

# NEANDERTHAL

LOVCI MAMUTŮ HRA PRO 1-3 HRÁČE

Copyright©2015

autor hry: Phil Eklund [phileklund@gmail.com](mailto:phileklund@gmail.com)  
grafický návrh: Karim Chakroun  
české vydání: Fox in the Box [info@foxinthebox.cz](mailto:info@foxinthebox.cz)



## ÚVOD

Jednou z největších antropologických záhad bezesporu je, co způsobilo kulturní revoluci ve z poloviny zaledněné Evropě před 45 000 lety. Tehdy žijící druhy pravěkých lidí, archaici (archaický homo sapiens), neandertáci a nečasto se objevivší kromaňonci, kteří do té doby nezanechali jedinou stopu umění, projevu náboženství, obřadů nebo vědy a kteří milion let nezměnili svou technologii pěstního klínu, z ničeho nic spustili lavinu jeskynních maleb, různých ozdob, vyřezávaných figurek venuší, obřadných pohřbů a přišli se spoustou nových nástrojů. Tato revoluce se šířila z jednoho lidského druhu na další. Všechny druhy už sto tisíc let disponovaly velkou mozkovou, aniž by předtím vyvíjely sebemenší kulturní aktivitu. Co asi ti lidé s tak velkou mozkovou kapacitou dělali, když se neprojevila žádným novým nástrojem nebo změnou chování, jakou by archeologové později odhalili? V této hře předpokládáme, že po celé to dlouhé období zdokonalovali své jazykové schopnosti až do okamžiku, kdy se jednotlivé mozkové oblasti propojily a umožnily plynulou řeč!

### Poznámka českého vydavatele:

- Desková hra **Neanderthal: Lovci mamutů** je určena pro 1–3 hráče na cca 1 až 2 hodiny.
- Pokud by se vám nechtělo pravidla číst nebo si některé vysvětlované pojmy špatně představujete, podívejte se prosím na výukové video hry na webových stránkách [www.foxinthebox.cz](http://www.foxinthebox.cz).
- Pravidla jsou členěna do kapitol. Při prvním čtení doporučujeme přeskočit část A1, kde najdete souhrn průběhu celého tahu a která je vhodná jako kontrola jednotlivých kroků při hře. Můžete začít až částí B, kde jsou popsány jednotlivé komponenty, a pak dále přes kapitoly, které na sebe navazují tak jako jednotlivé fáze tahu. K částem A2–A4, kde je vysvětleno pořadí hráčů v jednotlivých fázích tahu, se můžete vrátit až při hraní samotném.
- Vysvětlivky k odkazům v textu jsou umístěny na závěr těchto pravidel.

# A. PŘEHLED

Tři hráči představují tehdejší pravěké druhy archaiků<sup>2</sup> (zelená), neandertálců<sup>3</sup> (žlutá) a kromaňonců<sup>4</sup> (červená), které bojovaly o přežití v Evropě během posledního vrcholu glaciály v období před 45 000 až 35 000 lety. Všechny druhy začínají hru se schopností **mluvit** (tedy vydávat zvuky, nikoli myslet) a **sexualitou** (promiskuitní, harémovou nebo párovou). K dispozici budete mít rovněž **slovní zásobu** ze společenské, technické a přírodní oblasti, reprezentovanou disky oranžové, bílé a černé barvy. Právě slovní zásobu využíváte k vytváření **starších a manželů** z vašich **lovců** a rovněž jako měnu při dražbě kulturních událostí, které zastupují **karty dcer**. Slovní zásobu si obohacujete **lovem** velkých zvířat doby ledové, což vám poskytuje zázemí pro další potomstvo. Dcery vašeho druhu mají zvláštní schopnost otevírat myšlenková **propojení** jednotlivých mozkových oblastí, nebo dokonce zažehnout kulturní revoluci a umožnit vašemu druhu přejít ke **kmenovému uspořádání**. Ve skutečnosti všechny druhy kromě kromaňonců (to jsme vlastně my) koncem hry vymírají.

- Herní tahy. Každý tah ve hře reprezentuje 40 generací (tedy zhruba 800 let). Každý tah má šest fází (**A1**). Během každé fáze vykonají hráči postupně své akce. Poté nastává další fáze. Po ukončení šesté fáze je ukončen i tah a následuje tah další.
- Tuto hru je možné kombinovat s hrou **Greenland** od stejného autora. Hry využívají podobná pravidla, mechanismy a komponenty (**K1**).

**Důležité:** Probírané termíny jsou **tučně** zvýrazněny, případně psány *kurzívou*, pokud se o nich mluví jinde.

**Zlaté pravidlo:** Pokud je text na herních kartách v rozporu s těmito pravidly, text na kartách má vždy přednost.

# A1. PRŮBĚH TAHU HRY NEANDERTHAL (šest fází za tahu)

- 1. UDÁLOST a KULTURNÍ DRAŽBA (část D).** Na začátku tahu odhalte kartu dcery. Na ní je vyznačeno pořadí hráčů (A2) a události, které v tomto tahu nastanou dle *ikon události* (viz poslední stranu pravidel). Události se vyhodnocují odshora dolů a platí pro všechny hráče. Poté nastává *dražba* karty dcery, která je zobrazena ve spodní části karty (D7).
- 2. PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (část E).** Každý hráč pošle své lovce (dřevěné kostky své barvy) lovit do nějakého z *biomů* (E1). Z některých se mohou stát *starší* (E2) nebo mohou jít na *námluvy* (E3).
- 3. VYJEDNÁVÁNÍ, ÚTOKY a SBĚR (část F).**
  - Když se na lovištích sejdou lovci více hráčů, mohou spolu vyjednávat, pokud má alespoň jeden z nich staršího na postu náčelníka. Mohou se uplácat nebo domluvit sňatek se svými *dcerami* (F1).
  - Pokud se na jedné kartě nacházejí lovci více hráčů, musejí na sebe *zaučítit* (F2).
  - Druhy, které se umí živit sběrem, si přidávají do zásoby nepřídělených lovců lovce nového za každý *biom* (F3), kde mají přidělené lovce a ve kterém je *sběr* umožněn.
- 4. HOD NA LOV (část G).** Všichni hráči provedou *hod na lov*. Házejí jednou kostkou za každého lovce na jednotlivých biomech. Pokud se povede hodit hodnotu stejnou nebo menší, než je zobrazeno na ikoně „zásah“ (  nebo  ) příslušného biomu, získáte odměnu – nové potomky  (tzv. novou generaci lovců) a/nebo možnost uvolnění **vázaných disků**  z názorné barvy do slovní zásoby.
  - Ikona se znakem  znamená, že na zásah je potřeba hodit na kostce „1“. Ikona se znakem  znamená, že na zásah je potřeba hodit „1“ nebo „2“.
  - Úbytek lovců. Ikony *omrzlin*  a *zvířecích kousnutí*  zobrazují hodnotu, při které dochází k zabití lovců. Bez ohledu na to, zda byl jejich lov úspěšný, či ne (G0).
  - Úspěšné námluvy u vyspělé dcery cizího druhu umožní umístit *kostku lovce manžela* na kartu dcery (G1). 
  - V případě vlastnictví určitých **I** karet (karty vynálezů) je možno počítat hody hodnoty „3“ jako hod hodnoty „1“ (G2). 
  - V biomech, kde se nacházejí lovci více hráčů (tzv. sporné biomy), si odměnu odnáší ten, komu se dříve povede úspěšný lov. Ostatní odcházejí s prázdnou (G3).
  - Po úspěšném lovu velké zvěře se lovci přesunou k nejbližšímu predátorovi  v příslušné řadě biomů (přilákají jeho pozornost) a proběhne druhý lov (G4).
  - Biomy s *trofejemi*  mohou být přidány do *prostoru hráče* (G5) a ve vyložených biomech nejsou nahrazeny. Vznikne tedy mezera mezi vyloženými biomey. Biomy s vynálezy nebo se zvířaty, která se dají domestikovat, mohou být vzaty mezi karty, které máte v *ruce*  (G6). Tyto jsou poté doplněny z příslušného balíčku severní nebo jižní řady.
  - Přezívší lovci (kostky) se vracejí zpět mezi vaše nepřídělené lovce (B0).



