaké budou použity tematické desky (např. „umístěte svou na území s “, pokud na desce ostrova nebude žádná , nebo „umístěte svou na terén A vedle terénu B“, přičemž na desce se tato kombinace nevyskytuje). V takových případech můžete (a) přiřadit danému duchovi jinou počáteční desku, nebo (b) dodržet instrukce v maximální možné míře (máte-li např. umístění , ale nemůžete splnit podmínky, umístěte ji kamkoli). Při rozhodování se o tom, jaké řešení použít, se řiďte tím, co vám přijde v daný moment nejtematičtější.

DESKY OSTROVA

Toto rozšíření zahrnuje dvě nové desky ostrova, čímž roste variabilita přípravy hry a také je díky tomu možné hrát hru až v 6 hráčích. Pod písmenem označujícím desku najdete rovněž malé přeškrtnuté písmeno (konkrétně přeškrtnuté „B“ na desce „E“ a přeškrtnuté „D“ na desce „F“). Doporučujeme vám vyhnout se současnému používání těchto desek ve hře s méně než 5 deskami ostrova: některé terény budou v této kombinaci lepší (ty, které začínají bez / /), jiné pro změnu horší. To může ovlivnit obtížnost hry s ohledem na to, jaké karty kolonizátorů budou namíchány v příslušném balíčku. Pokud je pro vás ale variabilita rozložení ostrova důležitější než možná nevyváženost, můžete tuto radu ignorovat a použít libovolnou kombinaci desek! (Standardní rozložení pro hru 5, resp. 6 hráčů najdete na str. 16.)

ZMĚNY V PŘÍPRAVĚ HRY

- Poblíž sestavené mapy ostrova položte zásobu rozříděných žetonů hrozeb (, , a). Zamíchejte balíček událostí a položte jej lícem dolů vedle desky kolonizátorů.
- Hraní s kartou pohromy je nyní povinné, ne volitelné (odkazují se na ni efekty některých událostí).
- Během přípravy hry položte na každou desku ostrova jeden žeton a jeden žeton . Žeton umístěte na území s nejnižším číslem, které na sobě nemá žádný symbol určený pro přípravu hry. Žeton umístěte na území č. 2 (s).

POČÁTEČNÍ UMÍSTĚNÍ ŽETONŮ TVORŮ A CHOROB



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

PUSTINA NA TEMATICKÝCH DESKÁCH

Tematické desky ostrova ze základní hry neobsahují symboly pustiny. Pokud chcete hrát s těmito deskami a zároveň s , umístěte žetony následovně:

- 1 na desku Severozápadu, území č. 7
- 2 na desku Západu, území č. 9
- 1 na desku Východu, území č. 6

ŽETONY Z ROZŠÍŘENÍ TRNY A DRÁPY

Toto rozšíření využívá čtyři druhy žetonů, které představují rizika a hrozby číhající na kolonizátory. Tvorové, divočina a choroby se umísťují na území, konflikty pak na konkrétní kolonizátory. Neexistuje omezení počtu žetonů na území ani na konkrétním kolonizátorovi.

TVOROVÉ

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

Žetony tvorů nemají předurčený efekt. Mnoho schopností, které na mapu umísťují žetony 🐾, disponuje rovněž dalším efektem, který se týká pouze území s těmito žetony, a řada karet událostí obsahuje události související s 🐾.

DIVOČINA

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

Pokud by měli kolonizátoři provést průzkum na území se žetonem 🌿, namísto toho odstraňte 1 🌿 z daného území.

CHOROBY

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

Pokud by měli kolonizátoři provést stavbu na území se žetonem 🦠, namísto toho odstraňte 1 🦠 z daného území.

KONFLIKTY

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

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

Kdykoli kolonizátoři způsobují poškození Dahanům a/nebo území, kolonizátor s alespoň jedním žetonem 🗡️ nezpůsobí žádné poškození a je zpod něj odstraněn 1 🗡️. Použití 🗡️ je povinné a není možné jej ušetřit na později - to platí i v případě, že by kolonizátor stejně nezpůsobil žádné poškození, např. vlivem obrany. Pokud kolonizátor poškozuje více věcí najednou (např. v průběhu plenění), 🗡️ ovlivní všechna tato poškození. Pokud by měl kolonizátor způsobit poškození jinému kolonizátorovi, 🗡️ nemá žádný efekt a není ani odstraněn.

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

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

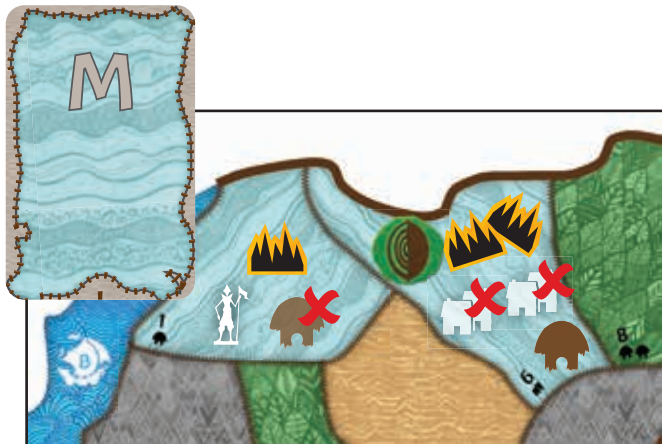


ČASOVÁNÍ PLENĚNÍ

(Jedná se o změnu oproti původním pravidlům.)

Rozhodněte, které komponenty se účastní dané akce plenění. (Většinou všechny, ale existují také efekty „neúčastní se plenění“ - viz str. 14.) Následně:

1. Sečtěte veškerá poškození, která způsobují jednotliví kolonizátoři. Uplatněte také všechny relevantní modifikátory (např. 🗡️). Odstraňte 1 🗡️ z každého kolonizátora, který nějaký má.
2. Pokud kolonizátoři mají způsobit alespoň 1 poškození, zvyšte je podle jakýchkoli modifikátorů „za území“.
3. Snižte poškození o obranu území.
4. Současně:
 - a. Udělte toto poškození samotnému území.
 - b. Udělte toto poškození 🏠. Pokud je 🏠 uděleno alespoň 1 poškození, je toto poškození zvýšeno o +1 za každou 🏠.
5. Přeživší 🏠 udělí poškození kolonizátorům. (Modifikátory se uplatňují stejným způsobem jako výše.) Pokud je kolonizátorům uděleno alespoň 1 poškození, je toto poškození zvýšeno o +1 za každou 🏠.



V tomto příkladu se odehrává plenění v mokřadu, který obsahuje žeton pustiny.

- Na území č. 1 udělí průzkumník 1 poškození samotnému území, takže není přidán žeton pohromy. Udělí také 1 poškození Dahanům - to je zvýšeno o +1 za žeton pustiny, a Dahanové jsou tedy zničeni předtím, než by mohli provést protiúder.
- Území č. 6 je chráněno obranou 4. Poškození způsobené 2 osadami je touto obranou zcela vyrušeno, takže není přidán žeton pohromy. Protože Dahanům není způsobeno žádné poškození, nedojde k přičtení poškození za pustinu. Poté Dahanové vracejí úder, přičemž způsobí 2 poškození navíc za 2 žetony pustiny. Tímto jsou zničeny obě osady.




Příkladem schopnosti, u níž musí být splněny omezující podmínky, aby mohlo být způsobeno bonusové poškození, je karta „Zahradit přítoky“.

V džungli nebo mokřadu způsobí tato karta 1 osadě nebo městu 1 poškození plus 1 dodatečné poškození za každý žeton pustiny na tomto území.

V horách nebo na poušti způsobí tato karta každé osadě i městu 1 poškození plus 1 dodatečné poškození za každý žeton pustiny na tomto území - tato dodatečná poškození mohou být rozdělena, jak hráč uzná za vhodné.



Pokud je zvýšeno poškození způsobené konkrétním kolonizátorem se žetonem konfliktu, efekt konfliktu se uplatní až následně a všechno poškození vynuluje. Pokud je zvýšeno celkové poškození způsobené kolonizátory (např. vlivem události *Stupňující se agrese*), aplikujte toto zvýšení po vyhodnocení efektu žetonu konfliktu, pokud kolonizátoři způsobí alespoň 1 poškození (před zohledněním obrany území); v opačném případě neexistuje žádné poškození, které by mohlo být zvýšeno.

Pokud tedy každý jednotlivý kolonizátor na území působí 0 poškození (nejčastěji vlivem , ale mohou toho dosáhnout i schopnosti, jako je např. *Hypnotizující klid*), nezpůsobí pak kolonizátoři žádné poškození navíc (např. vlivem události, jako je *Zapojení veřejnosti*).











ŽETONY PUSTINY


Pustina představuje území, na kterém je velmi obtížné žít. Může jít o neúrodné plochy země, kde neroste dostatek zeleně, nebo o nebezpečná či prokletá místa. Duchům takováto území nevadí, ale jak kolonizátoři, tak Dahanové jsou zde zranitelnější - v herních pojmech to znamená, že na takových územích je jim způsobeno více poškození. Stejně jako žetony tvorů, chorob a divočiny se i žetony pustiny přidávají vždy na konkrétní území.



Každá  zvyšuje poškození způsobené kolonizátorům a také poškození způsobené Dahanům o +1. Tyto bonusy jsou povinné a zohledňují se přesně jednou za každou akci (viz str. 10) - pokud tedy např. jedna schopnost způsobí poškození kolonizátorům vícekrát za sebou, vyberete si, kdy bonus za každou dostupnou  využijete.

DETAILY:

- Omezení toho, jaké druhy komponent mohou být poškozeny (např. „1 poškození 1  / “), ovlivňují také bonusové poškození.
- Pokud je způsobené poškození sníženo na 0 (např. obranou území, která chrání i Dahany), bonus za  se neuplatní.
- Pokud je maximální hodnota poškození způsobeného schopnostmi omezena, bonus z  se do tohoto maxima nezapočítává.
- Akce, poškozující „všechny kolonizátory“ nebo „všechny Dahany“ na území, **nezpůsobují** bonusové zranění každému z těchto cílů, ale pouze 1 poškození celkem za každou . Můžete se rozhodnout, jak toto bonusové poškození rozdělit.
- Akce způsobující poškození na více územích způsobují bonusové poškození na každém z těchto území, a to podle počtu  na tomto území.
-  pouze zvyšují poškození; nijak neovlivňují efekty způsobující zničení.
-  je aktivní od chvíle jejího přidání na desku ostrova. Schopnost, která umisťuje 1  a následně způsobuje poškození, tak již způsobí zvýšené poškození.
- Každá  může zvýšit poškození pouze jednou za akci, a to i když je žeton uprostřed této akce přesunut na jiné území.

Žetony  zůstávají na desce ostrova, dokud nějaký efekt výslovně nenařídí jejich odstranění - jde o smutné památníky surovosti konfliktu na ostrově... minimálně pro Dahany.

ŽETONY ELEMENTŮ

Tyto žetony jsou určeny primárně pro zjednodušení hraní: můžete s jejich pomocí zaznamenávat dostupnost elementů získaných z neobvyklých zdrojů.

Dva duchové a dva scénáře však tyto žetony využívají specifickým způsobem - a každý z nich za tímto účelem zavádí vlastní pravidla. Počet těchto žetonů není zamýšlen jako omezený, a pokud by vám tedy někdy došly, použijte místo nich vhodnou náhradu.

KARTY VLASTNOSTÍ

Karty vlastností přináší nové možnosti, jak hrát za duchy, s nimiž už jste se dostatečně seznámili v jejich základní podobě. Nabízejí nový pohled na některou z charakteristik daného ducha, nebo její význam posilují. Toto rozšíření zahrnuje vlastnosti pro čtyři nejjednodušší duchy ze základní hry.

Na rubu každé karty vlastnosti je uvedeno, pro jakého ducha je určena, zatímco líc určuje, co tato karta upravuje: může zavádět nové zvláštní pravidlo, nebo poskytovat novou vrozenou schopnost.

V rámci vyvážení může naopak použití takové karty zrušit některá základní zvláštní pravidla daného ducha, odebrat mu některou z jeho základních vrozených schopností nebo pozměnit přípravu hry - tyto změny jsou případně uvedeny v horní části karty.

Použití karet vlastností je zcela volitelné - při výběru ducha si prostě také zvolte, zda chcete kartu vlastnosti použít (a případně kterou). Vždy však použijte nejvýše jednu kartu pro jednoho ducha. Vlastnosti mohou změnit herní styl nebo i složitost ducha - pokud za něj hrajete poprvé, doporučujeme vám hrát bez vlastností, nebo si zvolit vlastnost, která složitost ducha snižuje.



KARTY POHROMY „STÁLE NEDOTČENÝ“

Dvě z nových karet pohromy uvádějí na své rubové straně spojení „stále nedotčený“ a disponují malou zásobou žetonů pohromy. Pokud vám tato zásoba žetonů dojde, **neprohráváte** - namísto toho doberete (jak udávají i instrukce na těchto kartách) novou kartu pohromy a otočíte ji rovnou na rubovou stranu (která bude ukazovat buď „zpusťšený“, nebo opět „stále nedotčený“ ostrov).

KARTY PŘIPOMENUTÍ TRVALÝCH EFEKTŮ

Řada koloniálních mocností, událostí, silných schopností a úprav hry přináší dlouhotrvající efekty, které po svém spuštění hru ovlivňují až do jejího konce. Za tímto účelem rozšíření obsahuje malé karty připomenutí, které můžete umístit vedle mapy ostrova. Karty s červeným pozadím se týkají úprav hry a koloniálních mocností, které jste si vybrali během přípravy hry; karty se žlutým pozadím se týkají globálních efektů, které nastaly v průběhu hry.

(Pokud vaše herní skupina opravdu nemá ráda trvalé efekty, můžete karty schopností, na něž karty připomenutí odkazují, odstranit z příslušných balíčků - nemělo by to ovlivnit rovnováhu hry.)

Karty připomenutí, které jsou umístěny do balíčku kolonizátorů (např. karta *Habsburské monarchie úrovně 5+ při hře bez událostí*), se **nepovažují** za karty kolonizátorů - představují pouze pomůcku pro snadnější udržení přehledu o tom, co vše se děje v konkrétním okamžiku. Efekty, které pozměňují balíček kolonizátorů, karty připomenutí ignorují a nijak jimi nemanipulují. Hloubka umístění karty připomenutí v balíčku kolonizátorů se sice bude lišit, pokud se budou navrch balíčku přidávat karty, či se z něj budou odebírat, ale jinak bude stále stejná.



ZMĚNA PŘÍPRAVY HRY PRO KARTY POHROMY

Protože byste mohli potřebovat více než jednu kartu pohromy, jednoduše umístěte celý zamíchaný balíček všech karet pohromy na pole pohromy a použijte vrchní z nich. Pokud budete potřebovat nějakou další, použijte další kartu z tohoto balíčku.

