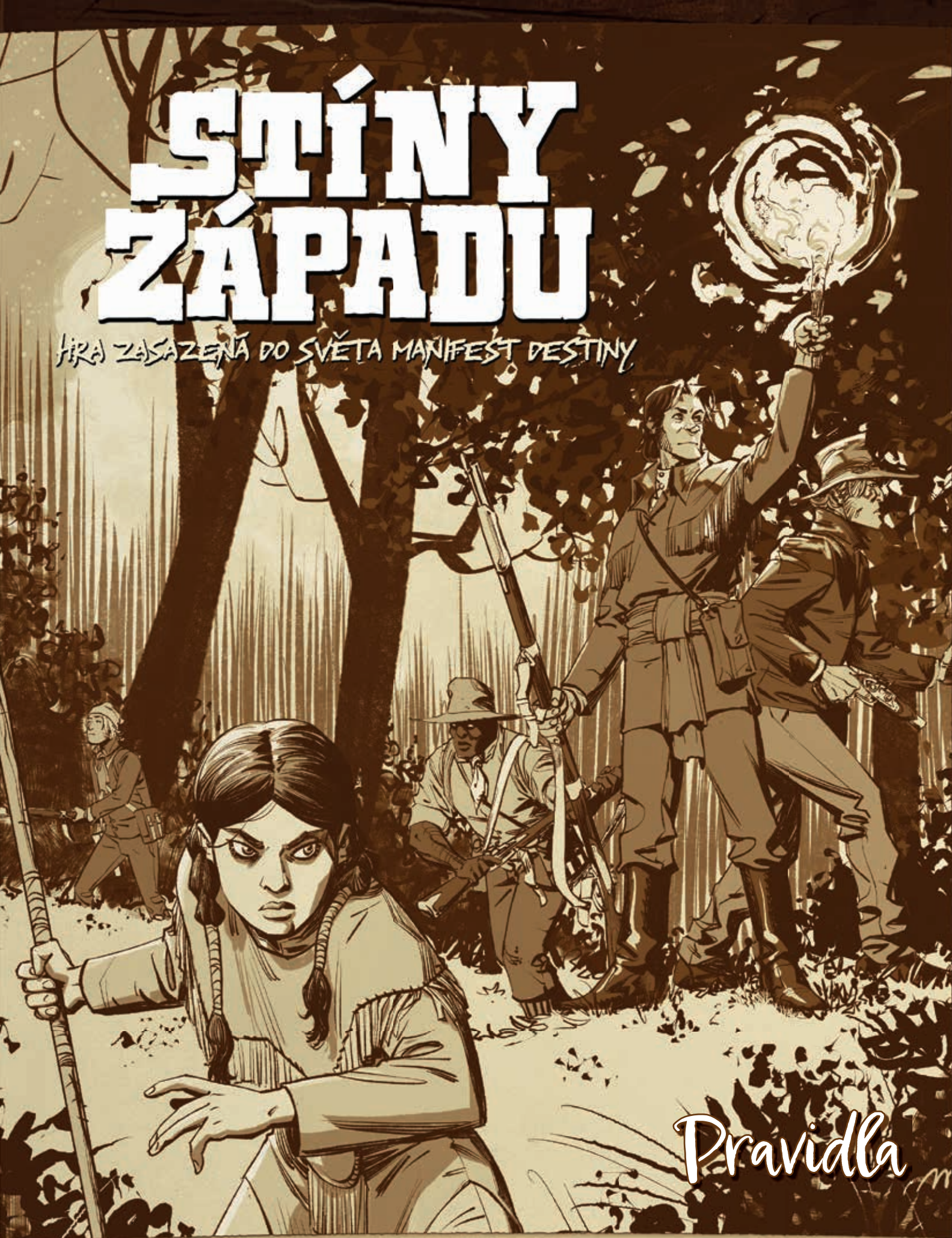


STÍNY ZÁPADU

HRA ZASAZENÁ DO SVĚTA MANIFEST DESTINY



Pravidla

STÍNY ZÁPADU

HRA ZASAZENÁ DO SVĚTA MANIFEST DESTINY

HRA JAYE CORMIERA A SEN-FOONG LIMA



NA ZÁKLADĚ KOMIKSOVÉ SÉRIE
CHRISE DINGESSE A MATTHEWA ROBERTSE

Úvod

V květnu roku 1804 se vydal objevitelský oddíl na historickou cestu napříč západní částí země získané při Louisianské koupi. Tato jednotka složená z profesionálních vojáků a trestanců neměla tušení, že prezident Thomas Jefferson svěřil jejím velitelům, Williamu Clarkovi a Meriwetheru Lewisovi, takřka nesplnitelný úkol – zničit všechny démonické nestvůry sužující zemi. Úkol, který mohl být splněn jen díky křehkému spojení s jejími původními obyvateli.

Vžijte se do rolí členů tohoto oddílu, kteří neúnavně prozkoumávají neznámé území a snaží se přežít v boji proti nadpřirozeným silám hrožícím pokrýt a rozdělit Ameriku jednou provždy!

Autoři komiksové série Manifest Destiny, scenárista Chris Dingess a kreslíř Matthew Roberts, převrací naruby koncept „předurčeného osudu“ (Manifest Destiny) a všech koloniálních způsobů myšlení, které ve své době převládaly.

Poděkování

ILUSTRACE: Matthew Roberts

DESIGN HRY: Jay Cormier a Sen-Foong Lim

GRAFICKÝ DESIGN: Sebastian Koziner

REDAKCE PRAVIDEL: Kyle Coghil

PODĚKOVÁNÍ: Všem úžasným podporovatelům na Kickstarteru, Owen Gieni, Tony Mastrangeli, Helaina Cappel a všem našim testerům: Amanda „Panda8ngel“ Wong, Andrei Filip, Ann, Kyle, Nick, Boyd Blundel, Chase Disher, Craig Bednar, Curtis McGill, Divya, Don Kirkby, Doug Beech, Graeme Jahns, Grayson Scantlebury, Harrison a Everson Cormier, Jeff, Jeremy Rosenhart, Joe McNamara, Kanyar Ardekani, Kathryn Luttin, Kevin and Jen Wilson, Mark Ellis, Missy Schmalz, Monique Pendragyn, Nick Smith, Noe Valrevrama, Pam Walls, Quinn Brander, Scott Veenvliet, Stefan Alexander, Trevor Wade, Zach Bearinger, Whitney Red Lorraine, Chris Peabody, Ben Cuff, Sylvain-Marc Girard, Logan Stachiw a James Adele.

Designér Sounding Horn Gear: Kaspars Silavs

Designér Ghostly Whispers Threat: George Stavrinou

ČESKÁ EDICE: FOX IN THE BOX

WEB: www.foxinthebox.cz

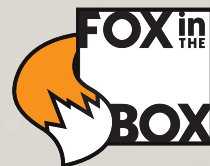
E-MAIL: info@foxinthebox.cz

PŘEKLAD: Miroslav Štrobl

REDAKCE: Jan Hartl a Petr Pospíšil

GRAFICKÉ ÚPRAVY A SAZBA: Miroslav Štrobl

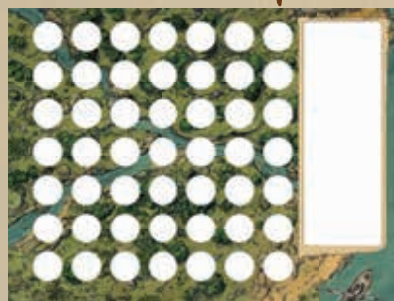
KOREKTURY: Eliška Pospíšilová



© 2023 Skybound, LLC. MANIFEST DESTINY je obchodní značka Skybound LLC. Všechna práva vyhrazena. Vytvořeno podle komiksu MANIFEST DESTINY Chrise Dingesse.

@ 2024 Off the Page Games Ltd.
WWW.OFFTHEPAGEGAMES.COM

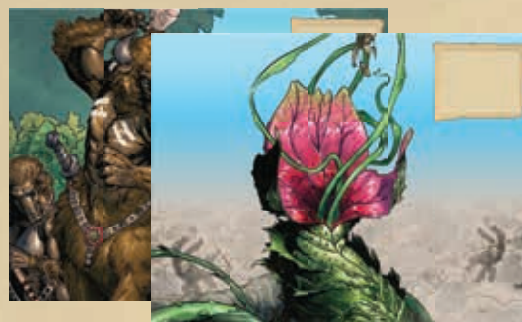
Herní komponenty



1 mapová deska



2 výukové mapy, 10 map Fauny
a 10 map Flóry*



2 složky map



2 oboustranné přehledové desky



1 zakrývací list



1 deska zásob



25 karet výzev
+ 1 výuková přehledová karta



12 karet hrozeb
(4 nestvůry
a 8 protivenství)



6 karet postav



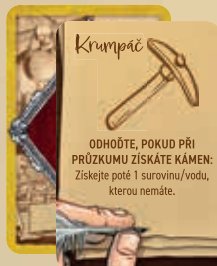
12 karet vybavení



7 karet hledání



4 karty „Zabijte
minotaura“



13 karet osudu



52 žetonů cesty



54 žetonů surovin



4 žetony
vzorků



14 žetonů vody



4 žetony
minotaura



3 žetony
týpí



3 žetony
pevností



3 žetony
ohně



1 žeton
přístřešku



8 žetonů
prostředí Flóry



5 figurek
skupin



1 žeton
řeckého
ohně



1 žeton
červích
mláďat

* Tato mapa není použita ve hře, slouží pouze pro ilustraci. V tomto sešitu pravidel nejsou vyobrazeny žádné mapy ze hry.