**5. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (část H).** Každá vyspělá vyložená **D** karta v oblasti hráče poskytuje uvedený bonus, tedy potomstvo, a uvolňuje uvedené vázané disky do slovní zásoby.


**6. AKCE STARŠÍCH (část I).** Můžete vykonat právě jednu akci:

- **Akce propojení** (pouze mluvící) přidává právě jeden *disk* z vaší slovní zásoby na mozkovou mapu vašeho druhu (**I1**). Po splnění určitých podmínek to může znamenat, že obrátíte desku hráče na stranu *kmenového uspořádání*.
- **Akce neologie** (pouze mluvící) *uvolní* jeden disk do vaší slovní zásoby (**I2**).
- **Akce staršího** (pouze kmenoví) přidá jednu **D** nebo **I** kartu z ruky do hráčské oblasti (**I3**). Abyste akci staršího mohli vůbec vykonat, potřebujete staršího na příslušném **postu** (tzn. pozici na desce hráče). Na vyloženou kartu musí být rovněž položen volný disk příslušné barvy z vaší slovní zásoby, který se stává vázaným diskem.



Umísti buď černé,  
nebo bílé propojení  
„Bizona“.

## A2. POŘADÍ HRÁČŮ – FÁZE 1 a 2

Ikona nejvíce nalevo  ve středu karty dcery znázorňuje barvu **začínajícího hráče**. Následuje barva druhého hráče v pořadí. Poslední hráč zde znázorněnou barvu nemá, protože je zřejmé, který to bude. Toto pořadí platí pro první dvě fáze.

- Válečná porada. Pokud vás tažená karta určí jako prvního hráče a vy máte na začátku tahu k dispozici staršího na postu válečníka, můžete sami určit pořadí hráčů pro průběh celého tahu.



První hraje  
žlutý hráč.



## A3. POŘADÍ PŘI VYJEDNÁVÁNÍ A ÚTOKU – FÁZE 3

Všichni lovci, kteří zůstanou na sporných biomech i po fázi vyjednávání, musejí *zaútočit* (**F2**) na lovce ostatních hráčů, kteří se na sporném biomu také nacházejí. Hráč, který má největší počet volných černých disků (největší slovní zásobu), útočí jako první<sup>9</sup>. Při stejném počtu disků použijte pořadí dle *pořadí hráčů* (**A2**).

- První útok. Totemová žena (karta dcery) vám umožňuje **útočit jako první** v jakémkoli sporném biomu. Pokud má tento bonus více hráčů, útočí první ten, který má více černých disků.



pořadí dle  
počtu černých  
disků

## A4. POŘADÍ PŘI LOVU – FÁZE 4

Oblasti (tedy jednotlivé biomy) lovu nebo námluv jsou vyřešeny v tomto pořadí:

1. Každý hráč provede hod v biomech, kde nejsou predátoři, a na námluvách, kde má pouze své lovce, v jakémkoli pořadí.
2. Proveďte hody za každou spornou oblast (námluvy na kartách dcer a biomy s více hráči) v takovém pořadí, které určí začínající hráč.

### 3. *Biom s predátory (G4)* – v takovém pořadí, které určí začínající hráč.

*Poznámka: Může se stát, že se někteří lovci přesunou na biom s predátorem v rámci předchozích lovců (G4). Pokud se na biomu s predátorem nacházejí lovci více hráčů, uplatňuje se pravidlo pořadí dle nejnižšího počtu lovců; viz níže.*

Pořadí hráčů v jednotlivých oblastech:

- Pravidlo nejnižšího počtu lovců. Na sporné kartě loví jako první vždy hráč s nejnižším počtem lovců. Pokud má více hráčů stejný počet lovců na kartě, loví dle pořadí hráčů (A2).
- Přednost při lovu. Totemová žena umožňuje provést lov jako první. Pokud má tento bonus více hráčů, pokračujte dle pravidla nejnižšího počtu lovců.

*Poznámka: Zbývající fáze (5 a 6) se vykonávají v jakémkoli pořadí hráčů.*

## B. KOMPONENTY

**54 kostek populace** znázorňuje **starší**, pokud jsou na hráčské desce; **manžele**, pokud jsou na kartě dcery; a **lovce**, pokud jsou kdekoli jinde. Každý hráč jich má k dispozici 18 (kromaňonec v červené barvě, neandertálec ve žluté a archaik v zelené). Udržujte své **nepřidělené lovce** oddělené od **společné zásoby** populace.

**3 válece**. Každý z hráčů má k dispozici jeden válec ve své barvě, který se používá pro **vůdce (E5)**.

**15 oranžových disků** znázorňuje společenská slova. Používají se pro výchovu dcer se společenskými schopnostmi a k povyšování lovců na manžely, válečníky nebo náčelníky. Všechny disky pak ochraňují váš kmen před chaosem<sup>6</sup> a udržují jeho jednotu.

**15 bílých disků** znázorňuje přírodní slova (včetně používání kostí, paroží a slonoviny). Používají se na výchovu dcer s přírodními dovednostmi, k povyšování lovců na šamany a lovce kožešin a na vynálezy kostěných nástrojů a domestikaci zvířat.