NEOMEZENÉ ŽETONY POHROMY

Počet žetonů není omezen počtem těchto komponent v krabici. Pokud by vám tyto žetony došly, použijte k označení dodatečných žetonů energie (stejně jako je možné využít je namísto chybějících kolonizátorů), nebo použijte vhodné komponenty z jiné hry.

VÝBĚR KARET POHROMY

Karty pohromy mají představovat určitou úroveň nejistoty - jak v tom, kolik žetonů bude k dispozici po otočení karty, tak v tom, jaké na vás na druhé straně karty čeká překvapení. Tím pádem není důležité, jaké všechny karty v balíčku budou, a pokud vaší skupině některé z karet pohromy přijdou příliš extrémní, mírné, nebo prostě nezábavné, klidně je ze hry předem vyřadte.



STRANA IZOLACE NA ŽETONECH KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ



V tomto příkladu se v horách a v mokřadu odehrává průzkum. Území č. 1 je izolováno.

- Na území č. 1 průzkum neproběhne, protože je izolováno.
- Na území č. 2 průzkum proběhne, protože sousedí s oceánem.
- Na území č. 6 a 7 průzkum neproběhne, neboť ani jedno z nich nesousedí se zdrojem průzkumníků.

UŽITEČNOST IZOLACE

Na rozdíl od přeskočení stavby nebo plenění není izolace tak silným efektem, protože dopředu nevíte, kde se kolonizátoři chystají provést průzkum. Někdy se vám ale může podařit garantovaný úspěch: např. v případě, že existuje mnoho různých území náchylných na průzkum vzhledem k jejich sousedství s jednou společnou , nebo když pravidlo pro koloniální mocnost přesouvá kolonizátory podle předvídatelných pravidel (Habsburská monarchie) nebo závisí na sousedství (Království anglické). Častěji však bude jeho použití trochu sázkou do loterie – na druhou stranu však mají schopnosti s izolací většinou i další efekty.

IZOLACE OCEÁNŮ

Pokud jsou ve hře oceány, izolace oceánu neovlivňuje to, která území jsou považována za pobřežní, ale izolovaný oceán pak není zdrojem .

IZOLACE

Některé nové schopnosti vám nařizují **izolovat** území, což představuje uvíznutí kolonizátorů v bahně, v pasti, nebo zamezení jejich pohybu nějakým jiným způsobem. Izolace má dva efekty:

1. Kolonizátoři nemohou provádět průzkum na izolovaných územích a také izolovaná území nejsou zdrojem průzkumníků.
2. Co se týče **komponent kolonizátorů**, izolované území nesousedí s ničím jiným – pokud vy sami nebudete chtít...

DETAILY:

- Izolace **neovlivňuje** řetězení pohromy – pohroma není komponenta kolonizátorů, takže na ni izolace nemá vliv. (Tematicky vzato: okolnosti, které brání v pohybu lidem, nemusí nutně stačit na zastavení poškození ekosystému.)
- Izolace **nemá vliv na to, zda je území pobřežní**. („Pobřežní“ typ území je odvozen od jeho sousedství s oceánem. Omezení sousedství pro kolonizátory v tomto případě nehraje roli.)
- Stejně jako všechny ostatní efekty, které neovlivňují herní plán, trvá i izolace **pouze do konce aktuálního kola**.
- Pokud chcete, můžete pro účely konkrétní akce nechat kolonizátory na izolovaném území využít sousedství s vybranými územími.

AKCE

Základní hra definuje některé herní pojmy nepřesně. Rozšíření Rozervaná země proto zavádí nové názvosloví, které bude odtud používáno.

Žetony pustiny, schopnost úrovně 2 Ruského carství a některá další pravidla zavádějí efekty, které se provedou „jednou za akci“ nebo „poprvé během akce“ nebo „po (akci, která provádí něco konkrétního)“. Akcí je v takovém případě myšlen soubor herních efektů, které se provádějí v návaznosti na sebe.

Za jednu akci je považováno např.:

- Jedno použití schopnosti;
- Plenění, stavba nebo průzkum na 1 území;
- Vyhodnocení všech efektů 1 karty strachu (*);
- Vyhodnocení všech efektů hlavní události (*);
- Vyhodnocení všech efektů události žetonů (*);
- Vyhodnocení všech efektů události Dahanů (*);
- Vyhodnocení všech efektů karty zpustošeného ostrova (*).

(*) = S jednou výjimkou: pokyny odkazující na „každou desku ostrova“, „každé území“, „každého hráče“ nebo „každého ducha“ znamenají, že jednou akcí je myšleno provedení uvedených efektů zahrnující jednu desku/území/hráče/ducha.

Tato pravidla si kladou za cíl sjednotit poněkud nejednotnou terminologii efektů ze základní hry. Jejich cílem není měnit to, jak efekty ze základní hry nebo rozšíření Trny a drápy fungují, i když mají menší vliv na to, jak funguje karta Pomsta mrtvých (*silná schopnost ze základní hry; viz rámeček na str. 25*). Pro více detailů také viz Dodatek: Detail akcí (str. 24 a dál).

AKCE KOLONIZÁTORŮ


Procesy, které jsme dříve nazývali „akce kolonizátorů“, se skládají z několika odlišných součástí. Např. při plenění dojde k tomu, že ve fázi kolonizátorů nastane **krok plenění**, v němž vyhodnotíte nula nebo více **karet plenění** na desce kolonizátorů, přičemž každá z těchto karet spustí **akce plenění** na určitém počtu území.

Poznámka: Kolonizátoři mohou na desce provádět také činnosti vlivem karet událostí, karet strachu, pravidel koloniálních mocností apod. Pokud se však nejedná o spuštění průzkumu, stavby nebo plenění, nejedná se o akce kolonizátorů, a nelze jim tedy zabránit efekty schopností, jako jsou *Rok naprostého klidu* nebo *Ochromující strach* (jedinečná, resp. silná schopnost ze základní hry). Pro detailnější informace a výjimky z pravidel opět doporučujeme pročíst kapitolu Dodatek: Detail akcí (str. 24).

VÍCE KARET KOLONIZÁTORŮ / CHYBĚJÍCÍ KARTY

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

Pokud je některé z polí pro karty kolonizátorů prázdné, daný krok fáze kolonizátorů vůbec neproběhne.

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

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



PŘESKOČENÍ AKCE KOLONIZÁTORŮ

Několik karet schopností uvádí, že můžete „přeskočit 1 akci kolonizátorů“. Tuto akci nemusíte zvolit ve chvíli, kdy kartu hrajete – můžete ji zvolit až ve chvíli, kdy by k ní mělo dojít.

DUCHOVÉ

VÍCE MOŽNOSTÍ RŮSTU SOUČASNĚ

Duchové s textem „Růst (zvolte X možností)“ si mohou v každém kole vybrat uvedený počet možností růstu, a to v libovolném pořadí. Nemohou si však vybrat stejnou možnost dvakrát ve stejném kole a každá možnost růstu musí být plně vyhodnocena dříve, než začnete vyhodnocovat následující možnost.

MOŽNOST RŮSTU PLACENÁ ENERGIÍ

Někteří duchové disponují možností růstu, kterou je nutné zaplatit energií. Pokud duch nemá dostatek energie, nesmí si takovou možnost zvolit. Pokud má ale duch mají na výběr více možností růstu, může první možnost využít k zisku energie, kterou pak zaplatí později zvolenou možností. (**Poznámka:** Pojem „možnost růstu“ se týká kompletní sady symbolů, ne jen toho nejvíce vlevo.)





Unikátní schopnost *Minulost se vrací* vyžaduje pro své provedení jak energii, tak čas navíc. (Čas je zvláštní mechanikou ducha *Střepiny dní tříští oblohu*.) Pokaždé, když je tato schopnost využita (to se týká i jejího zopakování), musí být zaplacen její cena. Můžete ale kartu zahrát jen pro její elementy a cenu za provedení jejího efektu neplatit.

RŮST: ZMĚNY NA MAPĚ OSTROVA

Některé vlastnosti a nové duchové mohou měnit stav na mapě ostrova i jiným způsobem než jen přidáváním či přesunem přítomnosti. To může ostatní hráče zmást v tom, že si budou myslet, že již začala fáze rychlých schopností. Abyste se tomu vyhnuli, oznamte při provádění změn tohoto typu něco jako „Akce růstu!“ nebo „Akce stupnice přítomnosti!“.

(Připomenutí: Jednotlivé akce (symboly) možnosti růstu mohou být vyhodnoceny v libovolném pořadí.)

SLEVY NA SCHOPNOSTI

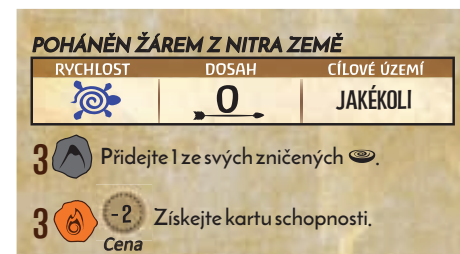
Cena schopnosti v energii nikdy nesmí být nižší než 0, pokud není specificky uvedeno, že hráč může dostat nějakou energii zpět.

DODATEČNÉ CENY SCHOPNOSTÍ

Některé schopnosti udávají v horní části svého efektu „cenu za použití“. Pro využití efektu takové schopnosti musíte zaplatit uvedenou cenu. Pokud takovou schopnost zopakujete, musíte znovu zaplatit i dodatečnou cenu, jinak se efekt neprovede.

Některé schopnosti udávají cenu v souvislosti s konkrétním efektem vyvolaným souhrou elementů. Tuto cenu pak platíte, pouze pokud chcete (a můžete) využít efekt této souhry; můžete placení odmítnout a tento efekt přeskočit.

Pokud takovou schopnost zopakujete, musíte uvedenou cenu zaplatit znovu, nebo efekt přeskočit.



*Za použití druhé úrovně této vrozené schopnosti ducha *Sopka čnící do výšin* musí hráč zaplatit 2 energie.*

ZMĚNY V PRAVIDLECH PRO UDÁLOSTI

Pokud hrajete s rozšířením *Trny a drápy*, odstraňte ze hry kartu události *Zvěř podléhá zvláštnímu šílenství*. Jedná se o velmi náhodně působící událost při hře s mocností *Ruské carství*, příp. s duchem *Tisíce myslí spojených v jednu*. (Pokud ji však chcete ve hře ponechat, můžete to udělat.)

BONUSY NA STUPNICÍCH PŘÍTOMNOSTI

Na stupnicích některých duchů se vyskytují i jiné bonusy než jen elementy a „obnovení 1 karty“.

Elementy a statické bonusy (jako např. „dosah +1 na vše“) platí stále a nemohou být „vypnuty“.

Pole, která udávají „+2 energie“ nebo „+1 hraná karta v tomto kole“, upravují váš běžný příjem energie a počet karet, které můžete zahrát v jednom kole.

Všechny ostatní efekty (obnovení 1 karty, přesun přítomnosti, vyhnání *Dahanů*, získání karty schopnosti po zaplacení ceny 2 energie, zvýšení počtu hraných karet po odhození žetonů elementů) jsou volitelnými akcemi a každou z nich můžete provést nejvýše jednou v každé fázi duchů.

UDÁLOSTI

PŘIVOLÁNÍ A VYHNÁNÍ POMOCÍ UDÁLOSTÍ

Pokud událost říká: „Na každé desce ostrova: Přivolejte ...“ nebo: „Na každé desce ostrova: Vyžňte ...“, sousloví „na každé desce ostrova“ označuje území, na které hráč přivolává, nebo odkud vyhání.

V základní hře je činnost kolonizátorů kompletně předvídatelná s výjimkou toho, na kterých územích se nově rozšíří. Ve skutečnosti však všechny živé bytosti – kolonizátoři, *Dahanové* i divoké šelmy – občas jednají nepředvídatelně. Tento aspekt je představen kartami události: v každé fázi kolonizátorů je po vyhodnocení jakýchkoli efektů zpusťšeného ostrova, ale ještě před vyhodnocením jakýchkoli získaných karet strachu dobrána a vyhodnocena jedna karta události.

V prvním kole hry doberte kartu události, ale nevyhodnocujte ji – pouze ji odhodte na odhazovací balíček události.

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

1. **Stav ostrova** (nedotčený/zpustošený podle toho, co udává karta pohromy);
2. **Úroveň vyděšení** (I, II nebo III);
3. **Kolonizační epocha** (I, II nebo III): aktuální epochu udává číslo na horní kartě balíčku kolonizátorů.

Výjimka: Hrajete-li proti Království braniborsko-pruskému úrovně 2+, považujte kartu epochy III, která je při přípravě hry vložena předčasně, za kartu epochy II.

Většina karet událostí také obsahuje dvě potenciálně prospěšné události:

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

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

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

Veškerá rozhodnutí provádějí hráči. Pokud text události říká: „Na každé desce ostrova: (provedte to NEBO ono)“, můžete si na každé desce ostrova vybrat jinou možnost. Před učiněním jakýchkoli rozhodnutí si můžete přečíst celý text karty - není to ale nutné, pokud vaše herní skupina radši řeší jednu věc po druhé.

Pokud události způsobují poškození, stejně jako u ostatních efektů je toto poškození způsobeno pouze kolonizátorům (pokud není řečeno jinak). Některé události upravují poškození kolonizátorů, nebo poškozují Dahan (viz Odolnost a poškození na str. 15). Akce/efekty událostí jsou považovány za spuštěné duchy (např. pro Srdce lesních požárů) pouze tehdy, pokud duchové platí cenu za to, aby se něco stalo (viz Události s rozhodováním níže).

UDÁLOSTI S ROZHODOVÁNÍM

Jak je naznačeno vpravo, některé karty událostí jsou událostmi s rozhodováním. Takové události popisují situaci a nabízejí duchům více možností reakce, které vedou k odlišným důsledkům. Většinou je o výběru možnosti rozhodnuto společnými silami a hráči se musejí shodnout. Pokud ke shodě nedorazí, vyhodnoťte první z možností.

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

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

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

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



OPATRNĚ JEJ VZÍT POD SVOU OCHRANU

Cena: 4 energie za každého hráče. Podpořeno.

- Obrana poskytovaná duchy je v tomto kole snížena o 4 (minimum je 0).
- Během jedné budoucí fáze duchů se všichni hráči mohou společně rozhodnout, že udělí všem územím

„NEÚČASTNÍ SE PLENĚNÍ“

KDY ZJIŠŤOVAT, KDO SE ÚČASTNÍ?