Popis desek a karet

PŘEHLEDOVÁ DESKA

SYMBOL KAPITOLY

NÁZEV KAPITOLY

PRÁVIDLA
PROSTŘEDÍ
PLATNÁ
OBĚMA
SMĚRY

PRÁVIDLA
PROSTŘEDÍ
PLATNÁ
JEDNÍM
SMĚREM

POPIS ODMĚN

DESKA MAPY

SYMBOL KAPITOLY

NÁZEV KAPITOLY

ČÍSLO MAPY

SOUHRN MISE

ZVLÁŠTNÍ PRAVIDLA

KOMPAS

ŽETONY CESTY



PROSTŘEDÍ
DŘEVA

ŽETON SUROVINY
(DŘEVO)

DESKA ZÁSOB

POLE PRO
UMÍSTĚNÍ
ŽETONŮ CESTY

ŘADA VÝZEV

NÁSLEDEK

POLE PRO
PŘÍSTŘEŠEK

JAK POSTAVIT
PŘÍSTŘEŠEK

JAK ZALOŽIT
OHEŇ

POLE PRO
ŽETONY OHNĚ

VÝZVA
„ZA SOUMRAKU“

NOC

BATOH

OBLAST
BATOHU,
JEJÍŽ VYUŽITÍ
ZPŮSOBUJE
ÚNAVU

POČÁTEČNÍ ZÁSoba VODY

DODATEČNÁ ZÁSoba VODY

KARTY POSTAV

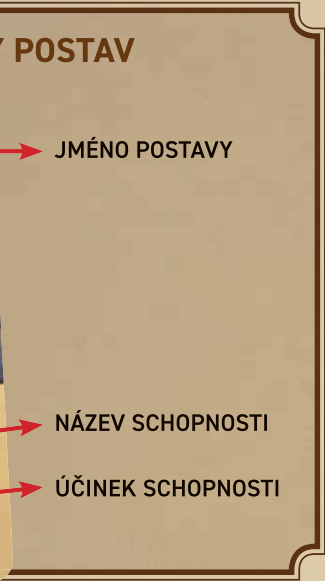
Učenkyně

Pokud při průzkumu získáte
 nebo , můžete namísto
toho získat (pouze 1× za tah).

JMÉNO POSTAVY

NÁZEV SCHOPNOSTI

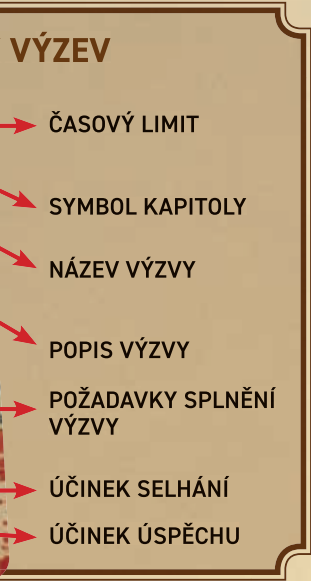
ÚČINEK SCHOPNOSTI



KARTY VÝZEV

The diagram shows a mission card with the following components and their labels:

- ČASOVÝ LIMIT**: Points to the number 3 in a sun icon.
- SYMBOL KAPITOLY**: Points to the sun icon.
- NÁZEV VÝZVY**: Points to the text "y ve zdech žte past."
- POPIS VÝZVY**: Points to the illustration of a wooden building.
- POŽADAVKY SPLNĚNÍ VÝZVY**: Points to the icons of a skull, a plant, and a water drop.
- ÚČINEK SELHÁNÍ**: Points to the three water drop icons.
- ÚČINEK ÚSPĚCHU**: Points to the padlock icon.



KARTY VYBAVENÍ

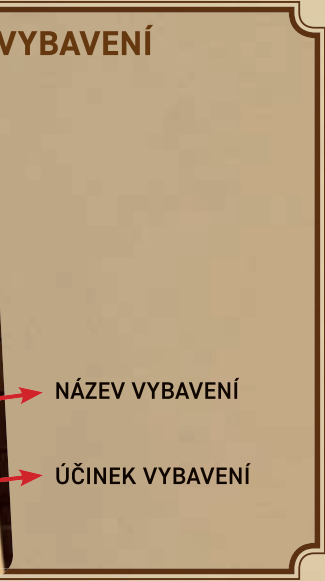


Karta

NÁZEV VYBAVENÍ

ÚČINEK VYBAVENÍ

ČERPEJTE PŘED PRŮZKUMEM:
Pokud uhádnete prostředí cesty,
kterou se chystáte prozkoumat,
odstraňte její žeton.



KARTY HROZEB

NESTVŮRA

SYMBOL KAPITOLY

TYP HROZBY

NÁZEV HROZBY

UMÍSTĚNÍ HROZBY

ÚČINEK HROZBY

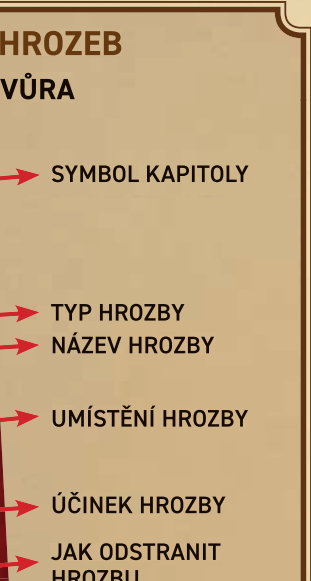
JAK ODSTRANIT

NESTVŮRA: *Minotaurus*

Žeton minotaura umístíte na:
 ve **DNE**: prozkoumané prostředí lebký;
OCI / jako **ODMĚNU ZA DOKONČENÝ ŘÁDEK**:
 severnější prozkoumanou cestu (priorita cest).

ÚČINEK:
 byste prozkoumali cestu v řádku nebo sloupci
 nestvůrou, odhote 1 libovolnou surovinu/vodu.

JAK JI ODSTRANIT:



Kiesalle
WYCPENTE JASZCZAK
za 1.000.000 zł

Paddle
WYKŁADZIE PRÓB PODKAMIE-
NIOWE
Tytuł (i) i adres (i) woli
zadanie i adresy stron (i) woli (i)



PROTIVENSTVÍ

**SYMBOL
PROTIVENSTVÍ**

**TYP HROZBY
NÁZEV HROZBY**

UMÍSTĚNÍ HROZBY

ÚČINEK HROZBY

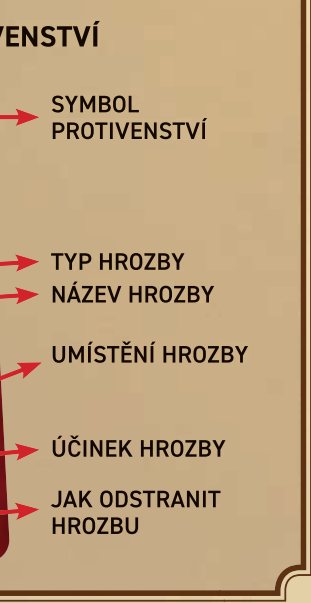
**JAK ODSTRANIT
HROZBU**

NE: Položte tuto kartu na výzvu „Za soumraku“.

V NOCI: Položte tuto kartu na místo 1 v řadě výzev.

ÚČINEK:
Na začátku každého dne odhajte pouze 2 karty výzev namísto 3.

JAK JEJ ODSTRANIT:



Základní příprava hry

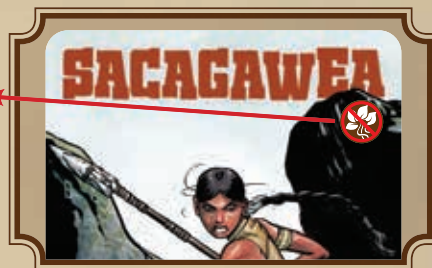
① Vyberte kapitolu, kterou chcete hrát, a připravte herní komponenty specifické pro tuto kapitolu. Výčet těchto komponent naleznete v pravidlech kapitoly, rovněž jsou označeny symbolem kapitoly.

② Příprava mapové desky:

- Ⓐ Ze složky zvolené kapitoly vyberte **mapu**. Za žádných okolností se na ni nedívejte!
- Ⓑ Mapu přikryjte **zakrývacím listem** a takto společně je vložte do **mapové desky**.
- Ⓒ Do každého otvoru na mapové desce umístěte **žeton cesty** sluneční stranou dolů.
- Ⓓ Vytáhněte zakrývací list.
- Ⓔ Na cestu označenou v souhrnu mise jako **skalní vrchol** umístěte žeton kamene. Poloha skalního vrcholu na mapě je určena pomocí souřadnic řádku a sloupce.

③ Hráči si vyberou postavy a vybavení:

- Ⓕ Každý hráč si vybere dostupnou **kartu postavy**. Dostupnost některých postav je v rozšířeních omezena v závislosti na kapitole, kterou hrajete.
- Ⓖ Každý hráč si vybere **karty vybavení** v počtu závislém na celkovém počtu hráčů:
 - 1 hráč: 3 karty vybavení
 - 2 hráči: 2 karty vybavení pro každého
 - 3 hráči: 1 karta vybavení pro každého
 - 4 hráči: 1 karta vybavení pro každého
- Ⓗ **Výukové vybavení:** Pokud si chcete hru usnadnit, může si jeden z hráčů přibrat výukové vybavení s názvem „Léčiva“. Toto vybavení se nepočítá do limitu vybavení.
- Ⓘ Nepoužité karty postav a vybavení položte stranou jako rezervu.



④ Příprava přehledové desky:

- Ⓙ Poblíž mapové desky umístěte **přehledovou desku** vybrané kapitoly, aby na ni všichni hráči dobře viděli. Přehledová deska obsahuje důležité informace, které se během hry často používají.

⑤ Příprava desky zásob:

- Ⓚ V dosahu všech hráčů umístěte **desku zásob**.
- Ⓛ Zamíchejte **karty osudu** ze základní hry (bez symbolu kapitoly) s kartami osudu specifickými pro vybranou kapitolu, abyste vytvořili balíček osudu. Následně z něj vyložte 2 karty lícem nahoru vpravo od desky zásob. Zbytek balíčku položte lícem dolů poblíž mapové desky a vedle něj ponechte místo na odhazovací balíček.
- Ⓜ Najděte **kartu výzvy „Přiblížení k oblouku“** a umístěte ji na místo v řadě výzev nejvíce vlevo. Tato karta je vždy první výzvou prvního dne každé partie.
- Ⓝ Zamíchejte **karty výzev** ze základní hry (bez symbolu kapitoly) dohromady s kartami výzev určenými pro vybranou kapitolu (se symbolem kapitoly, kterou hrajete), čímž vytvoříte balíček výzev.
- Ⓞ Umístěte 1 kartu výzvy z balíčku lícem nahoru na každé ze zbývajících dvou prázdných míst v řadě výzev. Nyní by se v této řadě měly nacházet 3 karty výzev, včetně „Přiblížení k oblouku“. Každý den se zde objeví 3 nové výzvy – v průběhu hry odehrajete několik dní. Balíček výzev položte lícem dolů poblíž mapové desky a vedle něj ponechte místo pro odhazovací balíček.
- Ⓟ Do zásoby vody na desce zásob umístěte 8 **žetonů vody**.
- Ⓠ Na desku zásob dále umístěte **žeton přístřešku**. Do rezervy umístěte 3 žetony ohně, 4 žetony vzorků a všechny zbývající žetony surovin a vody.