**15 černých disků** znázorňuje technická slova (převážně výrobu a použití kamenných nástrojů). Používají se na výchovu dcer s technickými dovednostmi, povyšování lovců na strážce ohně a kameníky, na vynálezy kamenných nástrojů a poskytování výhodu prvního útoku.

**60 karet** (podrobně jsou popsány na bocích krabice). 21 karet dcer (v horní polovině je karta události a ve spodní karta dcery), 18 biomů severní Evropy, 18 biomů jižní Evropy a 3 karty sexuality.

**3 desky hráče** (pro každého hráče jedna, podrobný popis na bocích krabice). Začínáte



**biom  
s predátory**






**5**

na „mluvící“ straně, kde je znázorněna mapa mozkovny. Disky položené na schéma mozku znázorňují *propojení* mezi třemi mozkovými oblastmi<sup>7</sup>. Místa pro kostky na „mluvící“ straně znázorňují čtyři posty starších s různými schopnostmi. Při přechodu na *kmenové uspořádání* otočte desku na druhou stranu. Umožní vám to využití dalších dvou starších.

**10 šestistěnných kostek** (10d6) se používá na vyhodnocení útoku, lovu a vymírání starších.




## B1. TYPY BIOMŮ A KLIMA

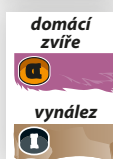
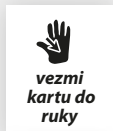
Ikona v pravém horním rohu karty biomu znázorňuje jeho druh: lov velké zvěře  (ikona oštěpu), lov malé zvěře  (ikona kopí) nebo výpravy  (ikona kyje).

- Klima. Číselná hodnota vedle ikony je **klima** biomu. Čím je číslo nižší, tím spíše bude biom nahrazen jiným biem při globálním oteplení nebo ochlazení (**D1**).

## B2. PROSTOR HRÁČE A BRANÍ KARET

**Prostorem hráče** se nazývá deska vašeho druhu (deska hráče) plus řada karet, které během hry získáte a budete vykládat vedle. Na začátku budete mít pouze desku druhu a kartu sexuality. V průběhu hry budete přidávat karty dcer, trofejí, domácích zvířat a vynálezu.

- Ikona ruky. Biomy s ikonou ruky  mohou být během hry (**G6**) vzaty do **ruky**. Pokud je máte v ruce a nebyly dosud vyloženy, představují nerealizované nápady. Jejich bonusy, schopnosti a vítězné body se tudíž neuplatňují. Do prostoru hráče mohou být vyloženy prostřednictvím **akce starších** (**I3**) ve fázi 6. Karty dcer, které získáte v kulturní dražbě, se vykládají přímo do prostoru hráče (neberou se do ruky).
- **Limit karet** v ruce. V ruce můžete mít právě tolik karet, kolik máte vyspělých starších (před příchodem gramotnosti byli nositeli moudrosti a předávání informací mezi generacemi právě starší).
- Úprava počtu karet v ruce. Pokud získáte nějakou kartu, a překročili jste tak svůj limit karet v ruce, musíte si vybrat, kterou z karet odhodit. Pokud se během hry sníží váš limit karet v ruce (tzn. některý ze starších zemře), musíte některou z karet v ruce odhodit, aby výsledný počet karet souhlasil s novým limitem.
- **D** nebo **I** karty. Biomy, které si můžete vzít do ruky, jsou označeny červeným pruhem a písmenem „**D**“ (zvířata, která se dají domestikovat – domácí zvířata) nebo hnědým pruhem a písmenem „**I**“ (vynálezy – invence).



### B3. ORGANIZACE DISKŮ A VYSPĚLOST

Každý hráč má k dispozici přesně 5 oranžových, 5 bílých a 5 černých disků. Během hry žádné neztrácí, nezískává ani nemění jejich barvu. Vaše disky jsou vždy *bud' volné* (tzn. ve vaší slovní zásobě), nebo k něčemu *vázané*.

- **Slovní zásoba.** Je znázorněna vaší zásobou disků. Ty se používají na kulturní dražbu, jejich počet podmiňuje nezbytné nástroje k lovu a používají se na ustanovení nevyspělých starších, manželů a domácích zvířat. Velká slovní zásoba podporuje společenskou soudržnost a ochraňuje váš druh před chaosem.
- **Propojení.** Reprezentují je disky umístěné na desce hráče na mapě mozku. Disky se dají využít pro akci *neologie* a jako předpoklad pro starší postu 3, 4 nebo 5. Disky propojení umístěné na mapu mozku lze uvolnit pouze v případě, že jich máte umístěných dost na to, aby celý váš druh přešel na kmenové uspořádání.
- **Nevyspělí starší a manželé.** Disky, které jsou vázané k ustanovení starších a manželů, se pokládají pod příslušnou kostku, aby bylo jasné, že dosud není „*vyspělá*“. Disky lze *uvolnit* akcí *neologie* (I2), ziskem z *lovu* (G3) nebo *domácími zvířaty* (H1), čímž příslušný starší nebo manžel vyspěje.
- **Nevyspělé dcery, D karty a I karty.** Disky, které jste použili při dražbě karet dcer, domestikaci zvířat nebo na vytvoření vynálezu, jsou umístěny na příslušnou kartu, aby bylo zřejmé, že je dosud nevyspělá a že případně schopnosti, které poskytuje, ještě nejsou k dispozici. Tyto disky mohou být *uvolněny* akcí *neologie* (I2), *lovem* (G3) nebo *domácími zvířaty* (H1). Karta „vyspěje“, jakmile budou všechny disky na ní umístěné uvolněny.
- **Disky MPI.** Pokud má váš druh harémovou nebo promiskuitní *sexualitu*, položte příslušný počet disků na kartu sexuality tak, jak je znázorněno. O tyto disky je ochuzena vaše slovní zásoba. Disky mohou být z karty sexuality *uvolněny* (nebo naopak na ni přidány) pouze při změně sexuality<sup>8</sup>. (Poznámka: MPI je zkratka pro *Male Parental Investment* a jedná se o podíl času, který muži věnují péči o potomstvo)

### B4. ORGANIZACE KOSTEK

Každý hráč má k dispozici právě jeden válec a 18 kostek ve své barvě. Svého vůdce (válec) můžete používat jako obyčejného lovce. Pokud nemáte starší na postu 3, 4 nebo 5, nemá vůdce žádné speciální vlastnosti (E2).