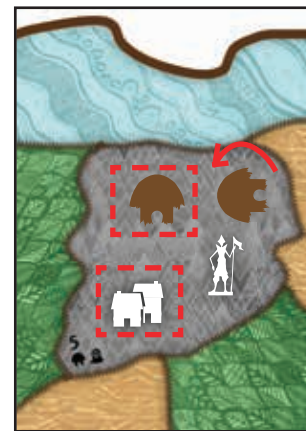
Zkontrolujte, kteří kolonizátoři a Dahanové se účastní plenění:

- Při určování území, kde plenění proběhne, a
- Při vyhodnocování každé akce plenění.

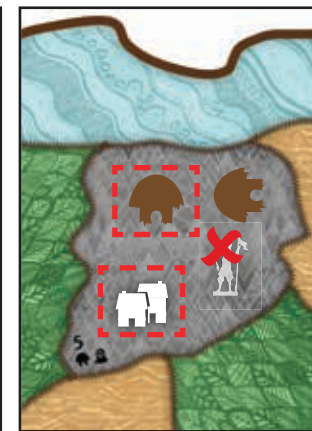
Konkrétní komponenty nemusíte vybírat dopředu, a dokonce můžete při každé kontrole zvolit jinak.



Plenění v horách



Krok 1



Krok 2

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

(Krok 1) Průzkumník způsobí 1 poškození Dahanovi, čímž jej zraní, a 1 poškození území.

(Krok 2) Dahan poté provede protiútok, jímž průzkumníka zničí. (Poškození nelze udělit osadě, protože ta se plenění neúčastní.)

ÚZEMÍ PŮVODU

Při použití schopnosti je za **území původu** považováno území s vaší přítomností, odkud schopnost provádíte (neboli z něhož určujete dosah). (Ve zvláštních případech se na tomto území nemusí nacházet vaše přítomnost - např. pokud je použita silná schopnost *Propletení sil* ze základní hry.)

POVAŽOVÁNÍ JEDNÉ KOMPONENTY ZA JINOU

Některé efekty obsahují formulace následujícího typu: „ je považován rovněž za “. Dokud je takovýto efekt aktivní, každý žeton tvora v dotčené oblasti se považuje rovněž za žeton pustiny.

Všimněte si, že efekt typu „1 za každého / “ by na území s tvorem vyvolal stále jen 1 strach - znamená totiž „1 za každý žeton, který je nebo “, a komponenta, která se považuje za oba tyto typy, je stále jen jedna.

Pokud je efekt volitelný, můžete se rozhodnout zvlášť pro každou komponentu při každé akci - pokud byste tedy vyhodnocovali efekt „vaše se považují rovněž za “, mohli byste pro účely využití karty schopnosti považovat 2 své přítomnosti za tvory a pro pozdější událost pak žádnou z nich. U karet událostí a strachu si můžete vždy přečíst efekt dříve, než provedete potřebná rozhodnutí.

ODOLNOST A POŠKOZENÍ


POŠKOZENÍ DAHANŮ

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

MODIFIKACE ODOLNOSTI

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

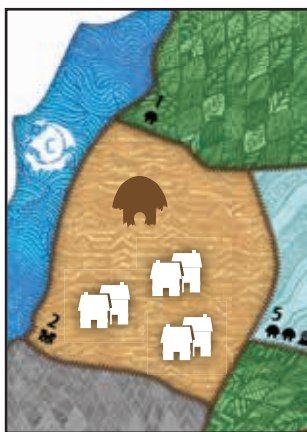
MODIFIKACE POŠKOZENÍ

Pokud se ve hře setkají modifikace poškození vztahující se na konkrétní kolonizátory (např. „každá  způsobuje +1 poškození“) a na kolonizátory jako celek (např. obrana území), nejprve zohledněte individuální modifikátory a poté modifikátory globální. Viz Časování plenění, str. 7.

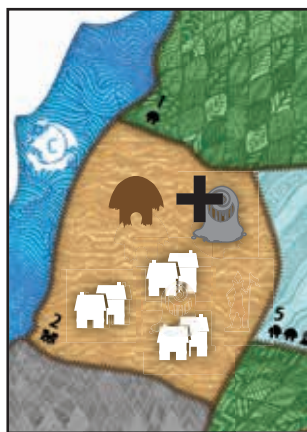
ZACHRÁNĚN PŘED ZNIČENÍM

Několik efektů umí zachránit Dahany nebo kolonizátory před zničením.

- Pokud je Dahanovi nebo kolonizátorovi uděleno dostatečné poškození na to, aby byl zničen, ale tomuto zničení je zabráněno, zrušte všechno poškození, které tato komponenta obdržela až do tohoto okamžiku.
- Jakmile je Dahan/kolonizátor zachráněn před zničením, stejná akce již tomuto cíli nemůže způsobit žádné další poškození ani jej zničit.



Plenění v poušti



Krok 1





Krok 2




Pro účely tohoto příkladu předpokládáme, že se v poušti odehrává plenění. Duch Měnicí se paměť věků použil na tomto území schopnost Sdílení tajemství přežití (a vybral si první možnost).

(Krok 1) Kolonizátoři způsobí 6 poškození, v důsledku čehož je na území umístěna pohroma. Dahan je zachráněn před zničením.

(Krok 2) Dahan poté provede protiútok a zničí 1 osadu.

GLOBÁLNÍ MODIFIKACE ODOLNOSTI

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

Podobně schopnost Habsburské monarchie úrovně 4 přidává bonus +2 každé  nacházející se na území bez , Je-li však taková osada vyhnána na území s , tento bonus ztrácí.

ZPĚTNÉ INTERAKCE

Některé dřívě vytištěné herní prvky interagují s novými materiály tak, jak nebylo v době jejich vzniku zamýšleno. Zde poskytujeme varování a návody pro řešení drastičtějších případů:

UDÁLOST: ZVĚŘ PODLÉHÁ ZVLÁŠTNÍMU ŠÍLENSTVÍ (TRNY A DRÁPY)

Tato událost dokáže sama o sobě velmi změnit průběh hry. Tento její rys se projevuje obzvláště v kombinaci s duchem Tisíce myslí spojených v jednu nebo ve hře proti Ruskému carství.

Doporučení: Odstraňte tuto kartu události z balíčku.

SCÉNÁŘ: STRÁŽCI SRDCE OSTROVA (ZÁKLADNÍ HRA)

Varování: Tento scénář je obzvláště obtížný při hře proti Habsburské monarchii vzhledem k neustálé migraci jejich kolonizátorů.

SCÉNÁŘ: DĚSIVÉ RITUÁLY (ZÁKLADNÍ HRA)

Varování: Tento scénář je znatelně jednodušší při hře s duchem Neutuchající vzdor kamene vzhledem k jeho schopnosti zabránit Dahanům odejít z území, kde byl proveden rituál.

ALTERNATIVNÍ ROZLOŽENÍ MAPY OSTROVA



„FRAGMENT“

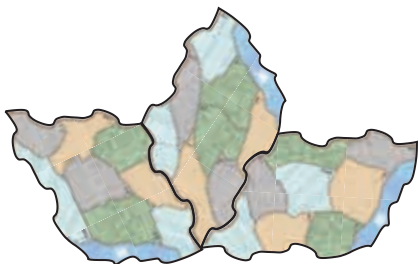


„MEZI
POBŘEŽÍMI“

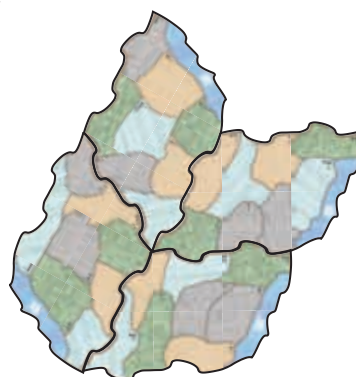


„POBŘEŽNÍ
LINIE“

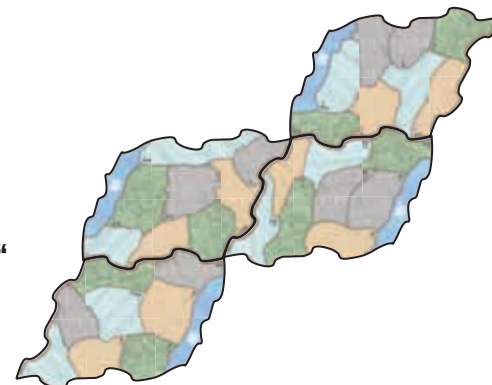
„VÝCHOD
SLUNCE“



„LIST“



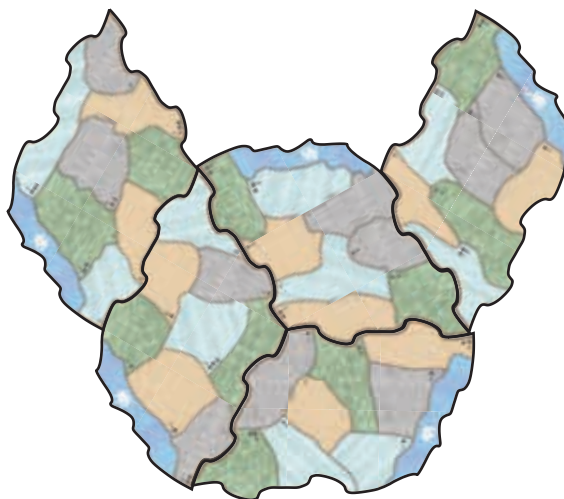
„HAD“



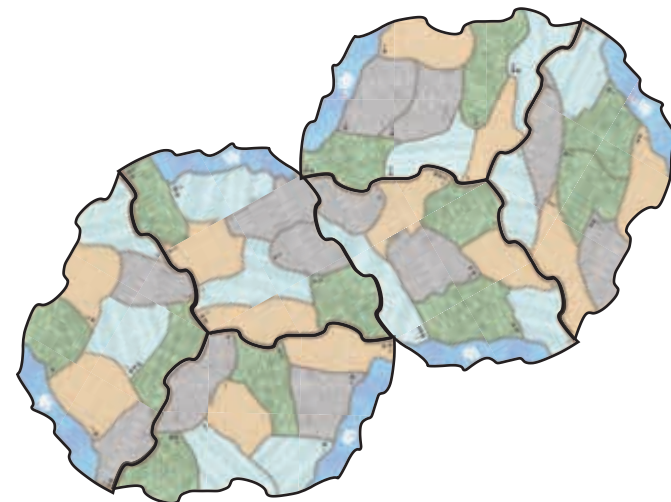
ROZLOŽENÍ MAPY OSTROVA

„Standardní“ způsoby rozložení mapy ostrova pro hru 5, resp. 6 hráčů (při použití předních - herně vyvážených - desek ostrovů) jsou tyto:

„KRAB“
(standardní rozložení pro hru 5 hráčů)



„DVA STŘEDY“
(standardní rozložení pro hru 6 hráčů)



Můžete si však samozřejmě ostrov sestavit, jakkoli uznáte za vhodné. Způsob sestavení může mírně změnit obtížnost hry - zvažte např. následující aspekty:

- Pokud „spodní“ pobřežní území (území č. 3) nesousedí s žádnou deskou ostrova, řetězení pohrom v této oblasti se může vzhledem k omezenému počtu sousedních území velmi rychle vymknout z ruky.
- Některá rozložení mapy ostrova mohou usnadnit vytvoření „bezpečné zóny“, do níž nebudou mít kolonizátoři přístup při průzkumu: takovými místy jsou např. špička desky ostrova (území č. 8), pokud nesousedí s jinou deskou, nebo skupina území daleko od oceánu.
- Kompaktní a propojená rozložení jsou užitečná jak pro duchy (umožňují jim spojit síly), tak pro kolonizátory (snazší šíření). Protáhlé uspořádání se chová přesně opačně. Usnadňuje také zaměření se na jedinou část ostrova, což může být užitečné při hře s méně zkušenými hráči - a zejména ve větších hrách.

Na této a následující straně naleznete některá pojmenovaná alternativní rozložení mapy ostrova. Doporučujeme vám také zaexperimentovat a vytvořit si svá vlastní!

Poznámka: Pokud hrajete scénář „Strážci srdce ostrova“, společně se dohodněte na 1 „vnitřním území“ za každého hráče a označte je žetony scénářů. Snažte se o to, aby se na každé desce nacházelo právě jedno a aby se všechna tato území nacházela co nejbližší u sebe.

Připomenutí: Pokud se dvě území dotýkají rohem, jsou sousedící. Oceány nesousedí s územími na jiných deskách ostrova.

SOUOSTROVÍ (VÍCE MENŠÍCH OSTROVŮ)

Namísto rozložení desek ostrova tak, aby tvořily jediný ostrov, můžete vytvořit dva nebo i více malých ostrůvků. Každý ostrůvek může být dokonce tvořen jen jedinou deskou. Natočte každý ostrůvek tak, aby byl alespoň jeden z jeho oceánů čelem („přilehlý“) k oceánu na jiném ostrůvku, a všechny ostrůvky tak byly propojeny pomocí oceánů.

Pobřežní území s přiléhajícími oceány jsou pak považována za území ve vzdálenosti 2 od sebe. (Oceány se ale stále **nepovažují** za území, pokud je něco v území nepřemění - např. schopnost ducha Nenasytné sevření vln. A i v takovém případě jsou i tyto oceány od sebe vzdáleny na vzdálenost 2.)

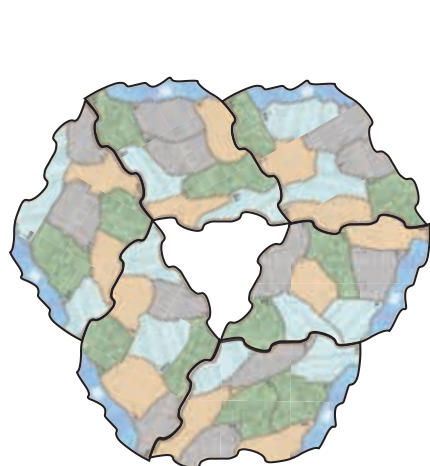
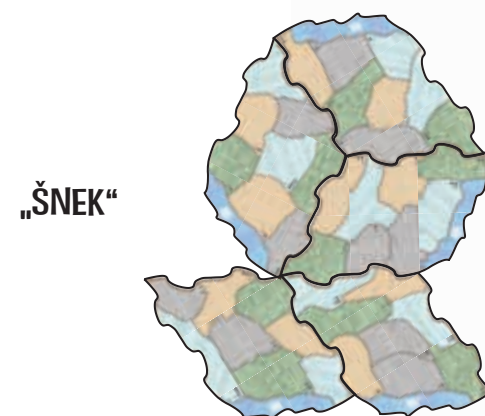


Schopnosti cílí na duchy fungují běžným způsobem, pokud cílí na ducha, který se s vámi vyskytuje na stejném ostrůvku (máte na něm oba přítomnost). Cílení na ducha, se kterým nesdílíte ostrůvek, stojí 1 energii navíc za každý „skok“ přes oceán, který musíte provést při použití schopnosti. Např. ve výše zmíněném schématu by duch nacházející se pouze na desce F musel při výběru ducha nacházejícího se pouze na desce A zaplatit o 2 energie navíc.