⑥ Vytvoření balíčku hrozeb:

- Ⓡ **Karty hrozeb** se řadí do dvou kategorií: nestvůry a protivenství. Vezměte všechny karty nestvůr a protivenství určené pro vybranou kapitolu a zamíchejte je dohromady se 2 náhodně vybranými kartami protivenství ze základní hry (bez symbolu kapitoly). Takto vzniklý balíček hrozeb položte lícem dolů poblíž mapové desky a vedle něj ponechte místo pro odhazovací balíček.

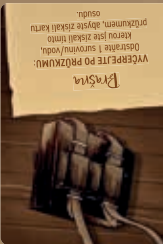
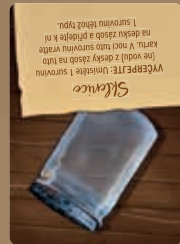
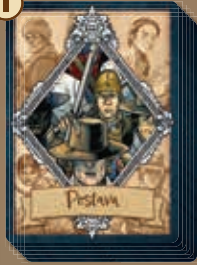
⑦ **Další příprava:** Dokončete kroky přípravy podle vybrané kapitoly.

⑧ Ten, kdo naposledy četl komiks, se stává začínajícím hráčem.

Jména hráčů, jejich postav a vybavení zapište spolu s názvem mapy, kterou právě hrajete, do složky. Díky tomu můžete sledovat, které mapy hráli jednotliví hráči, a také porovnat výsledky různých skupin dosažené na stejných mapách.



I



Q



4

J **Fauna**

Cíl:
Zabijte 3 minotaury.

PRŮZKUM:
(ve vašem tahu)
1) Odstraňte žeton cesty.
2) Aktivujte prostředí prozkoumané cesty.

VOLNÉ AKCE:
(před průzkumem a/nebo po něm)
- Použijte svou kartu postavy.
- Použijte svou kartu vybavení.
- Odstraňte kartu hrozby.
- Použijte kartu osudu.
- Postavte přístřešek.
- Založte oheň.
- Vycouvejte.
- Odhodte žeton suroviny.

Odměny za průzkum:
Odhodte kartu hrozby, poté doberte novou kartu hrozby.

2



R



5

K

M **Přiblížení k odlehu**
Výzva začíná...

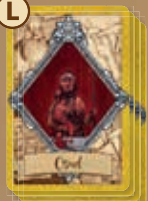
O **Pohyblivý písek**
Postavte provazový most.

3 **Baník**
Postavte přístřešek.

Q

P

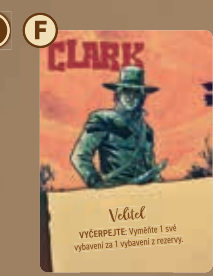
L



N



3



G



H



Průběh hry

Každá kapitola má svůj jedinečný cíl, kterého se snažíte dosáhnout. Při jeho plnění budete zároveň čelit 3 kartám výzev, které představují jeden den objevování. Karta výzvy vyžaduje, abyste pro její úspěšné vyřešení získali nebo spotřebovali požadované suroviny, vodu či jiné žetony v časovém limitu. To znamená, že musíte prozkoumávat mapu a najít potřebné zdroje dřívě, než umřete žízni nebo hladem.

V každém tahu:

- **musíte prozkoumat cestu a**
- **můžete provádět volné akce.** Ve hře je k dispozici 8 standardních volných akcí, všechny jsou volitelné a ve svém tahu je můžete provádět před průzkumem cesty a/nebo po něm. Některé kapitoly nabízejí navíc specifické volné akce popsané v pravidlech příslušné kapitoly.



PRŮZKUM CESTY

Cestu prozkoumáte v každém tahu tím, že z vybraného pole na mapové desce odstraníte žeton cesty, čímž odhalíte prostředí cesty pod ním. Poté z odhaleného prostředí získáte surovinu nebo vodu a uložíte ji do svého batohu.



Na mapové desce je každé kruhové pole zakryto žetonem cesty. Tato pole se nazývají **cesty**. Pokud je cesta zakryta žetonem, jedná se o **neprozkoumanou cestu**, po odstranění žetonu se stává **prozkoumanou cestou**.



Než plně porozumíte pravidlům průzkumu, naučte se, jak odvodit polohu potřebného prostředí.

JAK NAJÍT PROSTŘEDÍ: PŘEHLEDOVÁ DESKA

Na přehledové desce jsou uvedena pravidla pro nalezení jednotlivých typů prostředí. Tato pravidla se mohou v každé kapitole mírně lišit. Přehledová deska vám pomůže odhadnout polohu prostředí, které hledáte a jehož účinek nebo poskytnutá surovina či voda vás přiblíží k úspěšnému vyřešení karet výzev aktuálního dne.

Přehledová deska je rozdělena na dvě části:

- Horní část uvádí pravidla platná pro oba typy prostředí. Například prostředí vody vždy kolmo sousedí s prostředím dřeva a zároveň dřevo vždy kolmo sousedí s vodou.
- Dolní část platí pouze pro první typ prostředí. Například každá mýtina kolmo sousedí s dřevem a jídlem, ale opačně to neplatí – jídlo ani dřevo nemusí kolmo sousedit s mýtinou.



PRÁVIDLA



Voda vždy kolmo sousedí s alespoň 1 dřevem a dřevo vždy kolmo sousedí s alespoň 1 vodou.



Jídlo vždy šikmo sousedí s alespoň 1 týpím a týpí vždy šikmo sousedí s alespoň 1 jídlem.



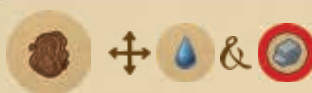
Týpí vždy kolmo nebo šikmo sousedí s alespoň 1 lebkou, a lebka vždy kolmo nebo šikmo sousedí s alespoň 1 týpím.



V každém řádku a sloupci se nachází přesně 1 dřevo.



Lebka sousedí ze všech 4 stran s odlišným typem prostředí. Pokud se lebka nachází na okraji mapy, kolmo sousedící prostředí se mohou nacházet pouze ze 2 nebo 3 stran, ale stále musí být všechna různá.

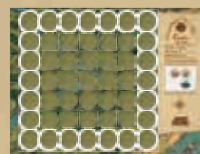


Bahno vždy kolmo sousedí s alespoň 1 vodou a alespoň 1 kamenem.



Všechny jsou kolmo propojené. Nevyskytují se na okraji. Nepřekonatelné.

Všechny kameny jsou kolmo propojené. Také se nikdy nevyskytují v řádcích a sloupcích na okraji mapy.

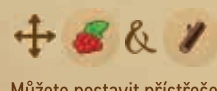


Kámen se nikdy nevyskytuje na žádné z těchto cest.



Další tah

Kopce nemají pravidla pro svou polohu, takže se mohou vyskytovat kdekoli. Po jejich nalezení získáte informace a také další tah. Viz „Tabulka aktivace prostředí“ na straně 11.



Můžete postavit přístřešek.

Mýtina je prostředí, v němž můžete postavit přístřešek (viz volnou akci „Postavte přístřešek“ na straně 14). Mýtina vždy kolmo sousedí s alespoň 1 jídlem a alespoň 1 dřevem.

JAK POUŽÍVAT PŘEHLEDOVOU DESKU K NALEZENÍ PROSTŘEDÍ

V následujícím příkladu se pokuste zjistit, jaká prostředí skrývají cesty označené písmeny, a to pomocí logických pravidel uvedených na přehledové desce. V kapitole Fauna je poloha pevností určena zmenšenou mapou vyobrazenou v souhrnu mise vpravo. Mapka může být otočena, ale nesmí se převracet. V téže kapitole hodnota kopce uvádí, kolik pevností se nachází v daném řádku a sloupci.* Otočte stránku, abyste ověřili, zda jste prostředí určili správně.

* Pro jistotu se na podrobný popis těchto dvou pravidel Fauny podívejte na stranu 21.

JAK POUŽÍVAT PŘEHLEDOVOU DESKU K NALEZENÍ PROSTŘEDÍ (POKRAČOVÁNÍ)

- Ⓐ Protože víme, že dřevo musí vždy sousedit s vodou, můžeme s jistotou říci, že A je dřevo, protože se jedná o jedinou dosud neprozkoumanou cestu v sousedství vody.
- Ⓑ Na základě mapky uvedené v souhrnu mise a s využitím informace uvedené na kopci vpravo v tomto řádku (tj. v tomto řádku a sloupci se nacházejí 2 pevnosti) se musí jedna z pevností nacházet na cestě B, protože v tomto řádku už pro další 2 pevnosti není prostor.
- Ⓒ Každé typí šikmo sousedí s jídlem, tudíž C musí být jídlo, protože druhá šikmo sousedící cesta jídlo není.
- Ⓓ Všechny kameny jsou propojené, a jelikož víme, že skalní vrchol (určený v souhrnu mise) se nachází na E3 a je odhalen i další kámen, tyto dva kameny musí být propojené. Vzhledem k tomu, že se kameny nemohou vyskytovat na okraji, D musí být kámen.
- Ⓔ Víme, že bahno kolmo sousedí s vodou a kamenem, a protože všechny kameny jsou propojené, je jisté, že na cestě nad bahnem být kámen nemůže, a proto musí být kamenem E.
- Ⓕ Prostředí této cesty je s jistotou dřevo, protože dřevo musí sousedit s vodou, přičemž již víme, že B je pevnost.
- Ⓖ Prostředí této cesty by mohla být pevnost, ale nemusí. G nemůže být dřevo, protože F už dřevo je.
- Ⓗ a Ⓘ I nemůže být dřevo, protože se dřevo ve stejném sloupci již nachází (A), a proto dřevo musí být H.