- **Výměna vůdce za lovce.** Během jakékoli fáze můžete vyměnit vůdce (válec), který je právě ve společné zásobě nebo je natrvalo přidělen jako starší nebo manžel, s jakýmkoli nepřiděleným lovcem.



výměna  
vůdce – lovec

7

# C. PŘÍPRAVA HRY

1. Události. Zamíchejte balíček karet dcer a náhodně vyberte 10 z nich – počáteční balíček událostí. Zbylé dejte stranou pro případné další použití.
2. Dobírací balíčky. Rozdělte karty pro severní a jižní biomy Evropy (podle rubu karet). Oba balíčky zamíchejte a položte NAD (ne na) sebe (jižní pod severní)<sup>9</sup>.
3. Evropské biomy. Z balíčku severní Evropy sejměte 6 karet a vyrovnějte je do řady napravo od dobíracího balíčku severní Evropy. To samé proveďte pro balíček jižní Evropy. Výsledkem bude severní a jižní řada biomů, vždy s příslušným dobíracím balíčkem nalevo.
4. Desky hráčů. Náhodně rozdělte desky hráčů (červený, žlutý nebo zelený) mezi hráče. Položte si vylosovanou desku hráče před sebe „mluvící“ stranou nahoru (ta s mapou mozku). Toto je váš počáteční **prostor hráče** – jeho podrobný popis najdete na boku krabice od hry.
5. Karty sexuality. Náhodně rozdejte po jedné ze tří karet se znamením „komety“ v pravém horním rohu každému z hráčů. Poté si každý z hráčů vybere **sexualitu**, s jakou jeho druh začíná. Na každé straně karty je jiná sexualita<sup>10</sup>.
6. Počáteční kostky. Každý hráč dostane válec a 18 kostek ve své barvě. 6 kostek si položte pod svou desku hráče – toto jsou vaši počáteční **nepřidělení lovci**. Další kostku umístěte na desku hráče, na místo pro staršího v levém spodním rohu (označené šipkou dolů) – toto je váš **strážce ohně**. Ostatní kostky a válec dejte do **společné zásoby**. Nejlepší je umístění do hrnku nebo jiné malé nádoby, abyste nemíchali společnou zásobu a aktivní lovce.
7. Počáteční disky. Každý hráč dostane od každé barvy 5 disků a položí je vedle své desky hráče. Tyto disky znázorňují vaši **slovní zásobu**.
  - Počáteční propojení. Vezměte disk příslušné barvy z vaší slovní zásoby a umístěte ho na mapu mozku na pole, které je označeno šipkou směřující dolů.
  - Strážce ohně. Vezměte jeden černý disk z vaší slovní zásoby a umístěte ho pod kostku staršího – strážce ohně. Znázorňuje, že dosud *není vyspělý*.
  - Disky MPI. Umístěte disky z vaší slovní zásoby na kartu sexuality podle počtu, který je na *kartě sexuality* znázorněn (B3).





## C1. HRA DVOU HRÁČŮ

Zvolte náhodně pouze dva druhy. Deska třetího druhu nebude použita a můžete ji vrátit do krabice.

- První hráč. Pokud se objeví při určení pořadí hráčů jako první barva hráče, která není využita, přeskočte ji a fázi začíná druhý hráč v pořadí.
- Přechod na kmenové uspořádání vyžaduje umístění všech šesti namísto pouhých pěti propojení na mapu mozku.



**Začíná červený hráč. Pokud nehraje, začíná zelený.**

## D. FÁZE 1: UDÁLOST & KULTURNÍ DRAŽBA (v pořadí hráčů)

- Sejměte kartu dcery z připraveného balíčku událostí a určete *začínajícího hráče*, jak je popsáno v **A2**.
- Vyhodnoťte pro všechny hráče *události* dle jejich *ikon* odshora dolů (**D1** až **D6**).
- „Mluvící hráči“ (tedy ne ti s kmenovým uspořádáním) provedou *dražbu* sejmuté a vyhodnocené karty události. Snaží se ji získat jako svou dceru, viz **D7**.

### D1. GLOBÁLNÍ OTEPLENÍ A OCHLAZENÍ<sup>11</sup>

**Ikona globálního ochlazení** znamená vzít vrchní kartu z dobíracího balíčku severní Evropy, a aniž by byla odkryta, umístít ji jako **zalednění** (tzn. lícem dolů) místo karty s nejnižším číslem *klimatu* (**B1**) v severní části. Karta, která byla nahrazena, se přesune přímo do jižní části a nahradí kartu, která zde byla původně a která je trvale vyřazena ze hry.

- Představte si zalednění jako biom s velmi vysokým klimatickým číslem. Nezasáhne je tedy žádná změna klimatu mimo „tání ledu“ (vysvětleno níže). Pokud je severní řada kompletně zaledněna, přesuňte jednu ledovou kru (kartu) do jižní části (do místa, kde žádná karta není, díky vyhynutí (**G7**), nebo nahraďte kartu s nejnižším klimatickým číslem), abyste vytvořili místo pro právě vynesenuou kartu.



**globální ochlazení**



**klimatické číslo = 27**

*Příklad: Nastalo globální ochlazení. V severní části jsou tři karty s klimatickými čísly 12, 23 a 27. Karta s klimatickým číslem 12 se přesune do jižní řady a je nahrazena nově vynesenuou kartou, která je umístěna lícem dolů, jako zalednění. Karta, která se přemístila do jižní části, nahradí kartu, která byla v jižní řadě pod ní.*



**globální  
oteplení**

**Ikona globálního oteplení** znamená vzít vrchní kartu z balíčku jižní Evropy a nahradit jí kartu s nejnižším *klimatickým číslem (B1)* v jižní části. Nahrazená karta se přemístí přímo na sever, buď do mezery, nebo trvale nahradí kartu, která tam byla umístěna. Tato je trvale odhozena ze hry. Pokud má ovšem nahrazená karta v severní části být kartou *zalednění* (tedy lícem dolů), otočte namísto toho kartu zalednění a odhod'te kartu, která se přesouvala z jihu.

- Tání ledu. Jakmile je umístěna nová karta, vlivem globálního oteplení roztaje jakékoli zalednění v jižní Evropě. Otočte tedy všechny karty zalednění v jižní části lícem nahoru.



## D2. WÜRMSKÉ ZALEDNĚNÍ (ikona ledovce)<sup>12</sup>

Sejměte další kartu dcery z balíčku nepoužitých karet, a aniž byste si ji prohlédli, umístěte ji dospodu balíčku událostí. Do celé hry tedy bude přidán další tah.