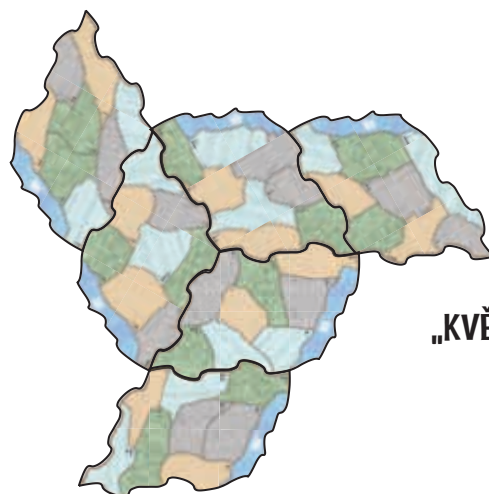
Tato úprava může hru učinit trochu složitější (max. +1 k obtížnosti) v závislosti na konkrétním rozložení. Bude však extrémně složitá pro scénáře, které vyžadují svolání mnoha Dahanů na stejném místě (např. *Děsivé rituály*); také nepřátelé, kteří soustředí své síly na jednom místě (např. *Skotské království*) budou mnohem nebezpečnější.

Souostroví jsou velmi dobrá v tom, že rozdělují prvky na desce, na které se hráč musí soustředit. Větší hry jsou pak pro hráče přehlednější a rychleji se na mapě zorientují.

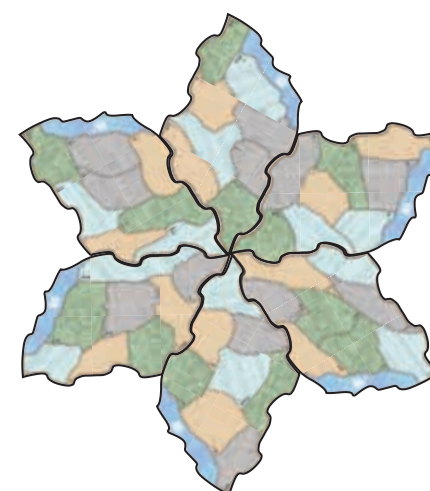
ALTERNATIVNÍ ROZLOŽENÍ MAPY OSTROVA



„KALDERA“



„KVĚTINA“



„HVĚZDA“


ZAHRNUTÍ DESKY OSTROVA NAVÍC (VĚTŠÍ OSTROVY)

Pokud chcete hrát s větším ostrovem (jde o jinou formu zvýšení obtížnosti než zahrnutí koloniální mocnosti nebo scénáře), můžete si přichystat jednu desku ostrova navíc, kterou budete muset bránit. Na této desce nebude na začátku hry přítomen žádný z duchů. Jedna deska zvyšuje obtížnost hry zhruba o +2-4 s přihlédnutím k následujícím faktorům:

- Čím vyšší je obtížnost hry s ohledem na ostatní zvolené podmínky, tím výraznější je i zvýšení obtížnosti způsobené přidáním desky ostrova navíc. Velmi přibližně jde o zvýšení zhruba o +2, pokud je základní obtížnost hry rovna 0, +3 při základní hodnotě rovné 3 a +4 při základní hodnotě rovné 6.
- Duchové, kteří svou sílu koncentrují lokálně (např. *Sopka čnící do výšin*), budou mít se zvládnutím dodatečného území větší problémy.
- Při menším počtu hráčů může hru zjednodušit použití duchů, kteří umí ovlivňovat cykly průzkumu a stavby (např. *Řeka zalitá sluncem*), protože tyto duchové mohou kolonizátorům zabránit v úspěšném osídlení dodatečné desky ostrova.

Další variabilitu přinášejí i jiné faktory, jako např. pořadí jednotlivých karet kolonizátorů na menších ostrovech.

VĚTŠÍ FRANCOUZSKÁ PLANTÁŽOVÁ KOLONIE

Velikost zásoby  odvozujte od počtu desek, ne od počtu hráčů.



Příklad přípravy desky ostrova navíc v sólové hře.

GLOBÁLNÍ PRAVIDLA A ZMĚNY:

- Velikost zásoby žetonů pohromy odvozujte od **počtu desek**, a ne počtu hráčů, a to jak při přípravě hry, tak při otáčení karty pohromy.
- Přidejte do zásoby strachu +1 žeton strachu za každého hráče.
- Efekty „za každou desku ostrova“ se dějí jednou za každou desku ostrova. Efekty „za každého hráče“ se dějí jednou za každého hráče ve hře.

PŘÍPRAVA HRY A DESKA NAVÍC:

- Dahany, žetony pohromy a žetony hrozeb připravte běžným způsobem.
- Na desku ostrova, která byla přidána navíc, neumísťujte žádné kolonizátory ani pohromy, pokud by vám to ukládaly pokyny pro přípravu koloniální mocnosti.
- Ostatní kolonizátory (ne řízené přípravou koloniální mocnosti) umísťujte následovně:

POČET HRÁČŮ	KOLONIZÁTOŘI UMÍSTĚNÍ BĚHEM PŘÍPRAVY HRY NA DESKU NAVÍC
1	Žádný (ani počáteční průzkum)
2	Pouze počáteční průzkum
3	Pobřežní město + počáteční průzkum
4	Vnitrozemská vesnice + počáteční průzkum
5	Běžným způsobem

Pokud používáte tematické desky ostrova, možná budete muset výše uvedené pokyny mírně pozměnit: např. pokud hrajete se 3 hráči a deska navíc neobsahuje pobřežní město, umístěte na desku pobřežní osadu. Kromě toho bude mít vynechání některých kolonizátorů při přípravě hry na těchto deskách větší vliv, takže zvýšení obtížnosti plynoucí z použití desky ostrova navíc bude mírně nižší.

Poznámka ke scénářům: Deska ostrova přidaná navíc může velice nepříjemným způsobem synergizovat s některými scénáři - zejména s těmi, které zahrnují ovládnutí/ovlivňování území, jako je Velká řeka, Podlá krádež, Strážci pobřeží a Dlouho zapomenuté síly. Starší scénáře škálované stylem „za každého hráče“ mohou potřebovat úpravu ve smyslu „za každou desku ostrova“. Pro detailní seznam se podívejte na online FAQ (<https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/#!adjusting-scenarios-for-extra-board>; v angličtině).



Příklad přípravy desky ostrova navíc a s počátečním průzkumem na poušti ve hře 3 hráčů.

ZKOMBINOVÁNÍ DVOU KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ

Ať už vojenskou cestou nebo sňatkem – došlo ke spojení dvou koloniálních mocností, a tím i ke změně v jejich společnosti a v jejím přístupu ke kolonizaci.

Při přípravě hry můžete také zkombinovat dvě koloniální mocnosti, a přidat si tak do hry hybridní výzvu – nepřítele, který používá výhody obou těchto mocností. Může jít o vtipnou úpravu hry a také o možnost pro zkušené hráče, pokud chtějí použít pouze nižší úroveň nové koloniální mocnosti. Můžete například zkombinovat novou mocnost s jinou, pravidlově jednoduchou (např. s Královstvím braniborsko-pruským), a zvýšit tak celkovou obtížnost hry.

Vyberte si dvě koloniální mocnosti a úroveň každé z nich. Proveďte všechny změny, které každá z těchto mocností vyžaduje, s následujícími výjimkami:



- **Příprava balíčku strachu:** Pro každou úroveň vyděšení připravte 3 karty (základní počet) a odeberte/přidejte karty navíc podle obou mocností. (Pokud tedy kombinujete mocnosti s balíčky strachu o složení 3-4-3 a 4-4-4, výsledný balíček bude vypadat takto: 4-5-4.)
- **Efekt rozmachu:** Vyberte jednu mocnost, která bude **vedoucí**; její efekt rozmachu se bude vyhodnocovat běžným způsobem. Druhá mocnost je **podpůrná** a její efekt rozmachu se vyhodnocuje **na všech kartách kolonizátorů epochy III**. (Pokud je efekt rozmachu vázán na konkrétní terén – např. u Francie a Švédska –, vyberte náhodně jeden z těchto terénů.)
- **Příprava balíčku kolonizátorů:** Pokud složení balíčku kolonizátorů upravují obě mocnosti, nejprve proveďte (v patřičném pořadí) všechny úpravy způsobené dodatečnými pravidly podpůrné mocnosti a následně (opět v pořadí) úpravy způsobené pravidly vedoucí mocnosti.
 - Všechny pokyny vykonajte v maximální možné míře, ale pokud je pokyn neproveditelný, přeskočte jej.
 - Pokud není někdy zcela jasné, kterou kartu máte odstranit, odstraňte nejsvrchnější vhodnou kartu z balíčku.
 - Pokud není někdy zcela jasné, kterou kartu máte přesunout, přesuňte nejspodnější vhodnou kartu z balíčku.
 - Efekt Království braniborsko-pruského úrovně 2 považujte za následující: „Přesuňte nejspodnější kartu epochy III hned pod nejspodnější kartu epochy I.“

PŘÍKLAD: PŘÍPRAVA BALÍČKU KOLONIZÁTORŮ PRO HRU S KRÁLOVSTVÍM BRANIBORSKO-PRUSKÝM ÚROVNĚ 4 (VEDOUĆÍ MOCNOST) A RUSKÉHO CARSTVÍ ÚROVNĚ 4 (PODPŮRNÁ MOCNOST).


ÚROVEŇ	EFEKT	BALÍČEK KOLONIZÁTORŮ
-	Počáteční stav	111-2222-33333
Rusko 4	Umístěte po 1 kartě epochy III za každou kartu epochy II.	111-2-3-2-3-2-3-2-33
Braniborsko-Prusko 2	Přesuňte nejspodnější kartu epochy III hned pod nejspodnější kartu epochy I.	111-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Braniborsko-Prusko 3	Odstraňte navíc 1 kartu epochy I.	11-3-2-3-2-3-2-3-2-3
Braniborsko-Prusko 4	Odstraňte navíc 1 kartu epochy II.	11-33-2-3-2-3-2-3

Kombinovaná **obtížnost** dvou mocností je zhruba rovna vyšší z obou obtížností plus 50-75 % z nižší. Existuje několik výjimek a rozhodně jsme neotestovali všechny kombinace úrovní, ale čísla sedí zhruba takto.

KOMBINACE ZAHRNUJÍCÍ SKOTSKÉ KRÁLOVSTVÍ

Pokud by příprava hry druhé mocnosti měla přidávat  na pobřežní území jiné než území č. 2, namísto toho přidejte  na sousední vnitrozemské území.

KOMBINACE ZAHRNUJÍCÍ FRANCOUZSKOU PLANTÁŽOVOU KOLONII

Pokud hrajete proti Francii úrovně 2 či vyšší, zvýšte zásobu dostupných  o 1 za každého hráče za každou úroveň druhé mocnosti, se kterou hrajete.


HRA BEZ UDÁLOSTÍ

Události mají několik funkcí: tematicky oživují ostrov, vnášejí do hry nejistotu, která pomáhá zabránit i zkušeným hráčům dopředu odhadnout, zda (a kdy) vyhrají, a také penalizují hráče za rychlé zpusťování ostrova. Někteří hráči však přesto preferují jednoduchost a téměř dokonalou předvídatelnost základní hry. Následující úpravu využijete, pokud chcete hrát bez událostí, ale přesto chcete ve hře ponechat žetony tvorů:

PŘÍPRAVA HRY:

- Karty událostí nechte v krabici.
- Na desky ostrova rozložte žetony hrozeb podle obvyklých pravidel (str. 6).
- Přidejte do balíčku strachu 1 kartu navíc do úrovně II.
- Přidejte do balíčku kolonizátorů dvě karty připomenutí „Velení šelmám“: jednu před první kartu epochy II (pokud hrajete proti Království braniborsko-pruskému, považujte pro tyto účely případnou předsunutou kartu epochy III rovněž za kartu epochy II) a druhou před první kartu epochy III.
- Nepoužívejte karty pohromy, na jejichž rubovou stranu („Zpusťovaný ostrov“) se umisťují pouze 2 žetony za hráče, ani ty, jejichž rubová strana obsahuje pouze jednorázové efekty. *(Tyto karty můžete předem odstranit z balíčku, nebo je odhodit a dobrat nové, pokud na ně při otáčení narazíte. Bez balíčku událostí, který hráče občas zasáhne událostí zpusťovaného ostrova, jsou karty s pozitivním i jednorázovým efektem příliš mírné.)* Karty „stále nedotčeného“ ostrova nevadí, přestože čím déle zůstane ostrov nedotčený, tím menší bude dopad na hru.

PRŮBĚH HRY:

- Jakmile se hra přehoupne do epochy II, resp. epochy III, duchové získají jednorázově schopnost velet všem tvorům na ostrově. (Jakmile se navrchu balíčku kolonizátorů objeví karta připomenutí, vezměte ji.)
- Velení šelmám vyžaduje souhlas všech duchů během fáze  schopností.

Pro každého  zvolte jednu z následujících činností:

- Způsobí 1 poškození.
- Vyžeňte ho.
- Pokud jsou na jeho území přítomni kolonizátoři, vyvolá 1 .

Poté kartu připomenutí otočte, abyste naznačili, že už je použitá.

- Pokud budete mít k dispozici obě karty Velení šelmám, můžete je použít i ve stejné fázi rychlých schopností.
- Pokud na území vyhodnocujete aspoň 1 výše uvedenou činnost, považují se všechny tyto činnosti na stejném území dohromady za 1 samostatnou akci události.

HRA SMĚNĚ (NEBO ŽÁDNÝMI) ŽETONY

Některým hráčům vyhovuje, že se nemusí učit pravidla pro všech 5 druhů žetonů najednou; nebo můžete chtít tyto žetony vynechat při hře s novými hráči. Pokud je to váš případ a nechcete procházet všemi balíčky proto, abyste z nich odstranili související karty:

- Na začátku hry se rozhodněte, které žetony použít. Pokud je u konkrétního ducha uvedeno, že využívá zejména konkrétní druhy žetonů (na rubu jeho panelu, vedle odstavce Herní styl), tyto žetony nevynechávejte.
- Kdykoli byste po přípravě hry měli přidat na mapu žetony typu, se kterým nehrajete, získáte místo toho 1 energii a vyvoláte 1 strach. (Pokud není jasné, kdo by měl energii získat, hráči se domluví.)
- Pokud spustíte efekt karty strachu, který zcela závisí na druhu žetonu, který právě nepoužíváte, můžete tuto kartu nahradit náhodně vylosovanou kartou strachu z krabice. Pokud je efekt bez použití žetonů pouze slabší, kartu vyhodnoťte běžným způsobem.