PRAVIDLA PRŮZKUMU

Prozkoumané cesty představují trasu výpravy; na mapové desce se nenacházejí žádné figurky hráčů, které by sledovaly jejich polohu.

- Každá cesta, kterou prozkoumáváte (s výjimkou prvního průzkumu), musí **kolmo sousedit** s již prozkoumanou cestou, tedy směrem na sever, východ, západ, nebo jih.



- Nemůžete provést průzkum z prostředí kamene nebo z cesty obsazené žetonem nestvůry. Obě tyto překážky blokují postup, pokud k vybrané cestě nemáte přístup z jiné strany nebo neodstraníte nestvůru. Tyto překážky jsou na mapě označeny červeným kroužkem.



ÚČINEK HROZBY TYPU NESTVŮRA

Pokud je cesta ovlivněna účinkem hrozby typu nestvůra, musíte před jejím průzkumem nejprve odhodit 1 libovolnou surovinu/vodu. Abyste zjistili, kde působí účinek nestvůry, postupujte podle pravidel kapitoly, kterou hrajete.



Strategie:

Díky dedukci můžete lépe odhadnout, jaké prostředí se nachází pod neprozkoumanou cestou.

Na žeton neprozkoumané cesty položte žeton suroviny nebo vody odpovídající předpokládanému typu prostředí jako připomínku svého odhadu. Použijte barevnou stranu žetonu, pokud jste si zcela jisti, že se na cestě nachází konkrétní prostředí. V opačném případě použijte šedou stranu s otazníkem.



PRŮZKUM CESTY:

1 ODSTRANĚNÍ ŽETONU CESTY

- Vyberte cestu, kterou můžete podle **pravidel průzkumu** prozkoumat.
- Odstraňte žeton cesty z vybraného pole, a pokud není určeno jinak, umístěte jej na kartu výzvy nejvíce vlevo na desce zásob. Tato cesta se nyní považuje za prozkoumanou.



2 AKTIVACE PROSTŘEDÍ PROZKOUMANÉ CESTY:

- Aktivovat můžete pouze prostředí cesty, kterou jste právě prozkoumali.
- MŮŽETE** si vzít žeton odpovídající suroviny nebo vody a následně **MUSÍTE** vyhodnotit všechna příslušná pravidla uvedená v tabulce aktivace prostředí.
- Můžete získat více žetonů surovin nebo vody, než vám dovoluje místo v batohu, ale do konce svého tahu musíte snížit zásoby na maximálně 6 žetonů surovin a 10 žetonů vody.

Mezi kroky 1 a 2 průzkumu cesty nesmíte provádět žádné další akce!

PRVNÍ PRŮZKUM MISE

Souhrn mise dané kapitoly určuje **výchozí bod**, na němž můžete provést první průzkum mise – z této cesty výprava začíná. Pokud je například uveden sloupec 7, znamená to, že se vaše loď nachází na řece a můžete s ní zastavit kdekoli podél řeky (tj. na jakékoli cestě ve sloupci 7).

TABULKA AKTIVACE PROSTŘEDÍ

Symbol	Typ prostředí	Získaný žeton	Zvláštní pravidla
	Jídlo		---
	Kámen		---
	Dřevo		---
	Bahno		---
	Voda		---
	Lebka		Doberte kartu hrozby. Pro více podrobností viz „Nalezení prostředí lebky“ na straně 12.
	Mýtina	---	Mýtina nemá při průzkumu žádný účinek, ale po jejím nalezení na ní můžete provést volnou akci stavby přístřešku (viz stranu 14).
	Kopec	---	Z této cesty je po jejím průzkumu žeton cesty odhozen namísto toho, aby byl přidán na kartu výzvy. Kopce poskytují informace uvedené na přehledové desce kapitoly. Hráč, který kopec prozkoumal, je znovu na tahu.
	Týpí	---	Po odhalení může hráč okamžitě vyměnit 1 žeton suroviny/vody za libovolný jiný žeton suroviny/vody.

* Ve všech rozšířeních získáte při průzkumu tohoto prostředí žeton houby.



NALEZENÍ PROSTŘEDÍ LEBKY

Když objevíte lebku, získáte ji jako surovinu, ale zároveň odhalíte doupě nestvůry!

① Žeton lebky umístěte do batohu na prázdné místo nejvíce vlevo.

② Doberte a vyhodnoťte **kartu hrozby**:

A. Pokud je odhalená karta hrozby **nestvůra**, umístěte odpovídající **žeton nestvůry** na cestu, kterou jste právě prozkoumali. Poté položte kartu hrozby vedle mapové desky jako připomínku účinku této nestvůry.

B. Pokud je karta hrozby **protivenství**, postupujte podle pokynů na kartě.

PROTIVENSTVÍ



ČERVÍ MLÁĎATA

Blokují jednu cestu. Můžete být hodní a ignorovat je nebo je přemístit, nebo je můžete zabít.



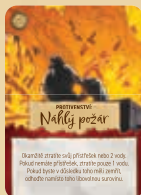
PRONÁSLEDOVÁNÍ

Dokud je tato karta ve hře, nemůžete používat karty osudu. Jakmile zabijete nestvůru, všechny je získáte zpět.



VZPURNA POSÁDKA

Nikdo vás neposlouchá! Zajistěte trochu jídla a vody, a v průběhu noci obnovíte svoje síly.



NÁHLÝ POŽÁR

Pokud máte postavený přístřešek, vyberte si mezi ztrátou přístřešku nebo 2 žetonů vody. Bez postaveného přístřešku ztratíte 1 vodu (pokud by ztráta této 1 vody vedla ke konci hry, můžete místo toho odhodit 1 libovolnou surovinu).



PROMOKNUTÍ (POUZE PRO FLÓRU)

Dokud je tato karta ve hře, je obtížnější rozdělat oheň.



ZNESVĚCENÍ PŮDY

Tipněte správně a surovinu nebo vodu si ponechte. Pokud se spletete, prokážete neúctu k zemi a ne získáte nic.



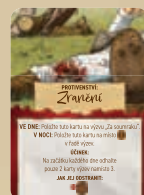
OMRZLINA

Dokud se nezahřejete díky přístřešku a ohni, nemůžete zabít žádnou nestvůru.



PŘÍZRAČNÝ ŠEPOT

Následující 3 tahy musíte prozkoumávat v přímé linii, jinak aktivní hráč odhodí své vybavení.



ZRANĚNÍ

Dokud je tato karta ve hře, dostanete každý den pouze 2 karty výzev a budete muset častěji jíst!

BATOH

Váš batoh pojme 6 žetonů surovin a 10 žetonů vody. **V průběhu tahu můžete mít neomezený počet žetonů surovin a vody**, ale na konci tahu musíte tyto žetony uložit na dostupná prázdná místa v batohu a přebytečné žetony odhodit. Pokud zaplníte 5. nebo 6. místo pro suroviny, hrozí vám únava (viz stranu 16).

Suroviny můžete v batohu kdykoli libovolně přesouvat, a to i během řešení karty výzev.



ŽETONY VZORKŮ

Některé karty výzev po vás požadují získat 1 žeton vzorku. Pokud jej získáte, **MUSÍTE** jej na konci svého tahu umístit do batohu, kde zabírá 1 místo. Jako volnou akci můžete odhodit 1 žeton suroviny/vody a s ním odhodit také 1 žeton vzorku.

ODMĚNY ZA PRŮZKUM

DOKONČENÍ SLOUPCE

Pokud je žeton odstraněn z poslední **neprozkoumané cesty** ve **sloupci**, ať už průzkumem, nebo kartou hrozby či výzvy, získáte kartu osudu. Můžete si vybrat jednu z lícem nahoru otočených karet, nebo kartu z vrchu balíčku. Získanou kartu osudu umístěte poblíž mapové desky, aby na ni viděli všichni hráči.

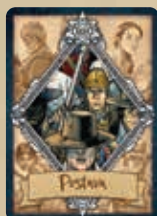
DOKONČENÍ ŘÁDKU

Pokud je žeton odstraněn z poslední **neprozkoumané cesty** v **řádku**, ať už průzkumem, nebo kartou hrozby či výzvy, získáte bonus za dokončení řádku, který je uveden na přehledové desce dané kapitoly.



Volné akce

Tyto akce jsou volitelné a můžete je provést kdykoli během svého tahu – před průzkumem cesty (a s ním spojenou aktivací prostředí) a/nebo po něm, ale vždy před vyřešením karty výzvy. Volnou akci můžete v tahu opakovat vícekrát, ale nejprve musíte dokončit jednu akci, než začnete provádět další. Každá získaná surovina nebo voda může být použita k provedení volné akce. Text na kartách hraných v rámci volných akcí má přednost před pravidly uvedenými v tomto sešitu.



POUŽIJTE SCHOPNOST SVÉ POSTAVY

V průběhu svého tahu můžete použít schopnost své postavy. Některé schopnosti vyžadují, aby byla karta postavy po použití vyčerpána. Takové lze obecně použít jen jednou denně, dokud není postava opět připravena. Schopnosti postav mohou také určovat, kdy je můžete použít, například před průzkumem cesty nebo po něm.

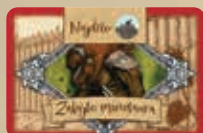
Podrobný přehled schopností postav najdete v dodatku na straně 27.



POUŽIJTE SVOU KARTU VYBAVENÍ

V průběhu svého tahu můžete použít jednu nebo více připravených karet svého vybavení. Na kartě je uvedeno, zda je k aktivaci její schopnosti nutné ji vyčerpát, nebo zcela odstranit ze hry. Vybavení také může určovat, kdy jej lze použít, například před průzkumem cesty nebo po něm. Karty vybavení ostatních hráčů nemůžete použít ani si je mezi sebou vyměňovat.