**vymírání  
starších**

## D3. VYMÍRÁNÍ STARŠÍCH (ikona lebky)

Čas od času se vašemu druhu nepodaří předat moudrost starších na další pokolení a starší jednoduše vymřou. Tato událost je znázorněna náhodnou volbou. Každý z hráčů si hodí tolika kostkami, kolik je na kartě událostí ikon lebek, a zemřou ti starší, jejichž číslo postu padlo na kostce, pokud tedy hráč na příslušném postu nějakého staršího má (A1.6). Kostka staršího se vrací do společných zásob, a pokud nepředstavovala staršího vyspělého, je disk, který k ní byl vázán, uvolněn do slovní zásoby. Pokud hráč žádného staršího na postu, jehož číslo na kostce padlo, nemá, nestane se nic.



**chaos**

## D4. CHAOS (ikona komety)<sup>13</sup>

Událost chaosu znázorňuje nesoudržnost vašeho druhu. Pokud se objeví ikona „komety“, všichni hráči odstraní alespoň polovinu svých **nepřidělených lovců**, tzn. lovců, kteří jsou k dispozici na lov, včetně vůdce (válec) a cizích *toulavých lovců (D6)* ve vašem prostoru hráče. Ztrácíte rovněž jednoho staršího (vyspělého či nevyspělého, dle vaší volby), pokud nějakého máte. Všechny kostky se vracejí do společné zásoby.



**odolnost  
vůči chaosu**

- Odolnost vůči chaosu. Před chaosem jste v bezpečí, pokud je počet vašich lovců menší nebo roven vaší *slovní zásobě (B3)*. Pokud již máte kmenové uspořádání, jste před chaosem v bezpečí, pokud máte vyspělého staršího na postu 1 – náčelníka. Tato schopnost je vyznačena ikonou přeskrtnuté komety. ☄

**10**

- Strážce ohně. Pokud máte vyspělého staršího na postu 6 – strážce ohně, jsou vaše ztráty při chaosu zaokrouhleny dolů místo nahoru a neztrácíte žádného staršího.
- Volba sexuality. Pokud během události chaosu utrpíte nějaké ztráty, můžete otočit kartu sexuality na druhou stranu, změnit tak své sexuální chování a uvolnit některé z *MPI disků* (B3). Pokud je naopak nutné nějaké disky dodat, musí tak být učiněno, jinak se změna sexuálního chování nepovedla.

*Příklad: Nastala událost chaosu. Archaik má dva lovce a svého vůdce, tedy tři nepřídělené lovce. Je mluvčí a má strážce ohně, který mu umožňuje ztráty z chaosu zaokrouhlovat dolů, a zároveň zabraňuje ztrátě staršího. Ztrácí tedy jednoho lovce. Kdyby neměl strážce ohně, ztratil by dva lovce a zůstal by mu pouze jeho vůdce. Vzhledem ke své ztrátě může změnit svou sexualitu.*

## D5. SNĚHOVÁ BOUŘE (ikona sněhové bouře)<sup>14</sup>

Sněhová bouře znázorňuje události s dlouhým obdobím špatného počasí. Ikona sněhové bouře znamená, že hráč musí odhodit všechny ty, kteří se nedokážou sami uživit a nemá se o ně kdo postarat, tzv. závislé. Potřebujete nejméně dva nepřídělené lovce (včetně vůdce a cizích toulavých lovců) na podporu každého závislého.

- **Závislí** jsou starší, svobodné dcery a domácí zvířata ve vašem prostoru hráče. Starší, pro které nemáte podporu, jsou odhozeni do společné zásoby. Karty dcer a domácích zvířat, pro které není podpora, jsou odhozeny. Manželé (**vyspělí i nevyspělí**) nejsou ani lovci, ani závislí, nicméně dokážou se postarat o svou ženu (**pouze ti vyspělí**).
- Nevyspělí závislí. Nevyspělí starší, dcery a domácí zvířata jsou také závislí se všemi pravidly. Pokud dojde k jejich ztrátě, je jejich disk uvolněn a vrací se do *slovní zásoby* (B3).

*Příklad: Během sněhové bouře máte 5 lovců, 2 svobodné dcery, 2 starší a 1 domácí zvíře. Vašich 5 lovců se může postarat pouze o 2 závislé, a tak si vyberete ztrátu zvířete a obou starších, abyste zachránili dcery.*

## D6. TOULÁNÍ (ikona okřídleného oka)

**Toulaví lovci** jsou kostky lovců cizího hráče, které kontroluje jiný hráč. Pokud ztratíte během chaosu nejvíce lovců ze všech hráčů, ztratíte za každou ikonu okřídleného oka na kartě události právě jednoho svého lovce ze společné zásoby. Pokud nastane remíza





**Jeden lovec se jde toulat.**

v počtu ztracených lovců při chaosu, použijte *pořadí hráčů* k určení, či lovci se začnou toulat. Lovce ze společné zásoby, kterým budeme říkat **toulaví lovci**, přesuňte do zásoby *nepřidělených lovců* jiného hráče. Pokud hráete hru ve třech hráčích, volí hráč, jemuž se toulají lovci, ke kterému hráči je umístí. Cizí hráč s nimi nakládá stejně jako se svými, avšak s následujícími výjimkami:

- Doprovod. Každá skupina, která je přiřazena na lov k některému z biomů, musí obsahovat alespoň jednoho lovce, jenž není toulavý (tedy patří hráči). Aby se předešlo zmatkům, či lovci jsou či, položte hráčovy vlastní lovce na toulavé, které ovládá.
- Toulaví lovci se nemohou stát vůdci, staršími ani manžely.
- Vítězství. Když se sčítají vítězné body, počítají se toulaví lovci ke svému druhu, ne k druhu, u nějž zrovna přebývají.

*Příklad: Neandertálec má pouze tři nepřidělené lovce; dva z nich jsou toulaví lovci hráče za červenou barvu. Během chaosu (nebo jiné události, kdy dojde ke ztrátě lovců) ztratí dva lovce. Samozřejmě si vybere dva přivandrovalce (toulavé lovce), kteří se vrací ke společné zásobě. (To, co je zde simulováno, je asimilace, nikoli fakt, že cizinci jsou pro zabití vždy vybráni jako první).*

## D7. KULTURNÍ DRAŽBA (pouze mluvící)<sup>15</sup>

Poté, co jsou všechny události na kartě vyřešené, mohou všichni mluvící hráči kartu dražit. Hráči žijící již v kmenovém uspořádání dražit nemohou (protože jejich kmenová kultura byla ustanovena slovními tabu a tradicemi). Výjimka: Kmenové uspořádání s harémovou sexualitou je během dražby stále považováno za mluvící. Jeho příhozy jsou ovšem počítány jako poloviční (bez zaokrouhlení). Pokud kartu nikdo dražit nechce, je jednoduše odhozena.