Poznámka: Tato úprava představuje jednorázový systém pro zjednodušení výuky hry, nejedná se o vyvážený systém vhodný pro dlouhodobé hraní. Mnoho karet schopností, které přidávají do hry žetony, tím bude oslabeno a řada událostí pak bude zcela bez efektu.

POST-HERNÍ MOŽNOST: PŘEJMENOVÁNÍ DUCHŮ

Karty schopností duchů nedefinují jen to, co duch může provést, ale určují i jeho samotnou podstatu. Pokud tedy např. Řeka zalitá sluncem získá několik běžných schopností s elementem ohně (např. Očistný plamen, Dar živoucí energie a Zburcování stromů a kamení a k tomu kartu silné schopnosti Ohnivá obnova), nejedná se již nadále pouze o ducha vody a slunce - jeho podstata se změnila a zahrnula do sebe energii a obnovitelskou schopnost ohně, spolu s částí jeho ničivosti. (To je také jedním z důvodů, proč získá silné schopnosti zahrnuje zapomenutí jiné schopnosti - jedná se o velkou změnu v povaze ducha samotného).

Většina duchů v průběhu hry projde významnou transformací a je možné, že na sklonku celého konfliktu je budou Dahanové nazývat novými jmény. Po skončení partie si můžete užít radost z vymyšlení nového jména odvozeného od konečného složení sady karet schopnosti ducha. Ve výše uvedeném příkladě byste např. mohli ducha přejmenovat na „Řeka planoucí obnovujícím ohněm“ nebo „Proud ohně života“.

BOJ S NOVÝMI MOCNOSTMI

Pokud jste již zvyklí na souboj s mocnostmi střední a vysoké úrovně, nové mocnosti vám mohou připadat náročnější, než odpovídá uvedené hodnotě jejich obtížnosti. Je to proto, že jste již obeznámeni s taktikami a strategiemi na zdolávání existujících nepřátel, ale prozatím jste nenašli správný způsob, jak přistupovat k těm novým. Začínat ihned na vysoké úrovni také může znamenat, že se budete muset učit mnoho nových pravidel najednou. Pokud s tímto budete mít problém, zkombinujte nižší úroveň nové mocnosti s některou, kterou již dobře znáte – dobrým kandidátem na toto spojení je např. Braniborsko-Prusko (viz *Zkombinování dvou koloniálních mocností na str. 19*).

Ruské carství bylo dlouhou dobu zemědělsky a technologicky zaostalým státem, ale s nástupem cara Petra I. se tento stav začal měnit. V zoufalé snaze získat přístav, který nebude zamrzat jako stávající Archangelsk daleko na severu a nebude ze západu odříznut silnými královstvími Švédska a Pruska se Petr I. rozhodl pokračovat v budování severní aliance, kterou vyjednal jeho děd Michal I. Do kontinentálních válek proti Francii a Španělsku tak vysílal zástupy špatně vycvičených vojáků, výměnou za to mu Švédsko přenechalo část Murmanské oblasti a Petr založil nové severní hlavní město a mořský přístav Petrohrad (Sankt-Petěrburg) v nezaledněném Kolském zálivu. To vedlo k celoročnímu přístupu Ruska do Severního moře a podstatnému navýšení objemu ruského obchodu a stavby lodí.

Ve stejnou dobu car zahájil také expanzi na východ. Kozáčtí průzkumníci dosáhli pobřeží Tichého oceánu už v roce 1762, kdy se Petr I. narodil. Po jeho nástupu na trůn došlo k vysílání dalších vln osadníků podél arktického pobřeží, aby byla dostatečně zalidněna východní území říše.

Ruské carství je nejmladší koloniální mocností v Evropě a kromě toho také rodící se námořní mocností. Vzhledem k jeho obrovským lidským rezervám a také lánům půdy na Sibiři nemá Rusko zájem o další obyvatele ani území. Namísto toho se ruské kolonie zaměřují na rychlou těžbu cenných přírodních zdrojů, jejichž zisk vyžaduje minimální investice do infrastruktury – zejména tedy kožešin a slonoviny.

Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně jednodušší** pro duchy, kteří umí bránit průzkumníkům vstoupit do hry (např. *Strážce zapovězené divočiny*), či pro duchy schopné udržovat průzkumníky v mezích a působit poškození „všem kolonizátorům“ (např. *Řeka zalitá sluncem*).

Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně složitější** pro duchy, které mají problém se zastavováním průzkumníků.

HABSBURSKÁ MONARCHIE: 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 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.

Habsburské kolonie jsou novější než všechny ostatní evropské kolonie s výjimkou ruských. Jejich růst však byl téměř raketový vzhledem ke strategii nomádského chovu dobytka namísto farmářství a budování infrastruktury. Vláda Habsburků nad Belgií jim zajišťuje snadný přístup do Atlantiku, ale zároveň vystavuje císařskou flotilu napospas konkurenci – Anglii, Skotsku a Francii.

Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně jednodušší** pro duchy, kterým nevádí výskyt mnoha pohrom na ostrově (např. *Trest v podobě spalující nákazy*), či pro duchy, kteří umí izolovat území (např. *Liják skrápějící svět*).



Hra proti této koloniální mocnosti je **znatelně složitější** pro duchy, kteří jsou paralyzováni přítomností pohrom (např. *Ostré tesáky ukryté v houšti*), a v kombinaci se scénáři, v nichž je potřeba zabránit kolonizátorům v tom, aby pronikli na konkrétní místo.

EVROPA

- 1700 -






PROČ JSOU AKCE DŮLEŽITÉ?





- Vítězství či prohru kontrolujete vždy až na konci akce.
- Žetony pustiny udělují bonusové poškození nejvýše jedenkrát za akci.
- Ruské carství úrovně 2 zachraňuje a vyhání 1  za akci.
- Některé schopnosti a zvláštní pravidla zahrnují efekty, které jsou spuštěny splněním konkrétní podmínky v rámci akce (např. „Poté co kolonizátoři způsobí poškození cílovému území, udělte 2 poškození.“ nebo „Poté co jsou kolonizátoři/ přesunuti na cílové území, zničte je.“)

Ve zkratce - existuje řada pravidel, pro která je důležité, které herní efekty jsou seskupené do jednoho celku.

(*) VÝJIMKA PRO „KAŽDÉHO“

Pro položky označené symbolem (*) platí, že pokaždé, když máte něco provést **každé desce ostrova, každému hráči, každému duchovi** nebo **každému území**, je to, co provádíte, samostatnou akcí pro každou tuto desku, hráče, ducha nebo území. Pokud tedy hrajete proti Ruskému carství a schopnost udává: „Na každé desce zničte 2 ,“ efekt vlastnosti Ruska úrovně 2 se spustí jednou na každé desce. (Tato výjimka se netýká např. schopností duchů.)

Výše uvedené se **netýká** spojení „každá komponenta“. Takže událost, která přiměje „něco provést každého “, se skládá z jednotlivých akcí, přičemž jednou akcí je myšleno vše, co se stane na 1 území s alespoň 1 . Podobně zacházejte i s dalšími druhy komponent.



Pokud je součástí efektu s „každý“ také podmínka, nejprve zjistěte, které cíle podmínku splňují. Poté podmínku vyhodnoťte v pořadí dle svého výběru. (Např. při vyhodnocení tohoto efektu: „Každý duch, který má na svých územích celkem alespoň 3 , může ihned vyhodnotit 1 svou  schopnost,“ nejprve zkontrolujte, kteří duchové podmínku splňují. Pokud by pak jeden z těchto duchů použil např.  schopnost, která přesouvá , už tím nezmění to, kteří duchové budou výše uvedený efekt moci také využít.)

Základní hra obsahuje na některých místech nepřesnou terminologii. Rozšíření Rozervaná země zavádí nové pojmy, které budou používány odtud dále. Jejich smyslem není měnit to, jak efekty ze základní hry nebo rozšíření Trny a drápy fungují, i když mají vliv na to, jak funguje karta Pomsta mrtvých (silná schopnost ze základní hry; viz rámeček na následující straně).

AKCE OBECNĚ

Jako **akce** je označována skupina herních pokynů, které se vyhodnocují společně a v přesně daném pořadí - např. použití schopnosti nebo plenění na jednom konkrétním území.

AKCE	DRUH AKCE
Využití symbolu růstu	Akce ducha
Zisk energie ze stupnice přítomnosti	Akce ducha
Zahrání všech svých karet pro dané kolo	Akce ducha
Využití zvláštního symbolu na stupnici přítomnosti (s výjimkou statického elementu nebo bonusu, který je k dispozici stále)	Akce ducha
Využití schopnosti (pokud je schopnost jakýmkoli efektem zopakována, každé její opakování je samostatnou akcí)	Akce ducha
Zvláštní pravidlo udávající: „Poté co X, proveďte Y.“	Akce ducha
Jedno plenění, stavba nebo průzkum na 1 území	Akce kolonizátorů
Efekt karty pohromy (*)	Akce karty pohromy
Vše, co provede 1 karta strachu (*)	Akce strachu
Vše, co provede hlavní událost (*)	Akce události (**)
Vše, co provede událost žetonů (*)	Akce události
Vše, co provede událost Dahanů (*)	Akce události
Efekt rozmachu koloniální mocnosti (*) (s výjimkou Anglie, protože ta vyvolává specifický stavbu)	Akce mocnosti
Pokyny na desce mocnosti k vyhodnocení konkrétního efektu (*) (toto nezahrnuje efekty, které pouze pozměňují průběh akcí kolonizátorů)	Akce mocnosti

Druh akce je důležitý, pouze pokud se na něj odkazuje jiný herní efekt (např.: „Přeskočte všechny akce kolonizátorů.“). Druhy akcí se liší tím, na jaké komponentě jsou vypsány pokyny k provedení dané akce, pokud není výslovně uvedeno jinak - pokud karta události nebo strachu uvádí: „Každý hráč (provede něco)“ nebo „Každý duch (provede něco)“, stále se jedná o akci strachu nebo události, ne o akci ducha. Pravidla pro koloniální mocnosti mohou upravit způsob, jakým fungují akce kolonizátorů; pokud však způsobují i něco jiného, jde o akci mocnosti, ne o akci kolonizátorů (např. Rok naprostého klidu nezabrání Království braniborsko-pruskému v přidání  vlivem rozmachu, ani Habsburské monarchii v přesunu  efektem její schopnosti první úrovně. Zabrání pouze provedení akcí kolonizátorů, tj. plenění, stavbě a průzkumu.)

(**) Pokud však duchové platí cenu při události s rozhodováním, jedná se o akci duchů (viz Události, str. 13).

Avšak cokoli, co spustí plenění, stavbu nebo průzkum (např. *silná schopnost Vtělené božství, některé události nebo efekt rozmachu Anglie*), tím spustí samostatnou akci kolonizátorů. (Pokud tedy *schopnost Vtělené božství použije duch Posel snů a nočních můr, výsledné plenění způsobuje skutečné poškození*.)

Ne vše je „akce“ - některé efekty jsou pouze trvalými pravidly (např. *🏰 mají odolnost +1*).

Vlivem některých efektů jsou spuštěny **podmíněné akce**, tj. akce, které pro své uskutečnění vyžadují splnění konkrétní podmínky. Např. *silná schopnost Rozpustit zemi v tekutý písek* říká: „Poté co jsou kolonizátoři/🏠 přesunuti na cílové území, zničte je.“ Tato podmíněná akce se spustí pokaždé, když jiná akce přesune kolonizátory nebo 🏠 na cílové území. Podmíněné akce většinou používají věty typu „Poté co X, proveďte Y.“ Tímto je myšleno: „Po dokončení jakékoli akce, která alespoň jednou provede X, proveďte přesně jednou Y.“ Podmíněná akce souvisí s čímkoli, co ji spustilo: pokud tedy Posel snů a nočních můr spustí podmíněnou akci, která způsobuje poškození, jeho zvláštní pravidlo se uplatní běžným způsobem.

Podmínky mohou být splněny i víckrát ve stejném kole (pokud výslovně neuvádějí opak), ale abyste zabránili nekonečným smyčkám, platí, že podmíněné **akce nemohou spustit samy sebe** - a to ani přímo, ani nepřímo (tzn. pomocí akcí, které samy spustí.)

Nepodmíněné akce (kterých je ve hře většina) mohou být souhrnně označovány jako **základní akce**.

Některé efekty **upravují akce** - tedy mění způsob, jakým fungují. Úprava většinou zahrnuje fráze jako: „Pokud X, pak Y“, „Kdykoli X, pak Y“, nebo „Namísto X proveďte Y.“ Na rozdíl od podmíněných akcí platí úpravy ihned - např. pro ducha Tisíce myslí spojených v jednu platí toto zvláštní pravidlo: „Kdykoli přivoláváte nebo vyháníte 🐾, můžete tak učinit do/z vzdálenosti až 2.“ Toto pravidlo upravuje funkci klíčových slov *přivolat* a *vyhnat* uvnitř jiných akcí, a to ve chvíli, kdy dojde k přivolání/vyhánění.

Efekty typu: „Přeskočte všechny akce kolonizátorů“ jsou také formou úpravy - jde v podstatě o zkrácený zápis následujícího: „Namísto toho, aby kolonizátoři provedli na cílovém území akci, ji neprovedou.“

A ještě něco: existuje několik efektů, které mohou spustit akce uprostřed jiných akcí - např. duch Střepiny dní tříští oblohu má vrozenou schopnost, která říká: „Zvolený duch smí ihned vyhodnotit 1 svou 🌀 schopnost.“ V takovém případě pozastavte provádění aktuální akce, vyřešte novou akci a její dopady (tj. případné další efekty, které jsou jejím spuštěním vyvolány) a poté se vraťte k původní akci.

Toto se nejčastěji stává ve dvou případech: při otočení karty pohromy, které vede ke spuštění okamžitého efektu (ten musíte vyhodnotit před dokončením akce, která otočení karty způsobila), a při vyhodnocování události s rozhodováním, která zahrnuje pokyny týkající se „každé desky ostrova“ nebo „každého ducha“. (Většina událostí s rozhodováním spouští jednu akci, ale pokyn zahrnující slovo „každý“ spouští větší počet nových základních akcí.)

(Příkladem, ukazujícím důležitost tohoto přístupu, je poslední z možností na kartě události Dahanové obchodují s kolonizátory, pokud hrajete za ducha Měnící se paměť věků. Jeho zvláštní pravidlo odhození karty schopnosti namísto jejího zapomenutí můžete využít jednou při placení ceny za výběr této možnosti a poté znovu při provádění pokynu „Každý duch zapomene 1 svou kartu schopnosti“, protože později zmíněný efekt je samostatnou akcí.)