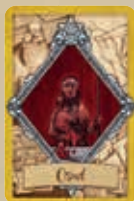
Podrobný popis karet vybavení najdete v dodatku na straně 27.



ODSTRAŇTE HROZBU

Hrozby zahrnují nestvůry a protiventství. Každá kapitola uvádí konkrétní způsob, jak nestvůry zabít. Na každé kartě protiventství je uvedeno, jakým způsobem jej lze odstranit. (Například zde je uvedená karta „Zabijte minotaura“ z kapitoly Fauna.)

Podrobnosti najdete v pravidlech dané kapitoly.



POUŽIJTE KARTU OSUDU

Karty osudu jsou společné pro všechny hráče. Proveďte akci popsanou na kartě a poté kartu osudu odhodte.

Volné akce (pokračování)

POSTAVTE PŘÍSTŘEŠEK

V průběhu tahu můžete postavit přístřešek na prozkoumaném prostředí mýtiny.

1. Určete umístění. Přístřešek musí být postaven na prázdné prozkoumané mýtině. Pokud není taková mýtina dostupná, přístřešek postavit nemůžete.
2. Abyste postavili přístřešek, musíte odhodit 2 různé suroviny – dřevo, bahno a/nebo lebku (např. 1 dřevo a 1 lebku, nebo 1 bahno a 1 dřevo, ale ne 2 dřeva nebo 2 lebky). Následně umístíte přístřešek na prázdnou mýtinu na mapě.
3. Postavením přístřešku se vyhnete postihu za únavu, která nastává, když máte plný batoh.
4. Na mapě se může nacházet pouze jeden přístřešek. Postavením nového přístřešku přesunete ten stávající na novou mýtinu.



ROZDĚLEJTE OHEŇ

Chcete-li rozdělat oheň, odhodte buď 2 dřeva, nebo 2 kameny a umístíte žeton ohně na desku zásob. Najednou můžete mít rozdělané maximálně 3 ohně. Oheň vám může pomoci při řešení některých výzev a lze jej použít při vycouvání (viz níže).

VYCOUVEJTE

Po průzkumu cesty můžete za 2 žetony ohně, které odhodíte z desky zásob, vycouvat. To znamená, že neaktivujete prostředí právě prozkoumané cesty – nezískáte žádné žetony surovin ani vody a nevyvoláte žádná zvláštní pravidla spojená s tímto prostředím. Jednoduše vrátíte žeton cesty na původní místo. MŮŽETE připravit veškeré vybavení a postavy, které jste s tímto odvolaným průzkumem vyčerpali, a vrátit zpět jejich účinky. Poté musíte prozkoumat jinou cestu.

Pochodně osvětlili cestu, ale to, co jste spatřili, vás odradilo. Rozhodli jste se raději vydat jinudy.

ODHOĎTE ŽETON SUROVINY

Kdykoli v průběhu hry můžete z batohu odhodit libovolný počet žetonů surovin, dokonce i při řešení karty výzvy. Tato akce se provádí obvykle proto, abyste předešli únavě.



Konec tahu

OVĚŘTE LIMITY SUROVIN

Odhod'te žetony surovin a/nebo vody z batohu tak, aby v něm zůstalo maximálně 6 žetonů surovin a 10 žetonů vody.

VYŘEŠTE KARTU VÝZVY

Ověřte, zda karta výzvy nejvíce vlevo nedosáhla svého časového limitu (viz níže). Pokud ano, vyřešte tuto kartu výzvy a určete, zda jste uspěli nebo selhali. Pokud časový limit ještě nevypršel, předejte tah hráči po levici.

ČASOVÉ LIMITY

Každá karta výzvy má v pravém horním rohu uveden časový limit. Jakmile počet žetonů cesty na kartě dosáhne tohoto limitu, kartu vyřešte.

Kartu výzvy nelze vyřešit dříve!

JAK SPLNIT VÝZVU

- Abyste výzvu splnili, musíte odhodit všechny suroviny a/nebo vody, které jsou vyobrazeny na poli s bílým pozadím nad sloupci „Úspěch“/„Selhání“ na kartě výzvy, nebo mít požadované předměty k dispozici (např. oheň).
- Pokud se rozhodnete požadované suroviny a/nebo vody odhodit a splňujete všechny předpoklady, výzvu splníte. Postupujte podle instrukcí ve sloupci „Úspěch“ na kartě výzvy. Při řešení výzvy se ale můžete rozhodnout selhat, i když splňujete její požadavky – obvykle proto, abyste si suroviny ponechali pro jiný účel. V takovém případě bude jejím výsledkem „Selhání“.
- Můžete také získat další odměny, pokud splníte další požadavky uvedené na kartě výzvy. Například za splnění výzvy „Hejno ryb“ získáte navíc 1 žeton jídla, pokud máte 1 žeton ohně.

POKUD PŘI ŘEŠENÍ VÝZVY SELŽETE

Pokud nemáte v batohu požadované předměty nebo nemůžete (nebo se tak rozhodnete) odhodit požadované žetony surovin a/nebo vody, při řešení výzvy selžete. Postupujte podle pokynů ve sloupci „Selhání“ na kartě výzvy.

- Následky selhání musíte vyhodnotit plně. Pokud máte ztratit určité množství surovin, ale nemáte jich dostatek, musíte do rezervy odložit vše, co máte k dispozici. Pokud nemáte žádné, nehrozí vám za jejich nedostatek žádný další postih, s výjimkou vody.
- Pokud musíte ztratit žetony vody a nemůžete, všichni hráči zemřou žízní a hra končí vaší prohrou. Jídlo však tuto vlastnost **NEMÁ** – jídlo **MUSÍ** být spotřebováno pouze **za soumraku**. Pokud za soumraku nemáte žádné jídlo, všichni hráči zemřou hlady a hra rovněž končí vaší prohrou.



Abyste splnili tento požadavek, musíte mít k dispozici alespoň 1 žeton ohně, ale nemusíte jej odhazovat.



Pro splnění tohoto požadavku musíte mít na herním plánu postavený přístřešek, ale nemusíte jej odstraňovat.



Odhod'te buď surovinu, nebo vodu. Pokud neodhodíte surovinu, **MUSÍTE** odhodit vodu.

NÁSLEDEK:

PO VYŘEŠENÍ KARTY VÝZVY

Bez ohledu na to, zda jste výzvu splnili či nikoli, odhodte vyřešenou kartu výzvy z jejího místa na desce zásob spolu se všemi žetony cesty, které se na ní nacházejí. Poté vyhodnoťte následek, který je uveden na odhaleném místě po odstranění karty výzvy. Každý následek ověří, zda jste unavení, a přiměje vás vyřešit jakékoli aktivní účinky následků (zvláštní účinky následků se objeví až v pozdějších kapitolách).

ÚNAVA

- Po vyřešení karty výzvy musíte zjistit, zda jste unavení.
 - Pokud nesete alespoň 5 žetonů surovin (nebo jiných předmětů, jako jsou žetony vzorků či řecký oheň), jste unaveni. Musíte buď odhodit přebytečné žetony a snížit jejich počet na 4, abyste se únavy zbavili, nebo ztratit 1 žeton vody jako postih za přetížení.
- Pokud máte postavený přístřešek, vodu při únavě odhazovat nemusíte.
- Povšimněte si, že následky jsou spuštěny pouze po odhození běžných karet výzev, nikoli za soumraku nebo kartou hrozby „Zranění“.

Pokud byly vyřešeny všechny 3 karty výzev, vyřešte rovněž trvalou výzvu „Za soumraku“. V opačném případě ukončete svůj tah a předejte hru hráči po levici.

Poznámka: Pořadí tahu nelze v průběhu hry měnit, protože je důležité plánovat, kdo kdy jedná.



PŘÍKLAD

- Everson umístí třetí žeton cesty na tuto kartu výzvy.
- Rozhodne se volnou akcí odhodit 1 žeton jídla, aby se vyhnul únavě, která by se jinak po vyřešení karty výzvy dostavila. Jeho tah končí.
- Hráči mají požadované suroviny a odhodí: 1 bahno, 1 kámen a 2 vody.
- Tím tuto kartu výzvy úspěšně vyřeší. Jako odměnu uvedenou ve sloupci „Úspěch“ získají 1 dřevo.
- Kartu výzvy odhodí a ověří následky. Vidí, že nejsou unavení, protože Everson ve svém tahu odhodil žeton jídla.
- Na tahu je další hráč.

Pokud by hráči neměli správné suroviny nebo se rozhodli je neodhodit, při řešení výzvy by selhali a museli by odhodit 3 vody, 2 dřeva a přístřešek.



ZA SOUMRAKU

- Jakmile jsou pro daný den vyhodnoceny všechny 3 karty výzev, musíte vyřešit výzvu „Za soumraku“. Abyste ji splnili, nasytte posádku odhozením 1 žetonu jídla do rezervy. Pokud nemáte žeton jídla k odhození, výzvu nesplníte, všechny postavy zemřou hladem a prohrajete hru!
- **Nezapomeňte: Toto není karta výzvy, po jejím splnění proto neověřujte, zda jste unavení.**

NOC

- Pokud nejsou ve hře žádné nestvůry, doberte kartu hrozby a vyhodnoťte ji (viz „Nalezení prostředí lebky“ na straně 12).
- Pokud je dobranou hrozbou nestvůra, karta určí, kam ji máte umístit. Například v kapitole Fauna může karta určit umístění nestvůry na nejsevernější prozkoumanou cestu (podle priority cest).
- Priorita cest je uvedena na zadní straně pravidel a je použita pouze tehdy, pokud existuje více možností, kam nestvůru umístit. Pokud je jednou z nejsevernějších prozkoumaných cest prostředím jídla (protože jídlo je první v pořadí priority cest), umístěte nestvůru na ni. V opačném případě pokračujte podle seznamu surovin na zadní straně pravidel, dokud nenarazíte na odpovídající prozkoumanou cestu.
- Vložte 3 nové karty výzev pro další den. Připomenutí: pokud je ve hře karta hrozby „Zranění“, zabírá jedno místo pro karty výzev, což zkracuje váš čas následujícího dne tím, že vyložíte pouze 2 karty výzev k vyřešení.
- Připravte všechny karty postav a vybavení. Začíná nový den. Hra pokračuje vlevo od hráče, který odehrál poslední tah.