- Měna pro dražbu. Můžete použít pouze disky ze své slovní zásoby a té barvy, která je znázorněna na kartě dcery. Všechny barvy mají pro účel dražby stejnou hodnotu.
- Způsob dražby. Jakýkoli mluvící hráč může přihodit a kterýkoli jiný hráč může příhoz dorovnat nebo zvýšit. Při přihazování nemusíte specifikovat barvu disku, pouze počet. Pokud již nikdo přihazovat nechce, nejvýše přihazující hráč vyhrává. Ostatním jejich příhozy zůstávají.
- Minimální příhoz. Minimální příhoz je jeden disk.
- Remíza. Remíza při dražbě se rozhoduje dle *pořadí hráčů (A2)*. Láskyplná žena rovněž rozhoduje remízou.



**Pro příhoz použij černý a oranžový disk.**

- Pokud vyhraje dražbu, umístíte kartu dcery do vašeho prostoru hráče, otočenou o 180° tak, aby byla dobře čitelná. Disky, za které jste ji vydražili, položte na kartu, aby bylo jasné, že je karta dosud neaktivní a dcera nevypělá (B3).

*Příklad 1: Přebíhá dražba Štědré ženy. Může se dražit černými a oranžovými disky (tak, jak je stanoveno samotnou kartou). Červený a žlutý hráč přiřazují každý po jednom oranžovém disku a žádný z nich nechce přihodit více. Protože je žlutý hráč v pořadí první, vyhrává dražbu a přidává si dceru do svého prostoru hráče. Položí na ni oranžový disk, za který kartu vydražil. Červený hráč si svůj příhoz vrátí zpět do slovní zásoby.*



*Příklad 2: Dcera, na kterou je možno přiřazovat oranžové disky, je ve dražbě. Archaik je jediný mluvící druh, který má volně oranžové disky, takže ji může vydražit za jeden disk (minimální příhoz). Tento je položen na kartu dcery, kterou archaik umístí do svého prostoru hráče. Předpokládejme, že jiný hráč již má kmenovik uspořádaní a harémovou sexualitu, takže také může dražit. Pokud by byl prvním hráčem, stačilo by, aby přihodil dva oranžové disky (každý se počítá za půl), a vyhrál by. Pokud by naopak byl posledním hráčem, musel by pro vítězství v dražbě přihodit disky tři.*



## E. FÁZE 2: PŘIDĚLENÍ LOVCŮ (v pořadí hráčů)

V pořadí hráčů (A2) přidělí každý hráč své lovce tak, že je položí na příslušnou kartu – ať již na biom (lov), svou desku hráče (povyšení na staršího), nebo kartu dcery (námluvy). Kostky můžete pokládat v jakémkoli pořadí.

- Na karty biomů můžete položit jakékoli množství kostek-lovců. Můžete dokonce některé lovce nechat nepřidělené. Při povýšení na starší nebo při námluvách jste omezeni pouze na jednoho lovce. Můžete se ucházet o více dcer, ale o každou pouze s jedním lovcem.



**nepřidělený  
lovec**

### E1. LOV V BIOMECH

Abyste lovili v některém z vyložených biomů, jednoduše na něj položte kostky lovců.

Vyžaduje  
bílý a  
oranžový  
nezbytný  
nástroj.



- Nezbytné nástroje pro lov. Na biomech je pruh znázorňující, kolik zásahů musíte hodit, aby byl lov úspěšný. Jsou-li v tomto pruhu uvedeny jeden nebo dva **nezbytné nástroje** pro lov (symbolizované volnými disky slovní zásoby), můžete lovit pouze v případě, že máte příslušné nástroje k dispozici. Například pro lov na bizona pravěkého potřebujete jeden černý disk, který znázorňuje předpoklad specifické mluvy pro koordinaci lovu. Tyto disky musíte mít ve své *slovní zásobě* (**B3**) a nejsou lovem nijak dotčené. Pokud lovíte na více kartách, které mají znázorněné nezbytné nástroje pro lov, musíte mít ve vaší slovní zásobě dostatek disků pro všechny plánované lovy.<sup>16</sup>
- Umístěním lovců na kartu je umožněno ve fázi 4 provést hod na lov, a to dokonce i za situace, kdy při hodu samotném ve své slovní zásobě nemáte dostatečný počet volných disků pro splnění podmínky nezbytných nástrojů. Tato podmínka se tedy ověřuje pouze při přidělení lovců, nikoli při lovu samotném.

## E2: STARŠÍ A POVYŠOVÁNÍ NA STARŠÍ

Povyšení lovce na **staršího** provedete tak, že položíte kostku lovce na vyznačené místo příslušného *postu* na desce hráče. Toto je *stále přidělení* (**E4**) a výhody z něj plynoucí se začnou uplatňovat, jakmile se starší stane *vyspělým* (**B3**). Starší jsou na 6 postech: 1 = náčelník (pouze u kmenového uspořádání), 2 = šaman (pouze u kmenového uspořádání), 3 = kameník, 4 = válečník, 5 = lovec kožešin a 6 = strážce ohně.

- Cena za povýšení. Pokud nemáte bonus na povýšení zdarma, musíte použít disk ze slovní zásoby. Ten položíte pod kostku lovce a musí být stejné barvy, jako je znázorněná barva na desce hráče na příslušném postu staršího (tedy bílá, černá nebo oranžová). Disk znázorňuje, že starší dosud *nevyspěl*. Až se vám podaří disk *uvolnit* (**B3**), starší vyspěje a jeho popsané vlastnosti se aktivují.
- Omezení. Na každém postu může být pouze jeden starší. Starší nemohou posty měnit.
- Vlastnosti starších ve fázi 1 (událost). Náčelník ochraňuje kmen před chaosem. Válečník vám umožňuje určit pořadí hráčů pro tah v případě, že jste kartou určený jako začínající hráč.
- Vlastnosti starších ve fázi 2 (přidělení lovců). Strážce ohně vám umožňuje zdarma *pyšňovat* jiné starší<sup>17</sup> (nemusíte pod ně tedy umisťovat disky; jsou ihned vyspělí).
- Vlastnosti starších ve fázi 3 (vyjednávání/útok). Náčelník umožňuje lovcům *vyjednávat* (**F1**). Válečník umožňuje vytvořit *bojovou skupinu* (**F2**).
- Vlastnosti starších ve fázi 4 (lov). Strážce ohně ochraňuje lovce před *umrznutím*. Kameník, válečník a lovec kožešin dávají vašemu *vůdci* speciální dovednosti (**E5**). Celkový počet starších určuje maximální počet *karet*, které můžete mít *v ruce* (**B2**).