JEDNA ZMĚNA: SCHOPNOST POMSTA MRTVÝCH

Pomsta mrtvých už nemůže spustit sama sebe vzhledem k pravidlu o podmíněných akcích uvedenému vlevo.

OVLIVŇOVÁNÍ OSTROVA V PRŮBĚHU FÁZE DUCHŮ

Hráči mohou fázi duchů vyhodnocovat současně. Pokud v této fázi dojde k akcím, které pozměňují stav ostrova (např. když *Šklebící se vykukuje pikle* vyhání 🏠), neměly by narušit jedna druhou. V případě, že takovou akci provádíte, je však zdvořilé ohlásit něco jako: „Akce růstu!“ nebo „Akce stupnice přítomnosti!“, aby si ostatní hráči nemysleli, že už jste začali vyhodnocovat fázi 🌀 schopností.

ZOPAKOVÁNÍ SCHOPNOSTI

Každé zopakování schopnosti je samostatnou základní akcí. Může být provedeno kdykoli, kdy by mohla být provedena původní schopnost. Schopnosti s pokynem „Zopakujte tuto schopnost“ vlastně říkají: „Poté co vyhodnotíte tuto schopnost a všechny s ní související akce, ji zopakujte.“

PŘÍKLAD: PODMÍNĚNÉ A UPRAVENÉ AKCE



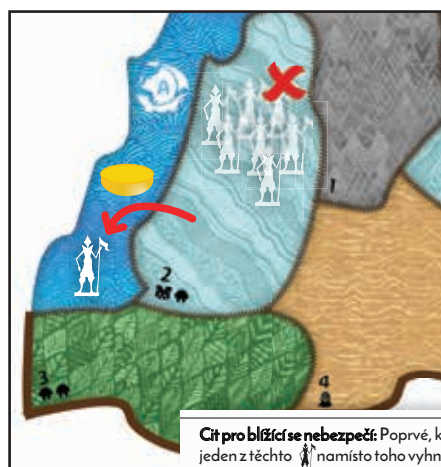
POČÁTEČNÍ STAV

Nenasytné sevření vln použil schopnost Rozpustit zemi v tekutý písek na území č. 2. Ve hře je Rusko úrovně 2.



KROK 1

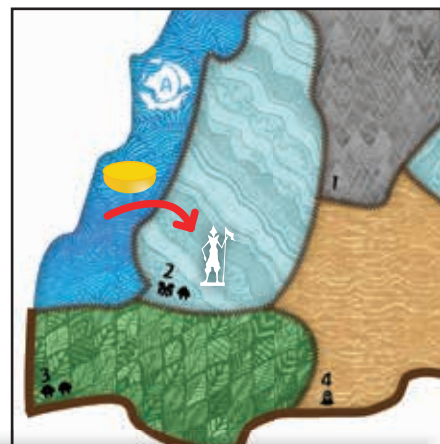
Schopnost Posvátná píseň vyžene všechny průzkumníky z území č. 1 na území č. 2.



KROK 2

- Podmíněná akce: schopnost Rozpustit zemi v tekutý písek zničí všechny průzkumníky.
- Upravená akce: ruská vlastnost Cit pro blízcí se nebezpečí zachrání 1 průzkumníka; je vyvolán 1 strach a průzkumník je vyhnán do oceánu.

Cit pro blízcí se nebezpečí: Poprvé, kdy by daná akce měla zničit průzkumníka, je jeden z těchto průzkumníků namísto toho vyhnán; tímto je vyvolán 1 strach.



KROK 3

- Podmíněná akce: Zvláštní pravidlo Oceán je ve hře zničí zbývajících průzkumníka.
- Upravená akce: ruská vlastnost Cit pro blízcí se nebezpečí tohoto průzkumníka opět zachrání; je vyvolán 1 strach a průzkumník je vyhnán zpět na území č. 2.
- Schopnost Rozpustit zemi v tekutý písek už byla na území č. 2 v rámci aktuální akce spuštěna, takže nemůže být spuštěna znovu.

V průběhu kroku 2 se hráči mohli rozhodnout také využít toho, že schopnost Rozpustit zemi v tekutý písek může izolovat území. V takovém případě by byli zničeni všichni průzkumníci.

NENASYTNÉ SEVŘENÍ VLN

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

OCEÁN JE VE HŘE

Můžete přidávat svou mořskou sílu na oceány. Nemůžete však přidávat na vnitrozemská území. Na deskách ostrova, kde máte svou mořskou sílu, považujte oceány za pobřežní mokřady pro účely karet schopností a kolonizátorů a karek, které na oceán přesunete, se utopí (viz níže).

AKCE KOLONIZÁTORŮ

To, čemu se v pravidlech základní hry říkalo prostě „akce kolonizátorů“, je nyní rozčleněno na několik částí. Pro příklad si rozeberme akci plenění:

- **Krok plenění:** Jde o část fáze kolonizátorů, v níž vyhodnocujete všechny karty plenění (těch může být i 0).
- **Karta plenění:** 1 karta kolonizátorů nacházející se na poli plenění. Vyhodnocení takové karty vyvolá 1 akci na každém území, jehož terén se shoduje s terénem určeným danou kartou a na němž se nachází alespoň 1 kolonizátor. *(Hráči si vybírají, v jakém pořadí tyto akce proběhnou. Toto rozhodnutí musí být učiněno v tuto chvíli a tedy dříve, než je kterákoli z těchto akcí vyhodnocena.)*
- **Akce plenění:** Plenění na 1 území. *(Celý efekt včetně protiútoků Dahanů.)*

Podobně vyvolá karta stavby akci stavby na každém území, které má stejný terén, jako je terén na kartě, a na němž se nachází aspoň 1 kolonizátor; karta průzkumu pak spustí akci průzkumu na každém území se shodujícím se terénem, které sousedí se zdrojem kolonizátorů.

Pokud akci kolonizátorů vyvolá jiný zdroj než karta kolonizátorů (např. karta události nebo schopnosti), nekontrolujte, „zda jsou přítomni kolonizátoři“ ani „zda je území v sousedství zdroje kolonizátorů“.

POZNÁMKY K EXISTUJÍCÍM HERNÍM PRVKŮM

Zvláštní pravidlo Nenasytného sevření vln je podmíněnou akcí – **poté co** přesunete kolonizátory kolonizátorů nebo 🏠 do oceánu, utopíte je.

Zvláštní pravidlo Posla snů a nočních můr upravuje akci – **kdykoli** by schopnost měla zničit kolonizátory, namísto toho generuje strach (a případně je vyhání).

Anglické království úrovně 1 funguje stále stejně, ale jeho text by striktně v souladu s těmito pravidly zněl takto: „Karty stavby kolonizátorů ovlivňují i odpovídající území bez kolonizátorů, pokud tato území sousedí s alespoň 2 🏠/🏠“. Automaticky se počítá s tím, že tato vlastnost ignoruje 🏠/🏠 přidané při vyhodnocování aktuální karty stavby – nejprve určíte všechna území, na nichž proběhne stavba, a teprve poté je začnete jedno po druhém vyhodnocovat.

Text události Opevnění (z rozšíření Trny a drápy) by měl správně znít takto: „Po posunutí karet kolonizátorů proveďte krok stavby pro jeden terén, který se nenachází na žádné z karet momentálně ležících na kterémkoli poli akcí kolonizátorů.“ Stejným způsobem vyhodnocujte také událost Hospodářské plodiny se uchytily ze stejného rozšíření.

Scénář Povstání Dahanů funguje stále stejně, ale jeho text není v souladu s novou terminologií. Po každé akci nejprve proveďte Pravidelné nájezdy (pokud jsou splněny potřebné podmínky) a poté vyhodnoťte Vojenskou odpověď (pokud jsou splněny potřebné podmínky) – obojí jsou podmíněné akce.

OTÁČENÍ KARET KOLONIZÁTORŮ

Kdykoli máte vyhodnotit kartu kolonizátorů, která je lícem dolů, otočte ji; nejedná se o specifickou součást kroku průzkumu. Efekty rozmachu nastávají, pokud poprvé vyhodnocujete kartu se symbolem 🏠 (to se obvykle děje během kroku průzkumu).

„BĚŽNÉ“ AKCE KOLONIZÁTORŮ

Některé materiály z rozšíření Trny a drápy se odkazují na „běžné“ akce kolonizátorů. Tím jsou myšleny obvyklé kroky, karty a akce kolonizátorů, ke kterým dojde ve fázi kolonizátorů. Za „běžné“ se **nepovažují** efekty bonusových kroků vyvolaných mocnostmi (Anglie), akce kolonizátorů vyvolané kartou ani schopností, ani to, když je běžný krok kolonizátorů vlivem události nahrazen úplně jiným krokem.

DODATEK: UJASNĚNÍ A ČASTO KLADENÉ DOTAZY

UJASNĚNÍ

Epocha kolonizace

S výjimkou předčasně umístěné karty epochy III Braniborsko-Pruska je aktuální epocha kolonizace vždy určena číslem na rubu horní karty balíčku kolonizátorů. Při hře s některými mocnostmi, duchy nebo událostmi se může stát, že epocha kolonizace se bude měnit tam a zpět namísto klasického postupu ve směru I → II → III. Pokud je potřeba určit epochu ve chvíli, kdy je balíček kolonizátorů prázdný, jde o epochu III.

Karty událostí a strachu fungují jinak než schopnosti duchů

U **schopností** vždy volíte cílové území, vyhodnotíte příslušný efekt a ignorujete vše irelevantní či nesplnitelné.

Ostatní herní efekty (jakými jsou např. i efekty akcí **událostí a strachu**) většinou s konceptem „cílového území“ nepracují. Tímto způsobem fungují pouze tehdy, pokud říkají: „Zvolte území a provedte na něm to a to.“ V opačném případě musíte následovat pokyny, a nelze si tedy vybrat území, na němž by tyto pokyny byly irelevantní nebo neproveditelné.

Pokud tedy např. efekt události říká: „Na každé desce ostrova vyžehňte 2 z území s na území bez “, nemůžete „vybrat“ území, na kterém je pohroma, ale ne Dahanové, ani opačný případ (Dahanové, ale bez pohromy). Musíte také vyhnat 2 Dahan, pokud je to možné. Pokud pokyn není možné splnit zcela, ale lze jej splnit alespoň částečně (tj. ovlivnit méně komponent, než je uvedeno) - v tomto případě by šlo o vyhnání 1 Dahana z území s pohromou na území bez pohromy -, musíte to učinit.

Trvalé efekty však stále mohou tyto akce nahradit nebo upravit. Pokud např. událost spouští stavbu na území ovlivněném Rokem naprostého klidu („Kolonizátoři v tomto kole na cílovém území nevykonávají žádné akce.“), stavba je přeskočena stejně, jako by byla přeskočena jakákoli jiná akce kolonizátorů. Pokud dobrovolně zničíte svou přítomnost, abyste zabránili přidání pohromy na desku ostrova, tato přítomnost může být zachráněna použitím unikátní schopnosti Přízračné postavy se tiše plíží poblíž ducha *Závoj tiché mlhy* nebo schopnosti Pevné sevření ostrova nezdolnou vůlí ducha *Neutuchající vzdor kamene*. Pokud událost vyhání kolonizátory, můžete využít izolaci území k tomu, abyste těmto kolonizátorům zabránili v pohybu.

Komponenty umístěné v rozporu s pravidly

Kolonizátory i Dahan, kteří se ocitli v pravidlům nevyhovujících situacích, přesuňte na nejbližší území, kde se podle pravidel mohou nacházet, pokud je to možné. Ve všech ostatních případech zůstanou komponenty na svém místě, ale dokud se situace nezmění, jsou považovány za komponenty mimo hru (pokud např. *Nenasytné sevření vln* přijde o svou poslední přítomnost na desce, přítomnosti všech duchů v oceánu na této desce se považují za přítomnosti mimo hru, dokud se *Nenasytné sevření vln* na tuto desku nevrátí.)

Pohroma

Negativní efekty pohromy se spustí pokaždé, když je na území umístěn alespoň 1 příslušný žeton (a nehlédě na jejich celkový počet, pokud jsou přidány současně). To znamená, že pokud je ve stejnou chvíli na území umístěno více žetonů pohromy najednou, stále je zničena pouze 1 přítomnost každého ducha na daném území a také řetězení proběhne (v případě, že se na tomto území už nějaký žeton pohromy nacházel) pouze jednou.

Přítomnost: vrácení, odstraňování, nahrazování, ničení

Většina komponent se v průběhu hry nachází v zásobě nebo na desce ostrova, avšak přítomnost se může nacházet na panelu ducha, na desce ostrova, vedle ostrova (zničená), nebo - příležitostně - může být úplně odstraněna ze hry

Zničení/odstranění/nahrazení: Pokud je přítomnost **zničena** nebo **odstraněna**, položte ji vedle mapy ostrova a od té chvíle ji považujte za „zničenou“ přítomnost. (To samé platí v případě, že je přítomnost **nahrazena** jinou komponentou.) Jediný rozdíl mezi těmito případy je tematický (odstranění je zpravidla dobrovolné) a interakce s ostatními efekty: některé schopnosti mohou zachránit přítomnost před zničením, ale ne před odstraněním. Zničená přítomnost nemůže být nijak použita, pokud to efekt specificky neuvádí.

Toto obecné pravidlo ale může být upraveno konkrétním pravidlem (např. *Úmluva o posílení a ochraně* výslovně uvádí, že přítomnost je odstraněna ze hry.)

Vrácení: Pokud máte vrátit přítomnost na svou stupnici přítomnosti, berete ji z ostrova. Můžete si zvolit stupnici, na niž svou přítomnost vrátíte, ale musí překrývat platné pole (po jejím umístění nesmí na stupnicích zůstat volná místa, která vyžadují, aby bylo dané pole odkryté). Pokud neexistuje místo vyhovující pravidlům, kam přítomnost vrátit, je namísto toho zničena.

PŘESUN ŽETONŮ POHROMY

Některé karty schopností přesouvají .
Přesuny **NENÍČÍ** ani
nespouští řetězení!

Svatyně

Pokud se pokyn týká svatyně, ovlivňuje 2 přítomnosti daného ducha. Pokud jste například vyzváni k tomu, abyste vyhnali duchovu svatyni, musíte vyhnat 2 přítomnosti tohoto ducha na stejné území.

Výběr cíle a používání schopnosti

Jak *Mlha se rozpíná a mění tvar* (zvláštní pravidlo ducha *Závoj tiché mlhy*), tak *Nákaza nesená větrem* (běžná schopnost) mohou provádět efekty v rámci toho, že cílíte území nebo na něm používáte schopnost.