Konec hry

- Pokud musíte odhodit žetony vody (kvůli nestvůrám, kartám výzev nebo únavě) a na desce zásob nemáte dostatek vody ke splnění daného požadavku, všechny postavy zemřou žízní a hra končí vaší prohrou.
- Pokud nesplníte výzvu „Za soumraku“, protože nemáte žeton jídla k odhození, všechny postavy zemřou hladem a hra končí vaší prohrou.
- Pokud nemůžete doplnit řadu výzev o 3 nové karty výzev (nebo 2, pokud je ve hře karta „Zranění“), hra končí vaší prohrou.
- Pravidla kapitoly uvádí cíle, které je nutné splnit, abyste hru vyhráli.

HODNOCENÍ HRY PODLE ÚROVNĚ ÚSPĚCHU

Sečtete časový limit všech karet výzev, které zůstaly nevyřešené na desce zásob a v balíčku výzev. Tento součet je vaše konečné skóre!

DOPORUČENÍ PŘI ÚKLIDU HRY

Při úklidu hry vyjměte mapu z mapové desky, otočte ji a uložte ji zpět do zadní části složky, do které patří. Příště tak budete mít připravenou druhou stranu mapy s novými neznámými končinami k prozkoumání.

SKÓRE:

28+	Mistr průzkumník
22–27	Neohrožený průkopník
16–21	Zkušený stopař
10–15	Zdatný pátrač
4–9	Začínající průvodce
1–3	Zelenáč



Kapitola 0: Výuková mise

Prezident vás pověřil průzkumem menšího území, aby posoudil vaši připravenost pro nadcházející výpravu a ujistil se, že budete schopni tento důležitý úkol zvládnout. Tato výuková mise vás krátkým úvodním scénářem seznámí s pravidly hry a principy dedukce, které využijete při hraní Stínů Západu.

Cíl kapitoly

Přežijte 2 dny! K přežití potřebujete vodu. Pokud budete nuceni vodu odhodit a nebudete mít žádnou k dispozici, zemřete žízní a prohrajete hru. Tyto neprozkoumané kraje jsou nemilosrdné a hledání vody nebude zdaleka největší výzvou, které budete čelit.

Příprava výukové mise

Připravte mapovou desku podle pokynů základní přípravy hry s následujícími výjimkami:



Mapa je rozvržena do mřížky pouze 5×5 polí namísto standardní mřížky 7×7. Do řádků B–F a sloupců 3–7 umístěte žetony cesty lícem dolů.



Ze složky Fauny vyberte jednu ze dvou výukových map, ale nedívejte se na ni! Zakryjte výukovou mapu zakrývacím listem a obojí vložte do mapové desky. Poté zakrývací list odstraňte.



Vyhledejte kartu postavy Lewise. Bude jedinou postavou výukové mise bez ohledu na počet hráčů.



Vyhledejte kartu vybavení Kompas. Bude jediným vybavením výukové mise bez ohledu na počet hráčů.



Začněte se 3 žetony vody namísto obvyklých 8.



Namísto přehledové desky použijte pro výukovou misi přehledovou kartu, která popisuje pravidla pro 4 suroviny a vodu.



Odhalte libovolnou kartu hrozby s minotaurem a umístěte odpovídající žeton na cestu D4. Najděte kartu „Zabijte minotaura“, která vyžaduje výrobu munice, a položte ji lícem nahoru nad mapovou desku.



Umístěte kartu výzvy „Přiblížení k oblouku“ na místo v řadě výzev nejvíce vlevo. Poté zamíchejte 5 výukových karet výzev a na každé zbývajícím prázdné místo v řadě výzev umístěte 1 z nich lícem nahoru.

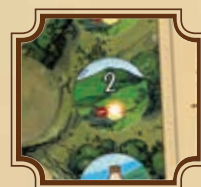
Ve výukové misi platí všechna pravidla základní hry s následujícími výjimkami:

- Žádné odměny za průzkum. Za průzkum poslední neprozkoumané cesty ve sloupci nebo řádku ne získáte žádnou odměnu, a proto ve výukové misi nepoužijete karty osudu.
- Nevyskytuje se zde žádná mýtina. Nemůžete provést volnou akci stavby přístřešku.
- K nasycení posádky po prvním dni potřebujete 1 žeton jídla. Za soumraku druhého dne už posádku sytit nemusíte.
- Pokud ve hře není žádná nestvůra, nedobírejte novou kartu hrozby. Ve výukové misi se nachází pouze jedna nestvůra.



KOPCE

Ve výukové misi číslo uvedené na kopci označuje celkový počet žetonů vody v řádku a sloupci, ve kterém se tento kopec nachází. Číslo 2 na kopci tedy znamená, že v témže řádku a sloupci se vyskytují celkem 2 žetony vody.



Konec výukové mise

Výukovou misi **PROHRAJETE**, pokud budete nuceni odhodit žetony vody, ale na desce zásob vám žádné nezbudou. Země ukázala svou nelítostnou tvář. Voda je tu tak vzácná, že se musíte zbaběle vrátit. Vyčerpání a žízňiví. Tak žízňiví. Výprava do těchto končin je zřejmě nad lidské síly.

Ve výukové misi **ZVÍTĚZÍTE**, pokud vyřešíte všech 6 karet výzev.

Země je krásná, bohatá a stojí za další objevování. Sice tu někde běhal minotaurus, ale divočina je přece nebezpečné místo a už to nemůže být horší, že?



Kapitola 1: Fauna

Jedním z úkolů prezidentova objevitelského oddílu, který byl vyslán očistit zemi od nestvůr, je nalezení a zabití tří minotaurů. Aby se vám to podařilo, musíte objevit i tři pevnosti osadníků a naučit se v nich, jak tato nebezpečná stvoření porazit!

Herní komponenty první kapitoly



1 složka s 10 mapami



4 karty hrozeb typu nestvůra



5 karet výzev



3 žetony pevností



6 žetonů popínavky



2 přehledové desky Fauny



2 karty osudu



4 karty „Zabijte minotaura“



4 žetony minotaurů

Cíl první kapitoly

Najděte 3 pevnosti, díky nimž se naučíte, jak zabíjet minotaury. Poté zabijte 3 minotaury, abyste vyhráli.

Příprava hry

Zamíchejte balíček karet „Zabijte minotaura“ a položte jej lícem dolů poblíž mapové desky. Ponechte vedle něj místo pro odhazovací balíček.

První průzkum

Průzkum zahajte na libovolné cestě ve sloupci 7.

- Jedná se o výchozí bod výpravy, která vyráží od své lodi.

Úpravy pravidel pro první kapitolu

Na mapách Fauny se vyskytují 2 nové typy prostředí: popínavky a pevnosti.



POPÍNAVKA: V každém sloupci, v němž se nachází alespoň 1 kámen, se vyskytuje alespoň 1 popínavka. A zároveň v každém sloupci, v němž se nachází alespoň 1 popínavka, se vyskytuje alespoň 1 kámen.

- Aktivací popínavky získáte 1 žeton popínavky.



Podle:



PEVNOSTI: V souhrnu mise máte k dispozici zmenšenou mapu, která ukazuje, kde se nacházejí 3 pevnosti! Umístění pevností je určeno vzorem sousedních typů prostředí na této mapce. Tento vzor můžete otočit dokola vždy o 90 stupňů, ale nesmí být převrácen ani zrcadlen.

- Jakmile aktivujete prostředí pevnosti, odhalte novou kartu „Zabijte minotaura“. Nalezením pevnosti získáte informace o tom, jak tato invazivní monstra zabít.



Další tah

KOPCE: V této kapitole číslo uvedené na kopci označuje celkový počet pevností v řádku a sloupci daného kopce. Číslo 2 na kopci znamená, že se v daném řádku a sloupci vyskytují celkem 2 pevnosti.

V příkladu vpravo je vedle kopce s číslem 2 kopec s číslem 0, což znamená, že v jeho řádku ani sloupci se nevyskytují žádné pevnosti. Z toho vyplývá, že 2 pevnosti se nacházejí ve sloupci s kopcem s číslem 2, nikoli v jeho řádku.



ODMĚNA ZA PRŮZKUM: DOKONČENÍ ŘÁDKU

Když prozkoumáte poslední neprozkoumanou cestu v řádku, MŮŽETE odhodit jakoukoli odhalenou kartu hrozby, která je ve hře. Pokud odhodíte kartu hrozby, musíte okamžitě dobrat novou. Pokud odhodíte kartu minotaura, odstraňte z mapy také jeho žeton. Odhozenou kartu hrozby umístěte dospod balíčku hrozeb. Minotaurus, jehož karta byla takto odhozena, není považován za zabitého.

Nestvůra – Minotaurus

ÚČINKY KARET HROZEB

Minotauři vás nutí odhodit surovinu nebo vodu, abyste na mapě mohli provést průzkum v jejich řádcích nebo sloupcích. Pokud chcete prozkoumat cestu v řádku nebo sloupci s minotauřem, musíte nejprve odhodit 1 libovolnou surovinu/vodu.