- Vlastnosti starších ve fázi 6 (akce starších). Náčelník vám umožňuje provést akci zdarma. Šaman, kameník a lovec kožešin mohou provádět své *akce starších* (I3).
- Nezbytné disky. Pokud jste mluvící druh, nemůžete povyšovat lovce na starší na postu 3, 4 a 5, nemáte-li aktivovaná propojení všemi třemi barvami v příslušné oblasti mozku, jak je graficky znázorněno. Toto je podobné jako *nezbytné nástroje* (E1), s tím rozdílem, že disky nejsou v pozici slovní zásoby, ale musí být umístěny na příslušných bodech propojení na schématu mozku.

*Příklad: Máte jedno propojení na bodu Venuše v černé barvě a dvě propojení na bodu Šamana v barvě bílé a oranžové. Máte tedy propojení všech tří barev ve společenské oblasti mozku a je splněna podmínka pro povýšení na staršího na postu 4 – válečníka. Během druhé fáze pak můžete povýšit lovce na staršího tak, že umístíte jeho kostku na příslušnou pozici na desce hráče a dáte pod něj oranžový disk, jak je naznačeno na desce hráče. Tim je označeno, že je dosud nevypělý.*

### E3. MANŽELÉ A POVÝŠENÍ LOVCŮ NA MANŽELE

Pokud není zrovna vaše sexualita promiskuitní, můžete jednoho ze svých nepřidělených lovců povýšit na **manžela** tak, že jeho kostku položíte na *pole* k tomu určené na kartě dcery ve **vašem prostoru hráče**, která je svobodná a vyspělá. Jedná se o **stálé přidělení** (E4) a výhody z něj pramenící začnou platit, jakmile bude manžel **vypělý** (B3).

- Cena za povýšení. Pokud nemáte k dispozici povýšení na manžela zdarma, musíte pod kostku lovce, kterého pokládáte do svého vlastního prostoru hráče, položit oranžový disk. Ten označuje, že je dosud nevypělý (ačkoli má omezené schopnosti *útoky* dle F2). Jakmile vypěje (tzn. oranžový disk je *uvolněn* jedním ze způsobů popsaných v B3), jeho schopnosti jsou okamžitě aktivní.
- Schopnosti. Díky vyspělému manželovi není již jeho žena závislá, chrání ji před ostatními ctiteli a na konci hry za něj dostanete vítězné body. Pokud je vaše sexualita párová, musejí mít vaše dcery manžela (nevypělého nebo vyspělého), aby byly jejich schopnosti aktivní.
- Endogamní a exogamní námluvy. Můžete se rovněž pokusit stát manželem cizí svobodné dcery jiného hráče nebo vdané ženy, ať již cizí, nebo vaší vlastní, v případě, že je provdaná za lovce jiného hráče. Ke každé takové dceři můžete přidělit právě jednoho **ctitele**. Jak námluvy probíhají, je popsáno dále v G1<sup>18</sup>.

### E4. STÁLÉ PŘIDĚLENÍ

Umístění kostky lovce na desku hráče (E2) jako staršího nebo na místo manžela na kartě

POST 5  
LOVEC KOŽEŠIN

FÁZE 4

Pro staršího na postu 5 musí být umístěna 3 propojení v přírodní oblasti.

MANŽEL

místo pro manžela

nevypělý manžel

dcery (**E3**) je **stálé přidělení**. To znamená, že se již nepočítá mezi nepřidělené lovce (např. během chaosu) a během fáze 4 se nikam nevrací (mezi nepřidělené lovce).

- Sultánova výjimka. Pokud je vaše sexualita harémová, můžete během fáze 2 libovolně přesouvat své manžely ve svém prostoru hráče mezi svobodnými vyspělými dcerami. To může být užitečné pro případné odrážení nápadníků.
- Výjimka hrozícího vyhynutí. Pokud na začátku této fáze nemáte k dispozici žádného nepřiděleného lovce, můžete jednoho nebo dva starší nebo manžela vrátit zpět mezi nepřidělené lovce. Pokud nastane situace, že všechny vaše kostky jsou ve společné zásobě, stává se z vás *nemocný druh* (**J1**).

## E5. VŮDCE

Válec znázorňující **vůdce** se chová přesně jako vaši ostatní lovci, dokud nemáte některého ze *starších*, kteří mu propůjčí **speciální dovednosti** (**E2**). Jsou tři typy dovedností při **lovu velké zvěře**, **malé zvěře** a při **výpravách** (tedy dle typu biomu). Velitel může mít jednu, dvě nebo všechny tři dovednosti.

- Vůdce je na začátku hry ve společné zásobě. Pokud máte staršího na postu 3, 4 nebo 5, můžete vytvořit vůdce, jak je popsáno v **B4** – *libovolnou záměnou*.
- Lov velké zvěře. Pokud máte staršího kameníka, pak při lovu v biomech vůdce vždy při hodu na lov hodí , aniž by ve skutečnosti hod provedl – tedy automatický zásah.
- Lov malé zvěře. Pokud máte staršího lovce kožešin, pak při lovu v biomech vůdce vždy při hodu na lov hodí , aniž by ve skutečnosti hod provedl – tedy automatický zásah.
- Výprava. Pokud máte staršího válečníka, pak ve třetí fázi – při útoku – mohou vaši lovci společně s vůdcem vytvořit *bojovou skupinu* (**F2**). Navíc vůdce v biomech (včetně karet dcer) při hodech na lov vždy hodí , aniž by ve skutečnosti házel – tedy automatický zásah. Upozornění – pro *hod na útok* (**F2**) toto neplatí a velitel hází jako jakýkoli jiný lovec. Výše zmíněné dovednosti platí pouze pro lov.
- O využití dovednosti se musíte rozhodnout ještě před hodem samotným. Pokud se rozhodnete dovednosti nevyužít, hází vůdce jako jakýkoli jiný lovec. Toto může být užitečné například tehdy, když se snažíte získat trofej nebo vynález, a o úspěch v lovu ani tak nejde.



### KAMENÍK

FÁZE 4



### LOVEC KOŽEŠIN

FÁZE 4



### VÁLEČNÍK

FÁZE 1

pokud ①, může určit pořadí hráčů

FÁZE 3

BOJOVÁ SKUPINA

FÁZE 4

FÁZE 4





- Pokud má vůdce některou z výše zmíněných dovedností, přinese vám na konci hry (**J0**) vítězné body navíc. Ačkoli abyste tyto body skutečně obdrželi, musí být vůdce mezi nepřidělenými lovci, ne ve stálém přidělení jako manžel nebo starší.