Pokud úplně přeskočíte textový efekt schopnosti (podle pravidel na str. 17 pravidel základní hry), nevyužijete ani výše uvedenou související schopnost/pravidlo.

Pokud nesplňujete podmínky souhry elementů pro vrozenou schopnost, nemůžete tuto schopnost zacílit ani použít.

- **Výjimka:** Pokud vrozená schopnost nějak ovlivňuje hru i bez dosažení souhry elementů (např. *Explozivní erupce ducha Sopka čnící do výšin*), můžete ji zacílit a využít i tak.

Žetony z rozšíření Trny a drápy

Pokud vlastníte rozšíření Trny a drápy, možná jste si všimli, že máte dostatek žetonů hrozby pro hru 6 hráčů, protože někteří hráči si mohli pořídit jen samotné rozšíření *Rozervaná země*. (V rozšíření Trny a drápy najdete nadbytek žetonů hrozeb, které byly vytištěny vzhledem k nadbytku místa na arších žetonů.)

Pokud chcete, můžete si žetony z rozšíření Trny a drápy ponechat pro případ nedostatku žetonů v opravdu velké hře; pokud je chcete namísto toho vyhodit, zvažte prosím, že je použijete nějak jinak (třeba na svůj vlastní kreativní projekt) nebo je zrecyklujete.

Ze stejného důvodu obsahuje toto rozšíření také dostatek žetonů scénářů pro hru v 6 hráčích. Mají jiný tvar než žetony z Trny a drápů, což vám umožňuje zkombinovat dva scénáře, které oba vyžadují žetony scénářů, protože podle jejich odlišného tvaru poznáte, ke kterému scénáři patří. Doporučujeme vám proto nechat si oba druhy těchto žetonů.

ČASTO KLADENÉ DOTAZY TÝKAJÍCÍ SE SPECIFICKÝCH HERNÍCH PRVKŮ

Všechny tyto dotazy najdete také na stránce <https://is.gd/sifaq/> (v angličtině).

Běžná schopnost: Dar spojení s přírodou

Pokud je tato schopnost vylosována náhodně během vyhodnocení události, neposkytuje žádný element (přesně podle toho, co je na kartě zobrazeno). Nedává vám na výběr jako *Požehnání živelů*.

Duch: Hvězdná zář hledající svůj tvar

Jednotlivé možnosti růstu jsou vybírány jedna po druhé, takže pokud odemknete umístěním přítomnosti novou možnost, můžete si ji ihned vybrat, pokud vám stále ještě nějaký počet voleb zbývá. Pokud vrátíte z nějakého důvodu svou přítomnost do řady růstu, nemůžete danou možnost růstu využít, dokud ji znovu neodemknete. Pokud vrátíte přítomnost a znepřístupníte si tím možnost růstu, nemůžete později svou volbu možnosti změnit. (*Můžete pouze disk znovu odebrat umístěním přítomnosti na ostrov.*)

Jakmile jsou vybrány, fungují elementy na stupnicích přítomnosti Hvězdné záře stejně jako elementy na stupnicích ostatních duchů. Pokud je na takové pole přítomnost vrácena, nechte žeton elementu na místě.



Každá silná schopnost, kterou získá tento či jakýkoli jiný duch, musí být zaplacená také zapomenutím jedné karty schopnosti. Toto zapomenutí nesmí být zároveň využito k zaplacení jiného efektu (*což jinak povoluje mnoho jedinečných schopností*).

Duch: Měnicí se paměť věků

Vrozená schopnost *Pozorování stále se měnícího světa*: Každou akcí můžete získat pouze 1 žeton elementu nehledě na to, kolik změn na území způsobí. (Vzhledem k tomu, že efekt říká: „po každé z nejbližších tří akcí“, spustí se právě jednou po každé takové akci.)

DODATEK: UJASNĚNÍ A ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Duch: Neutuchající vzdor kamene

Nejvyšší úroveň jeho vrozené schopnosti Pevné sevření ostrova nezdolnou vůlí říká: „Kdykoli událost nebo karta pohromy přímo zničí “. Formulace „zničí “ znamená, že efekt musí přítomnost ničit přímo, nikoli např. přidáním žetonu pohromy (který následně vyvolá zničení přítomnosti). Tento efekt však může být využit i v případě, že zničení přítomnosti bylo součástí placení ceny za schopnost, nebo bylo jiným způsobem volitelné.

Druhá úroveň schopnosti *Jen ať se rozbijí o kámen* upravuje podmíněnou akci první úrovně této schopnosti. Například na území s 1  tedy zvýší vrácené poškození o 1 pokaždé, když kolonizátoři udělí poškození.

Žetony pohromy nejsou omezeny počtem komponent v krabici.

Duch: Sopka čnící do výšin


Pokud zničíte svou přítomnost pro vyvolání efektu své vrozené schopnosti *Explozivní erupce*, může být zachráněna efekty jako *Přízračné postavy se tiše plíží poblíž (ducha Závoj tiché mlhy)*. Poté se ale nepočítá do souhry této schopnosti. Udělí však poškození díky zvláštnímu pravidlu *Zbortit vše přívalem lávy a páry*.

Duch: Střepiny dní tříšť oblohu

Možnosti růstu „N*: A, nebo B“ znamenají, že v případě výběru této možnosti provedete N-krát samostatnou volbu možnosti A nebo B.

Ano, schopnost *Nechat čas proudit stranou* je ve hře s 1 deskou ostrova zbytečná. Ve hře 1 hráče bude tento duch nutně potřebovat alespoň 1 silnou schopnost a *Nechat čas proudit stranou* bude velmi dobrým kandidátem na zapomenutí.

Když tuto schopnost použijete, ovlivní každou samostatnou akci kolonizátorů: pokud tedy plení na poušti, budou na desce ostrova, na niž přesunete svou přítomnost, plení na každé poušti dvakrát. (Stejně tak bude vyhodnocena i stavba a průzkum.) Na desce, odkud přítomnost odebíráte, neproběhne na poušti žádné plnění. Efekt je schválně uveden jako „o jedenkrát více“, resp. „o jedenkrát méně“ namísto „dvakrát“ a „ani jednou“ pro případ, že by tato schopnost byla zopakována. Pokud použijete schopnost, jako je *Zamoření jedovatými pavouky*, která vám umožní přeskočit určitý počet akcí kolonizátorů na území, kde by mělo dojít ke dvojímu plnění, je potřeba, aby bylo přeskočeno každé toto plnění zvlášť.

Spojení ve smyslu: „Akce na každé desce ostrova“, resp. „Akce na každém území“ odkazuje na jakoukoli akci (obecně akci události, akci strachu, příp. akci koloniálních mocností, jako je *rozmach*), která dělá něco na každé desce ostrova nebo na každém území, a to i v případě, že je potřeba splnit další podmínky (např. „Na každém území s “).

Duch: Tisíce myslí spojených v jednu

Pokud považujete jednu ze svých svatých za žeton tvora pro účely jejího přesunu, musíte obě přítomnosti přesunout na stejné území.

Duch: Závoj tiché mlhy

Zvláštní pravidlo *Pomalá a tichá smrt*: Poškození komponent neovlivňuje to, zda se komponenta nachází na území nebo ne, pokud není zničena. (Poškozené komponenty se stále na území nacházejí.)

Pokud efekt schopnosti zcela přeskočíte (*podle pravidla na str. 17 pravidel základní hry*), tuto schopnost nezacílíte, a nebudete ji tedy moci využít k přesunu své přítomnosti (využitím zvláštního pravidla *Mlha se rozpíná a mění tvar*). Pro další informace si přečtěte také sekci *Výběr cíle a používání schopnosti* na str. 29.

Svou přítomnost můžete přesouvat proto, abyste vyhověli podmínkám pro území původu (např. „svatyně“, nebo „území s konkrétním terénem“) – považuje se to za součást výběru cíle.

Karta události: Hrozba rozplynutí se

Efekt: „Zničte 2 “ se vztahuje na přítomnosti ducha, který volbu provedl.

Karta události: Vyprávění starých příběhů

Tento efekt nemůže obnovit schopnosti zapomenuté před začátkem hry (např. *Dar dravosti zapomenutý vlivem vlastnosti Paprsek*).

Koloniální mocnost: Habsburská monarchie

Vlastnost „Honci stád“ (způsobující přivolávání osad na území, kde bude v příštím kole probíhat plnění) se aktivuje i v případě, že se vlivem události změní krok plnění na krok stavby.

Při hře s houževnatými kolonizátory (Habsburská monarchie úroveň 4+) a Nenasytným sevřením vln se utopení považuje za zvláštní formu zničení a energii poskytuje pouze v případě, že zničení uspěje. Pokud tedy například přesunete osadu do oceánu, utrpí tato osada 2 poškození. Pokud to stačí k jejímu zničení (protože v oceánu se nachází pohroma nebo byla osada již dříve poškozena), je utopena běžným způsobem. V opačném případě je poškozená vyplavena na břeh – na nejbližší území (*nemůže zůstat v oceánu, takže je umístěna na nejbližší území vyhovující pravidlům podle pokynů na str. 28*). Pokud se na území, na něž bude vyplavena, nachází pohroma, bude tímto osada ihned zničena, ale Nenasytné sevření vln nezíská energii. Pokud jsou v rámci jedné akce vyhnány do oceánu 4 nepoškozené osady, výsledkem je „8 poškození, která jsou udělena pouze osadám“. Tato poškození můžete rozdělit podle svého uvážení. Pokud je využijete k okamžitému zničení 2 z těchto osad, tyto osady se utopí, a přinesou tak duchovi energii.

Koloniální mocnost: Ruské carství (úroveň 2+)

Pokud Posel snů a nočních můr použije schopnost, která by zničila průzkumníky, může si vybrat, v jakém pořadí uplatní své zvláštní pravidlo *Sen o tisíci mrtvých* (které zabrání zničení průzkumníků) a ruskou vlastnost *Cit pro blížící se nebezpečí* (první průzkumník, který by měl být zničen, je namísto toho vyhnán a vyvolá 1 strach). Většinou je výhodnější vyhodnotit nejprve schopnost Ruska. Viz také poznámku o interakci Nenasytného sevření vln a Habsburské monarchie.

Scénář: Druhá vlna (rozšíření Tmy a drápy) + karty stále nedotčeného ostrova

V pravidlech pro šíření pohromy v tomto scénáři nejsou brány v potaz karty stále nedotčeného ostrova. Budťo je nepoužívejte současně s tímto scénářem, nebo následujte následující pokyny (které jsou v podstatě složitější verzí sdělení: „Vraťte karty zpět a to, co jste se dozvěděli, se nemění.“)

Pokud jste v průběhu hry přešli přes kartu stále nedotčeného ostrova, při vyhodnocování pokynů týkajících se pohromy ji umístěte – nedotčenou stranou nahoru – na balíček karet pohromy. (Tím pádem se s ní i v následující hře potkáte jako s první.)

Pokud jste se dostali ke kartě stále nedotčeného ostrova, ale ne až za ni, považujte ji pro účely pokynů scénáře za kartu zpusťšeného ostrova. Pokud se ale v následující hře dostanete až za ni k následující kartě pohromy, budete muset přidat nové žetony pohromy z krabice namísto ze zásoby u karty.

Scénář: Podlá krádež + izolace

Pokud využijete izolaci na to, abyste prodloužili nejkratší trasu k oceánu, zloději se vydají touto delší trasou, a to i tehdy, pokud je zavede na jinou desku ostrova. (V takovém případě zámíří v dalších tazích směrem k oceánu na této desce.)


Scénář: Povstání Dahanů (základní hra) + izolace

V tomto scénáři dochází ke zvláštní interakci pravidla *Vojenská odpověď* s mechanikou izolace. Nejjednodušším řešením je v tomto případě toto: „Vojenská odpověď ignoruje izolaci.“ Pokud máte zájem o tematičtější hru, hrajte podle tohoto pravidla: „Nový kolonizátor musí být umístěn na neizolované území. Pro určení toho, která území jsou nejbližší, ignorujte efekty izolace.“





Scénář: Velká řeka + Francouzské království

V tomto scénáři mohou osady uniknout přes okraj mapy. Takto uniklé osady se vrací do zásoby osad dostupných Francii, stejně jako kdyby byly odstraněny nebo zničeny.

Silná schopnost: Lesy živoucího obsidiánu

To, zda území původu obsahuje vaši svatyni, se kontroluje při vyhodnocování příslušného pokynu – takže pokud např. Ta, jež mluví hlasem hromu právě přesunula všechnu svou  spolu s , nemá již na území .





Silná schopnost: Osídlení lovišť + Tisíce myslí spojených v jednu

Pokud použije tuto schopnost duch Tisíce myslí spojených v jednu, pro účely efektu „můžete počítat své  jako “ se neuplatňuje jeho zvláštní pravidlo „můžete počítat své  jako “: 2 jeho přítomnosti na území se počítají buď jako 2 tvorové (efektem schopnosti), nebo jako 1 (efektem zvláštního pravidla), nikdy ale ne jako 3.

Silná schopnost: Spřádání vláken prostoru


Přestože to většinou není relevantní, pro účely jiných efektů spojené území sousedí samo se sebou.

HOUŽEVNASTÍ KOLONIZÁTOŘI

- **Území nevyhovující pravidlům:** Pokud se komponenta ocitne kvůli tomu, že nebyla zničena, v situaci, která nevyhovuje pravidlům hry, přesuňte ji na nejbližší území, na němž již bude situace vyhovovat pravidlům.
- **Pustina:** Pokud se efekt zničení změní v efekt udělení poškození, spustí se i bonusový efekt .
- **Záznam dodatečného poškození:** Pro označení  se dvěma poškozeními nebo  se 3 poškozeními využijte žeton scénáře.  s 1 poškozením prostě položte na bok.



DODATEK: UJASNĚNÍ A ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Pro účely klasifikace území na základě *toho, co obsahují* („území s )“, nebo *jejich polohy* („území sousedící s alespoň 2 horami“) vyhodnoťte spojené území běžným způsobem. To, zda je pobřežní, závisí na tom, zda sousedí s vytištěným oceánem, takže spojení pobřežního a vnitrozemského území má za následek vznik jednoho velkého pobřežního území.

Pro účely klasifikace území na základě *intrinzních (předtištěných) údajů* (terén, číslo území, symboly přípravy hry) se spojenému území započítávají oba druhy údajů, i když to běžně není možné - vzniklé území tak může být např. současně mokřadem a džunglí nebo územím č. 1 i územím č. 3.