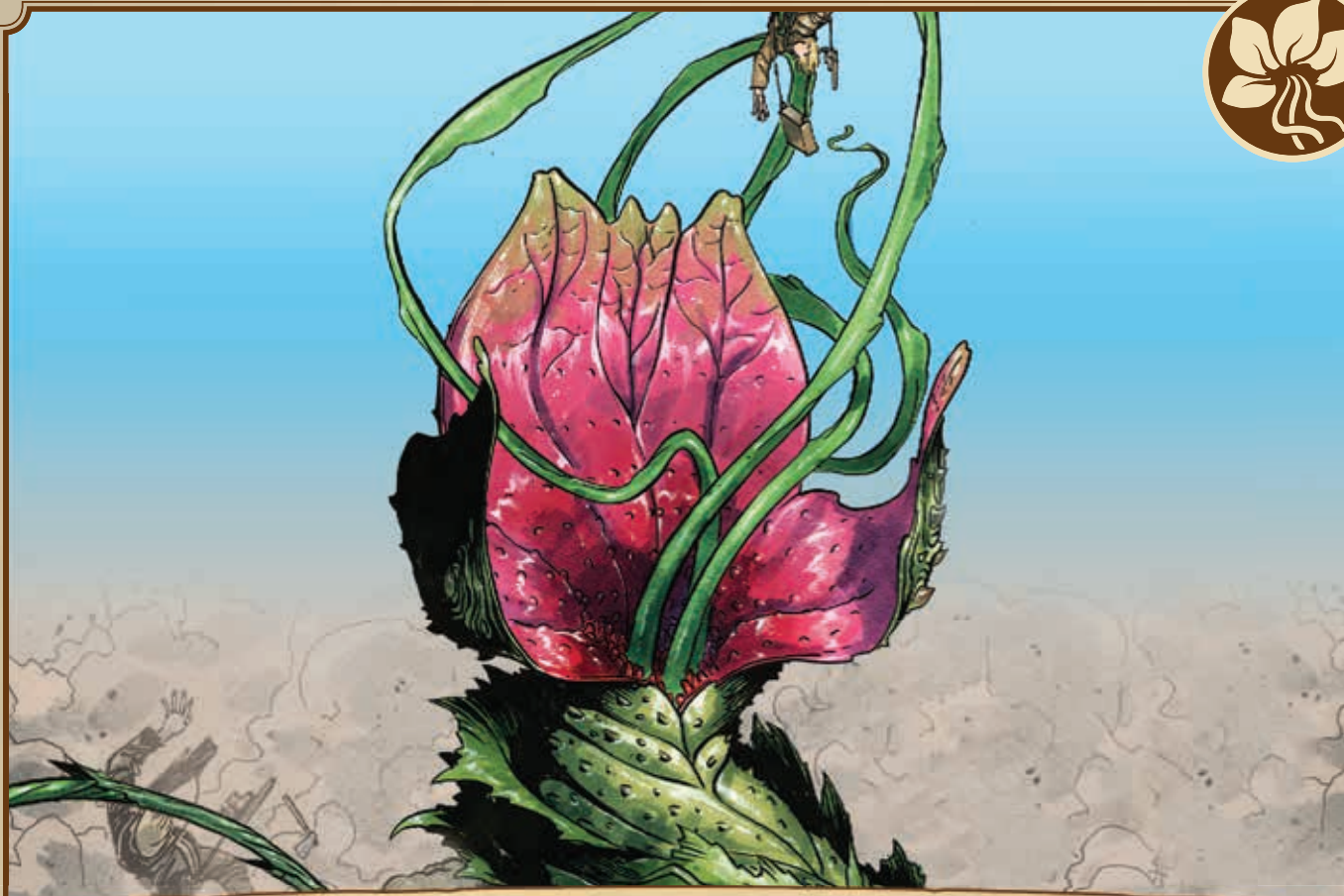
Volná akce: Odstranění hrozby – „Zabijte minotaura“

1. Odhaleného minotaura můžete zabít odhozením všech surovin uvedených na kterékoli odhalené kartě „Zabijte minotaura“.
2. Pokud se na mapě nachází více odhalených minotaurů a/nebo je ve hře více odhalených karet „Zabijte minotaura“, můžete zabít jakéhokoli odhaleného minotaura pomocí libovolné odhalené karty „Zabijte minotaura“.
3. Jakmile minotaura zabijete, umístěte jeho kartu lícem dolů pod přehledovou desku – již nezpůsobuje žádné negativní účinky. Kartu „Zabijte minotaura“ odhodte, protože ji lze použít pouze na jednoho minotaura. Žeton minotaura položte do oblasti souhrnu mise jako trofej vašeho úspěchu!

Vítězné podmínky Fauny

Jakmile **zabijete 3 minotaury**, hra **okamžitě končí** a žádné další akce ani karty se nevyhodnocují. Zvítězili jste! Spočítejte skóre mise, abyste zjistili, jak dobře jste si vedli.

Důležité připomenutí: *Zatímco přežít v divočině a splnit karty výzev je důležité, kapitolu Fauna vyhraje pouze tehdy, když zabijete 3 minotaury – nezapomeňte na úkol, který vám prezident zadal!*



Kapitola 2: Flóra

Podařilo se vám najít osadníky a přežít řádění minotaurů. Avšak v tomto nebezpečném novém světě číhají smrtící hrozby na každém rohu. Nyní musí objevitelský oddíl bránit osadníky před invazivní rostlinnou formou – druhem, který ovládne mysl i tělo všech, kterých se dotkne. Bezduché bytosti se jedna po druhé stávají součástí záměru ovládnout všechna zvířata a podržít je moci obří rostliny!

Cíl kapitoly

Zabijte ji ohněm! Musíte najít obří rostlinu, která ovládá veškerou Flóru, a donést k ní vysoce těkavý řecký oheň, abyste ji spálili na popel.

Herní komponenty druhé kapitoly



1 složka s 10 mapami



2 přehledové desky Flóry



2 nové karty osudu



5 figurek skupin (1, 2, 3, 4 a S)



4 žetony

zkamenělých fosilií



8 žetonů prostředí Flóry



1 žeton řeckého ohně



7 karet hledání

5 nových karet výzev



2 nové karty postav (paní Bonifaceová a paní Grenierová)

Příprava hry

Dokončete základní přípravu hry a přidejte následující kroky:

- Na odpovídající symboly prostředí na přehledové desce Flóry umístěte žetony prostředí Flóry.
- Pod mapovou desku umístěte **kartu hledání** s ilustrací obří rostliny lícem nahoru.
- Zamíchejte a vyložte 3 karty hledání lícem nahoru do řady pod mapovou desku nalevo od karty obří rostliny. Tyto 3 karty hledání spolu s kartou obří rostliny tvoří **stezku výpravy**. Zbylé karty hledání vraťte do krabice.



- Figurku skupiny označenou „S“ umístěte vlevo od stezky výpravy. Tento žeton označuje váš postup na výpravě za zničením obří rostliny. Figurka skupiny „S“ se používá k sledování postupu hledání. Pokud o tuto figurku přijдете, prohrajete. Figurku „S“ budete posouvat doprava podél stezky výpravy.
- Zbylé figurky skupin umístěte poblíž stezky výpravy.
- Na cestu určenou souhrnem mise umístěte žeton řeckého ohně.
- Na desku zásob položte 1 žeton ohně, jak je uvedeno v souhrnu mise.
- Vytvořte balíček hrozeb ze 4 karet nestvůr „Minotaurus“ z kapitoly Fauna, karty protiventství „Promoknutí“ a 2 náhodně vybraných karet protiventství ze základní hry.



První průzkum

Výprava začíná na kopci uvedeném v souhrnu mise. Z tohoto pole odstraňte žeton cesty a vraťte jej do krabice.

Úpravy pravidel pro druhou kapitolu

V kapitole Flóra se vyskytují 2 nové druhy prostředí: zkamenělá fosilie a Sacagawea.



ZKAMENĚLÁ FOSILIE: Můžete ji najít na cestách vzdálených 1 cestu od okraje mapy. Aktivací tohoto prostředí získáte 1 žeton zkamenělé fosilie. Tento žeton můžete použít spolu s 1 žetonem dřeva nebo kamene k vytvoření ohně.



Zabijte všechny současné a budoucí minotaury.

SACAGAWEA: Můžete ji najít v sousedství 3 dřev, ať už kolmo, nebo šikmo. Aktivací tohoto prostředí okamžitě odstraníte ze hry všechny minotaury. Pokud se později objeví další minotauri, jsou okamžitě zabiti a odstraněni ze hry.



Další tah

KOPCE: Pro kopce platí běžná pravidla. V této kapitole číslo na kopci označuje celkový počet prostředí Flóry, který se nachází v řádku a sloupci daného kopce. Číslo 2 na kopci znamená, že se v daném řádku a sloupci nacházejí celkem 2 prostředí Flóry.

KARTY HLEDÁNÍ A STEZKA VÝPRAVY

- Pokud při průzkumu cesty odhalíte prostředí, které je následujícím prostředím na stezce výpravy (vpravo od figurky skupiny), posuňte figurku skupiny na toto pole. Prostředí Flóry, která jsou pro tuto kapitolu jedinečná, mají další požadavky (viz níže).
- Pokud při průzkumu cesty odhalíte prostředí Flóry, můžete odhodit žeton ohně, abyste Flóru na této cestě vyhubili:



- **Pokud žeton ohně odhodíte:** Odstraňte odpovídající žeton Flóry z přehledové desky a položte jej stranou.
 - A. Toto prostředí Flóry je nyní mrtvé!
 - B. Pokud je následujícím prostředím na stezce výpravy prostředí Flóry, posuňte figurku skupiny na toto pole.
 - C. V opačném případě se figurka skupiny neposune.
 - D. Nyní můžete aktivovat prostředí jako obvykle, Flóra z něj byla vypálena.
- **Pokud žeton ohně NEODHODÍTE:** Pokud nemáte k dispozici žeton ohně nebo se jej rozhodnete nespotřebovat, ztratíte 1 ze svých dostupných figurek skupin.
 - A. Žádné prostředí NEAKTIVUJETE! Nezákáte tudíž ani žádnou surovinu, dokud není tato Flóra zabita.
 - B. Vyberte 1 ze svých figurek skupin (libovolnou, kterou máte k dispozici) a odstraňte ji ze hry. Tato skupina objevitelského oddílu byla pohlcena Flórou a nenávratně ztracena.
 - C. Odpovídající žeton Flóry umístěte na cestu, kterou jste právě prozkoumali. Je označen červeným kruhem, což znamená, že z této cesty nemůžete prozkoumávat sousední cesty.
 - D. Kdykoli v budoucnu, jakmile založíte oheň, můžete žeton ohně odhodit, abyste zabili jakýkoli žeton Flóry na mapě. V takovém případě odhodte vybraný žeton Flóry a poté aktivujte dané prostředí.
 - E. Pokud je dokončen průzkum řádku nebo sloupce, získáte odměnu za dokončení řádku/sloupce nezávisle na tom, zda je v daném řádku nebo sloupci stále přítomná Flóra.





- Jakmile opustíte kartu hledání, otočte ji a odhalte tím suroviny a předměty, které budete potřebovat v boji s obří rostlinou!
- Ke zničení obří rostliny musíte získat také řecký oheň. Jeho žeton získáte průzkumem cesty s prostředím řeckého ohně. Žeton řeckého ohně přidejte do svého batohu, kde zabírá jedno místo až do konce hry.



ODMĚNA ZA PRŮZKUM: DOKONČENÍ ŘÁDKU

Když prozkoumáte poslední neprozkoumanou cestu v řádku, můžete posunout figurku skupiny o 1 pole doprava na stezce výpravy, pokud na tomto poli není vyobrazeno prostředí Flóry.

Souboj s obří rostlinou

Pokud se figurka skupiny „S“ přesunula za třetí kartu hledání a máte u sebe žeton řeckého ohně, je načase bojovat s obří rostlinou!

Figurku skupiny „S“ ponechte na symbolu řeckého ohně na poslední kartě hledání a ostatní figurky skupin, které máte stále k dispozici, umístěte tak, aby překryly suroviny a předměty na zadních stranách karet hledání. Vše, co zůstane nezakryté, budete potřebovat k poražení obří rostliny. Pokračujte ve hře, dokud nezískáte všechny požadované suroviny a předměty. Pokud ztratíte figurku skupiny, budete muset získat také suroviny nebo předměty, které byly zakryty pod ní. Figurky skupin můžete volně přesouvat.

Konec hry

Hra OKAMŽITÉ končí, jakmile:

- vlastníte řecký oheň,
- přesunete figurku skupiny za třetí kartu hledání a
- získáte všechny suroviny a předměty uvedené na zadních stranách karet hledání, které nejsou zakryty figurkami skupin.

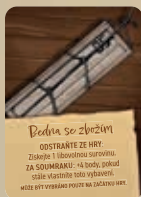
Další akce nebo karty se již neřeší. Zvítězili jste!

Řecký oheň byl těžký a divočinou se nesl jen s obtížemi, ale byl to jediný způsob, jak zabít obludnou obří rostlinu. Jakmile byl řecký oheň na místě a zapálen, cítili jsme, jak se napětí osadníků rozplynulo, když se obří rostlina proměnila v popel. Byli osvobozeni od této hrozby.

Obě běžné podmínky prohry se vztahují i na kapitolu Flóra — stále můžete zemřít hladem nebo žízní. Ve Flóře také prohrájete, pokud jsou ze hry odstraněny všechny figurky skupin (včetně figurky „S“ na stezce výpravy).

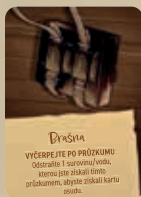
Dodatek

..... VYBAVENÍ



BEDNA SE ZBOŽÍM

Toto vybavení činí hru o něco náročnější. Při jeho použití získáte malý bonus, ale pokud jej nepoužijete, získáte navíc 4 body!



BRAŠNA

Můžete si vzít jednu z otočených karet osudu vedle desky zásob nebo si vzít kartu z vrchu balíčku osudu.



HMOŽDÍŘ A PALIČKA

Vybrané 2 suroviny/vody nemusí být stejné.



KAPITÁNŮV DENÍK

Můžete vyměnit otočenou kartu výzvy za jinou otočenou kartu výzvy, nebo dokonce za kartu výzvy otočenou lícem dolů z vrchu balíčku. Tím nejenže pro dnešek vyměníte kartu výzvy, ale také získáte představu o kartě výzvy, které budete čelit zítra.



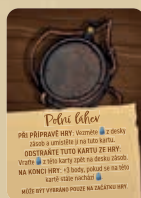
KOMPAS

Odhodíte-li žeton cesty (pokud hádáte správně), získáte více času na splnění karet výzev nebo na nalezení toho, co potřebujete.



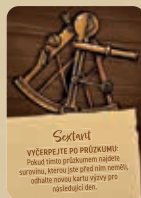
KŘESADLO

Levný oheň! K založení ohně potřebujete pouze 1 dřevo nebo 1 kámen!



POLNÍ LÁHEV

Toto vybavení činí hru o něco náročnější, protože na začátku hry máte o 1 žeton vody méně.



SEXTANT

Toto vybavení vám umožňuje prohlédnout si karty výzev, kterým budete čelit zítra. Otočte novou kartu výzvy a položte ji stranou. Bude to první karta výzvy, se kterou se zítra setkáte.



SIGNÁLNÍ ROH

Vyměňte svou kartu postavy (musí být připravená, nikoli vyčerpaná) za jednu z rezervy. Postava, kterou získáte, je připravená a můžete ji použít v tomto tahu.



SKLENICE

Vybranou surovinu umístěte na tuto kartu, nemůže být použita jiným hráčem. Na desku zásob ji můžete vrátit před soumrakem, ale surovinu navíc nezískáte, pokud ve sklenici nezůstane až do noci.



STOPAŘSKÁ PŘÍRUČKA

Pokud nenajdete potřebnou surovinu/vodu, můžete ji odhodit a provést průzkum znovu. Nový průzkum nemusí sousedit s cestou, kterou jste právě prozkoumali.



VÝUKOVÉ VYBAVENÍ: LÉČIVA

Zjednodušte si hru léčiv. Vyčerpejte tuto kartu, abyste připravili 1 postavu nebo 1 vybavení kteréhokolí hráče. Ve hře 2, 3 nebo 4 hráčů ztratíte na konci hry 5 bodů. Tento lék se nepočítá do maximálního počtu vybavení, které můžete mít.

..... POSTAVY



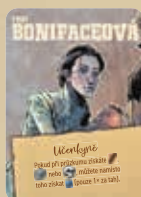
COLLINS

Můžete aktivovat jakoukoli schopnost postavy, která je ve hře a není vyčerpaná.



LEWIS

Pokud najdete prostředí, které neprodukuje suroviny, nezískáte nic navíc. Například pokud najdete týpí, tato schopnost nemá žádný účinek. V rozšíření Insecta, pokud je Ranidae vyčerpaná, si můžete jednu ze dvou nasbíraných surovin ponechat a druhou dopravit na loď, pokud ji stále potřebujete.



PANÍ BONIFACEOVÁ

Pokud během tahu získáte více dřeva, kamene nebo lebek (z vybavení nebo karty osudu), můžete vodu vzít pouze jako první surovinu, nikoli jako druhou.



PANÍ GRENIEROVÁ

Každý ze tří žetonů surovin a/nebo vody může být různý.



YORK

Pokud správně uhádnete prostředí, nemusíte platit požadované suroviny na stavbu přístřešku. Pokud je York vyčerpan, bude muset zaplatit surovinu nebo vodu, aby prozkoumal cestu chráněnou nestvůrami.

Přehled

KAPITOLY:

SYMBOL

CÍL



VÝUKA
Přežijte 2 dny.



FAUNA
Najděte a zabijte 3 minotaury.



FLÓRA
Najděte obří rostlinu a zabijte ji řeckým ohněm.



ROZŠÍŘENÍ 1: INSECTA
Vytvořte insekticid a zabijte 4 hmyzí exempláře.



ROZŠÍŘENÍ 2: VAMETER
Sledujte létajícího Vametera a pětkrát jej zasáhněte.



ROZŠÍŘENÍ 3: MALDONADO
Zachraňte nebo zabijte členy oddílu, podle toho, zda jste nebo nejste zrádce!



ROZŠÍŘENÍ 4: MLHA
Pravidla prostředí jsou pomíchaná. Určete nová pravidla vítězství.

KARTY PODLE POČTU HRÁČŮ:

1 HRÁČ: 3 karty vybavení

2 HRÁČI: 2 karty vybavení každému

3 HRÁČI: 1 kartu vybavení každému

4 HRÁČI: 1 kartu vybavení každému

CO UDĚLÁTE VE SVÉM TAHU:

Prozkoumejte a aktivujte cestu a proveďte libovolný počet volných akcí (viz strany 13–14):

- POUŽIJTE SCHOPNOST POSTAVY
- POUŽIJTE KARTU VYBAVENÍ
- ODSTRAŇTE KARTU HROZBY
- POUŽIJTE KARTU OSUDU
- POSTAVTE PŘÍSTŘEŠEK
- ZALOŽTE OHEŇ
- VYCOUVEJTE
- ODHOĎTE ŽETON SUROVINY

PRIORITA CESTY:



JÍDLO



DŘEVO



BLÁTO



KÁMEN



LEBKA



POPÍNAVKA



ŽÁDNÁ SUROVINA,
MŮŽETE POSTAVIT
PŘÍSTŘEŠEK



HOUBA*, MŮŽETE
POSTAVIT
PŘÍSTŘEŠEK



KVĚTINA*



ZKAMENĚLÁ
FOSILIE



VODA



VYMĚŇTE 1 SUROVINU
NEBO 1 VODU



ŽÁDNÁ SUROVINA,
ODHOĎTE ŽETON CESTY,
HRAJTE DALŠÍ TAH



ZABIJTE VŠECHNY
SOUČASNÉ I BUDOUCÍ
MINOTAURY



ZVYŠTE MALDONADOVU
SÍLU O 1*

*Z ROZŠÍŘENÍ



PŘÍSTŘEŠEK:

Mít postavený přístřešek znamená, že únavou z přetíženého batohu nepřejdete o vodu.

VYCOUVÁNÍ:

Odhoďte  , abyste zrušili tah, který jste právě odehráli (vrátíte žeton cesty zpět, odhodíte získanou surovinu/vodu a odvoláte jakékoli schopnosti postav nebo vybavení).

JAK PROHRAJETE:

- Pokud musíte ztratit vodu a žádnou nemáte, prohráváte hru!
- Pokud nedokážete za soumraku nasytit své vojáky, prohráváte hru!

BODOVÁNÍ:

SKÓRE:

28+	Mistr průzkumník
22-27	Neohrožený průkopník
16-21	Zkušený stopař
10-15	Zdatný pátrač
4-9	Začínající průvodce
1-3	Zelenáč