Pokud karta kolonizátorů odpovídá spojenému území vícekrát (např. spojíte mokřad a džungli a je otočena karta epochy III „mokřad + džungle“), stále na tomto území provedete akci kolonizátorů pouze jednou. (V tomto případě řešíte pouze odpověď na otázku: „Shoduje se toto území s územím na kartě?“ A odpověď je: „Ano.“)

Silná schopnost: Úmluva o posílení a ochraně

Použití této schopnosti vícekrát se sčítá: pokud odložíte stranou celkem 6 přítomností, Dahan v dosahu nejvýše 1 od vaší přítomnosti poskytne území obranu 6 a budete získávat o 6 energií méně každé kolo.

Postih energie se týká všech zdrojů: jednoduše řečeno, prvních X energií, které byste měli v každém kole získat, nezískáte. Efekt vás ale nemůže připravit o energii, kterou již máte.

Jednoduchou připomínkou tohoto efektu může být překrytí čísel na vaší stupnici energie nepoužitými herními komponentami.

Silná schopnost: Vtažení do hladové prázdnoty

Samotná karta této schopnosti může být jednou ze schopností, které zapomenete, pokud chcete spustit efekt souhry. Provedení schopnosti tím není ovlivněno.

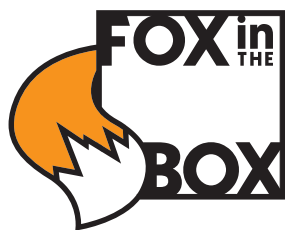
Silná schopnost: Sen o panenské zemi

Náhodnou desku ostrova vyberte ze všech desek nepoužitých ve hře; přitom ignorujte doporučení ohledně toho, které desky (ne)máte používat současně.



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

Pro další informace o této a jiných hrách navštivte www.GreaterThanGames.com.



ČESKÉ VYDÁNÍ

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

FOX IN THE BOX, web: www.foxinthebox.cz; email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Ondřej Kurka

Redakce překladu: Jan Březina, Martin Hrabálek, Lukáš Beran

Korektury: Eliška Pospíšilová

Grafické úpravy a sazba: David Hanáček, Karolina Hanáčková

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: R. Eric Reuss

Vývojář: Ted Vessenes

Manažer vývoje hry: Chris Burton

Šéfredaktor: Christopher Badell

Tvůrčí vedoucí: Jennifer Closson

Výtvarní vedoucí: Jennifer Closson, SaRae Henderson

Grafický design: SaRae Henderson

Ikonografie: SaRae Henderson, Darrell Louder

Ilustrace na krabici: Lucas Durham

Design miniatur: Jorge Ramos

Tematická strana desek ostrova: Jade Gordon

Tematické desky a desky koloniálních mocností: Zach Bodenner

Redakce: Brian Blankstein, Dylan Thurson

Alternativní historie: Paul Bender

... a zvláštní poděkování patří Anne Cross za její neochvějnou lásku a podporu. - Eric

TESTEŘI

Joe Baratta, Jason Batchelor, Joel Becker, Lisa Bjornseth, Brian Blankstein,

Martin Brochu, Jack Brooks, Josh Campbell, Consoles & Cardboard,

Trey Chambers, Danielle Church, Patrick Clapp, Justin du Coeur,

Cory DeRuiter, Jeff Dougan, Coleman Ellis, Steven Farey, Christopher Ferry,

May Ferry, Aaron Garrett, Leif Gaebler, Emma Garcia, Andrew Gong,

Carlo „SpeedyOlrac“ Gonzalez, Daniel and Kirsten Grace, Bryan „broccoli“ Graham,

Andrew Greanias, Kenneth Hardcastle, Jake Hastings, David Headman, Betsy Helms,

David Helms, Shelby Hemker, Josh Herreshoff, Corey Hindersinn, Justin Hofer,

Shane Q. Ivins, Paul Kalmar and Christina de Jesus, JJ (Shane's Apprentice), Joebobjoe,

Sheen Kao, Emilia Katari, Kaitlyn Keil, Eric Kramp, Ben Kwok, John Laitinen, Benjamin Larsen,

Joshua T. Lawton, Greg Leibman, Charles Leiserson Jr., Jeremy Lennert, Audrey Lewis,

Hansel Lo, Russ Luzetski, Lydia, Max Maloney, Alison Mandible, Marco, Theresa Mecklenborg,

David Meierfrankenfeld, Brian Modreski, Emily Moran, Djarvi Moris, Hung Nguyen,

Dustin Oakes, Isaac Payne, Andrés Santiago Pérez-Bergquist, Dan Pierkowski,

PointMeAtTheDawn, Erin Price, Michael Pureka, Nick Reale, The_Reaver, Kyle Reeser,

Katie Regelson, Curtis J. Reubens, Danielle Lee Riccardi, Clint Rorick, Ruduen, Jesse Salomon,

Michael Schector, Ken Seier, Tracey Seier, Forrest Stewart, Paul Tebben, TheWyrmsSuperior,

Dylan Thurston, Josh Trumbo, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Sam Vestey, Paul Watson,

Ameena the Wordweaver, Ben Wray, Garrett and Kristy Wright, Patricia Wright, Shiyue Xu,

Sameer Yalamanchi, David Yeung, Ian Zang

KRESLIŘI

Kat G. Birmelin, Shawn Daley, Lucas Durham, Emily Hancock, Jorge Ramos, Moro Rogers, Damon Westenhofer, Joshua Wright



REJSTŘÍK POJMŮ

Akce: Skupina pokynů, které se vykonávají v návaznosti na sebe - např. vše, co je provedeno po zahrání karty schopnosti (včetně veškerých případných efektů souhry elementů), je jednou akcí. (str. 10, 24)

Akce kolonizátorů: Jedno plenění, stavba nebo průzkum na jednom území. Většinou je vyvolána přítomností karty na desce kolonizátorů, ale mohou ji vyvolat i efekty koloniálních mocností, události, karty strachu, schopnosti atd. (str. 27)

Běžná akce (kolonizátorů): Akce kolonizátorů vyvolaná přítomností karty kolonizátorů na příslušném poli akce na desce kolonizátorů. Tento pojem nezahrnuje zvláštní akce vyvolané kartami událostí, strachu, efekty koloniálních mocností, schopnostmi duchů apod. (str. 27)

Cílová deska ostrova: Zkrácené vyjádření pro: „deska ostrova, na níž se nachází cílové území“.

Divočina (žeton): Představuje nebezpečné nástrahy přírody. Zabrání nejbližší akci průzkumu na území, na němž se nachází, a následně je odstraněn. (str. 10)
































Dodatečná cena: Cena navíc, kterou je nutné zaplatit pro použití schopnosti. Není ji nutné platit, dokud není schopnost skutečně využita. Při každém zopakování takové schopnosti je potřeba dodatečnou cenu zaplatit znovu. (str. 12)

Epocha: Římská číslice uvedená na kartě kolonizátora (I, II nebo III). Pokud hrajete proti Království braniborsko-pruskému úrovně 2+, považujte kartu epochy III, která v balíčku předchází kartám epochy II, za kartu epochy II. (str. 28)

Houževnatý (kolonizátor): Kolonizátor s bonusem k odolnosti rovným jeho základní odolnosti. Efekty „zničení“ mu namísto toho způsobí poškození rovné jeho základní odolnosti. Efekt „zničte všechny“ však funguje běžným způsobem. (str. 31)

Choroba (žeton): Představuje nemoci a neduhy. Zabrání nejbližší akci stavby na území, na němž se nachází, a následně je odstraněn. (str. 7)

Izolace: Představuje území, na něž (nebo z něhož) je těžké přecestovat. Zabraňuje akcím průzkumu kolonizátorů a zabraňuje komponentám kolonizátorů (///) využít sousedství, pokud jim to nepovolíte. (str. 10)

Komponenta: Fyzický herní dílek, který se umísťuje na ostrov, s výjimkou připomínek (jakými jsou např. hráčské žetony krátkodobých efektů). V současné chvíli jsou komponentami: , , , všichni kolonizátoři (///) a všechny žetony hrozeb (, , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , , ). Žetony scénářů na mapě se považují za komponenty, pokud neslouží jen jako připomínka dlouhodobého stavu území (např. „území vzdálená o 2 od pobřeží“ ve scénáři Velká řeka nebo „vnitrozemská území“ pro Strážce srdce ostrova). Žetony elementů umístěné na ostrově ve scénáři Vzývání živlů se za komponenty nepovažují. Pokud se budete chtít ujistit o stavu jakéhokoli dílku, který bude vydán v kterémkoli budoucím rozšíření, podívejte se na <https://querki.net/u/darker/spirit-island-faq/#!when-are-markers-considered-pieces> (v angličtině).

Konflikt (žeton): Vnitřní spor. Na rozdíl od ostatních žetonů se umísťuje pod konkrétního kolonizátora (na cílovém území). Pokud má kolonizátor se žetonem konfliktu způsobit poškození Dahanům a/nebo území, všechno toto poškození je vynulováno a zpod dotyčného kolonizátora je odstraněn jeden žeton konfliktu. (str. 7)

Mezi: Na jakémkoli nebo všech územích. Pro příklad viz Rozdělení (níže).

Neúčastní se plenění: Určuje, které komponenty budou ignorovány v kroku a akcích plenění. (str. 14)

Obnovení karet: Navrácení všech (nebo uvedeného počtu) vašich karet schopností zpět do vaší ruky. Pokud není uvedeno jinak, pocházejí z vašeho soukromého odhazovacího balíčku.

Odhalená karta kolonizátorů: Karta kolonizátorů ležící lícem vzhůru na poli pro karty kolonizátorů na desce kolonizátorů. Neplatí pro karty v odhazovacím balíčku kolonizátorů. Tyto karty vám ukazují, na jakých územích provedou kolonizátoři své akce v nejbližší fázi kolonizátorů.

Odstranění: Jakmile je z desky ostrova odstraněna , ponechte ji spolu se zničenými  daného ducha (je považována za jednu z nich).

Podmíněná akce: Akce, která proběhne, protože byly splněny určité podmínky (např.: „Poté, co některá z vašich schopností odstraní , zničte 1 svou “). (str. 25)

Podpořeno (elementem): Cena energie události s rozhodováním je snížena o 1 za každý element, který mají hráči k dispozici, o 2 za odhození karty schopnosti, která poskytuje požadovaný element, z ruky hráče a o 4 za zapomenutí karty schopnosti, která poskytuje požadovaný element, z ruky, ze hry nebo z odhazovacího balíčku hráče. (str. 13)

Použití: Proveďte efekty akce nebo jiného herního prvku, postupu nebo pravidla. Zopakování schopnosti znamená její nové použití. Významově shodné s pojmem „vyhodnocení“.


Přesně (dosah) daleko: Území je **přesně** v určitém dosahu, pokud je v tomto dosahu a neexistuje kratší trasa.

Přeskočení: Pokud byste měli provést uvedenou akci, neprovádějte ji.

Přeskočení jedné akce kolonizátorů: Nemusíte dopředu oznamovat, o jakou akci půjde. Jednou v průběhu aktuálního kola můžete ve chvíli, kdy by měla na cílovém území proběhnout akce kolonizátorů, tuto akci přeskočit (tj. neprovést). (str. 11)

Pustina (žeton): Území, na kterých je pro lidi těžší žít. Zvyšuje poškození způsobené kolonizátorům i Dahanům o 1 (*jednou za akci*). (str. 8)

Původ: Území, **z něhož** je počítán dosah při cílení schopnosti. (str. 14)

Rozdělení: Přidejte určené komponenty v libovolném poměru na určená území. Např. efekt: „Rozdělte 3  mezi pobřežní území“ může přidat 3 osady na jedno pobřežní území, nebo 2 na jedno území a 1 na jiné území, případně každou z nich na jiné území.

Tvor (žeton): Nebezpečná zvířata. Nepředvídatelně útočí na kolonizátory. (str. 7)

Událost: Nepředvídatelné dění na ostrově, které je potřeba vyhodnotit před vyhodnocením efektů získaných karet strachu v každé fázi kolonizátorů s výjimkou prvního kola. (str. 12)

Událost Dahanů: Část karty události, v rámci které jednají Dahanové z vlastní vůle. (str. 13)

Událost s rozhodováním: Událost, která nabízí duchům možnost výběru jejího dopadu. Pokud se hráči nemohou dohodnout, výchozí volbou je vždy první možnost. (str. 13)

Událost žetonů: Část karty události, která se týká žetonů tvorů, chorob nebo konfliktů. (str. 13)

Urychlení: Odhození karty z balíčku kolonizátorů - nejvrchnější karty z nejnižší epochy, která je stále v balíčku. (Pokud je balíček seřazen běžným způsobem, půjde jednoduše o horní kartu balíčku; pokud ale s pořadím karet manipuluje vlastnost koloniální moci, může se jednat o kartu hlouběji v balíčku.)

Vrácení přítomnosti: Vezměte  z ostrova a vraťte ji na vhodné místo na některé ze svých stupnic . (str. 28)

Vyhodnocení: Proveďte efekty akce nebo jiného herního prvku, postupu nebo pravidla (např. „vyhodnoťte schopnost“ nebo „vyhodnoťte kartu kolonizátorů“). Zopakování schopnosti znamená její nové vyhodnocení. Významově shodné s „použití“.

Základní akce: Akce, která není spouštěna podmíněně - např. zahrání karty schopnosti duchem. (str. 25)

IKONOGRAFIE



Materiály označené **neaktivní sopkou** nevyžadují znalost žádných pravidel navíc oproti základní hře.



Materiály označené **dýmající sopkou** spoléhají na pravidlo, koncept nebo ujasnění představené v tomto rozšíření, ale nevyžadují znalost rozšíření Trny a drápy.



Materiály označené **aktivní sopkou** spoléhají na pravidla rozšíření Trny a drápy (a případně i na pravidla Rozervané země).

NOVÝ PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

(Hrají všichni hráči současně.)

Fáze duchů

- Růst
- Zisk energie
- Hraní karet

Fáze rychlých schopností (z karet i vrozených)

Fáze kolonizátorů

- Vyhodnocení efektu zpuštěného ostrova
- Vyhodnocení karty události
- Vyhodnocení karet strachu
- **Plnění** (včetně konfliktů a pustiny)
- **Stavba** (včetně chorob)
- **Průzkum** (včetně divočiny)
- Posunutí karet kolonizátorů

Fáze pomalých schopností (z karet i vrozených)

Plynutí času

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

ŽETONY



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



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



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



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



PUSTINA: Zvyšuje poškození způsobené kolonizátorům i Dahanům o 1 (jednou za akci).

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

Hrajete-li s tematickými deskami ostrova, namísto toho umístěte žetony podle předtištěných symbolů a přidejte 1 🏔️ na SZ7, 2 🏔️ na Z9 a 1 🏔️ na V6.



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).