*Příklad: Máte již umístěn černý, bílý a oranžový disk na místech propojení v přírodní oblasti mozku a k dispozici staršího lovce kožešin. Dokud je starší naživu, umožňuje vašemu veliteli při lovu malé zvěře automaticky hodit „1“, tedy zásah.*

## F. FÁZE 3: VYJEDNÁVÁNÍ, ÚTOKY & SBĚR

### F1. VYJEDNÁVÁNÍ (není možné mezi mluvícími)

Pokud máte své kostky na stejné kartě biomu jako soupeř nebo na nějaké kartě v jeho prostoru hráče, můžete **vyjednávat**. Jedna nebo obě strany musí mít kmenové uspořádání (tedy otočenou desku hráče již na kmenovou stranu) a staršího na postu 1 – náčelníka. Hráč, který již má kmenové uspořádání a náčelníka, může činit **návrhy** ostatním skupinám, aby kartu v klidu opustily: může požadovat, měnit nebo nabízet karty v ruce nebo vyspělé vyložené karty (včetně nezadaných dcer), nabízet nebo požadovat nezadanou vyspělou dceru k sňatku (a umožnit tak, aby byl lovec automaticky povýšen na manžela v cizím prostoru hráče *bez nutnosti hodu na námluvy* – **G1**), nebo může učinit jakékoli nezávazné dohody týkající se jeho herních rozhodnutí v další fázi hry.

- Odchod. Vaši lovci mohou v této fázi bezpečně odejít, pouze pokud to dovolí všichni hráči, kteří mají lovce na sporné kartě. Pokud lovci odejdou, vracejí se mezi nepřidělené lovce (takže tento tah nic nedělají) nebo se může někdo z nich stát manželem cizí dcery (**E3**), pokud to dovolí hráč, kterému dcera náleží.
- V rámci obchodu musejí být karty z ruky měněné za karty z ruky a karty z hráčova prostoru za karty z hráčova prostoru. Nelze tedy vyměnit kartu z ruky za kartu vyloženou v prostoru hráče.
- Rozvod. Kterýkoli z vašich manželů může opustit některou z dcer, pokud je to součástí domluvy při vyjednávání, a vrátit se mezi nepřidělené lovce.
- Při vyjednávání mohou mluvící hráči říkat pouze „ano“ (úk!) nebo „ne“ (uk uk).

### F2. ÚTOKY<sup>19</sup>

Pokud i po vyjednávání zůstanou na jedné kartě lovci více hráčů, musejí na sebe **zaútočit**. Útok se provádí tak, že každý hráč hodí tolika kostkami, kolik má na kartě lovců.



**zásah při útoku**



**zásah při útoku bojové skupiny**

Za každou kartu hází každý hráč pouze jednou (za všechny lovce na kartě). Za zásah se považuje, když na kostce padne . Pouze pokud některá skupina vytvořila *bojovou skupinu* (viz níže), počítá se jako zásah hod nebo . Každý zásah odstraní jednoho lovce dle výběru postiženého hráče.

- Pořadí dle množství pazourků. Útok je proveden v pořadí podle *množství černých disků (A3)*. Hráč s největším počtem černých disků ve slovní zásobě tedy útočí jako první, ušetří zásahy, načež následuje další. Pokud je na kartě více skupin, můžete zásahy dělit libovolně mezi ně.
- *Bojová skupina*. Pokud máte *staršího válečníka (E2)* a ve skupině lovců je i váš vůdce, vytvoří vaši lovci *bojovou skupinu*. Pokud máte vynález označený jako **zbraně**, pak každý váš lovec tvoří sám o sobě bojovou skupinu. Každý, kdo je součástí bojové skupiny (včetně vůdce), zasáhne při hodu nebo .
- *Žárlivý manžel*. V souboji mezi manželem a *nápadníky (E3)* je vyspělý manžel vždy považován za bojovou skupinu, resp. využívá její výhodu. Naopak nevyspělý manžel může útočit, ale jako každý jiný<sup>20</sup> (tedy zásah pouze při hodu „1“).

*Příklad: Neandertálec je promiskuitní a má staršího válečníka. Vysílá svého vůdce na námluvy za zadanou dcerou kromaňonců. Manžel má více černých disků, takže útočí jako první, nicméně nehodí „1“ ani „2“, takže jeho útok mine. Velitel má výhodu bojové skupiny a hodí „2“, takže zabije manžela. Vzhledem k tomu, že je velitel na kartě dcery (biom typu výprava), automaticky uspěje v hodu na lov (díky dovednosti propůjčené starším) a zanechá zde potomka (dle **G1**). Promiskuitní se nemohou ženit, ale genetická stopa po nich zůstane.*



**biom umožňující sběr**



### F3. SBĚR<sup>21</sup>

Pokud se váš druh umí živit sběrem (tzn. vyznává promiskuitní sexualitu nebo mu některá z vašich dect propůjčuje tuto schopnost), dostáváte za každý biom, ve kterém je sběr umožněn a na němž máte alespoň jednoho lovce, jednoho *potomka (A1.4; tzn. nového lovce)*. Tyto biomy jsou označeny v horní části ikonou košíku.

*Příklad: Po boji zůstali někteří vaši lovci v biomu medvěda přímořského hrozného (biom, ve kterém je možný sběr – ikona košíku). Protože je váš kmen promiskuitní (tudíž trávíte mnohem víc času sběrem ořechů než výchovou dětí), dostáváte za sběr jednoho potomka. Tohoto potomka dostanete, i kdyby v další fázi lovu medvěda hrozného všichni lovci zemřeli.*

# G. FÁZE 4: HOD NA LOV

## (dle nejnižšího počtu lovců)

Kostky nebo válce na jednotlivých biomech představují **lovce**. Pokud jste na tahu (A4), proveďte v této fázi **hod na lov**, a to tak, že hodíte tolika kostkami, kolik máte zrovna na dané kartě lovců, jež ovládáte. Výsledek hodu porovnejte se stavovým řádkem biomu ozřejmujícím, kolik **zásahů** (■ nebo ✱) potřebujete k úspěšnému lovu. Pokud jich máte stejně nebo více, lov byl úspěšný (v G3 jsou popsány výsledky). Pokud je znázorněna ikona ■, je na **zásah** potřeba hodit „1“. Pokud je znázorněna ikona ✱, je na **zásah** potřeba hodit „1“ nebo „2“. Po lovu vraťte všechny své lovce, kteří lov v daném biomu přežili, mezi své **nepřidělené lovce**.

- Pořadí biomů. Pro určení pořadí biomů, ve kterých se hod bude provádět, postupujte podle A4.
- Povinný lov. Ve fázi lovu musejí všichni vaši lovci, přidělení tento tah k lovu, provést hod na lov (výjimky jsou popsány v G7). Pokud má váš vůdce aktivní bonusové vlastnosti (E5), můžete se rozhodnout o jejich využití – tedy zda bude mít na specifických biomech automaticky zásah.
- Hod na lov může být různě modifikován, jak je popsáno v G2.
- Rozsápání. Lov i námluvy mohou být velmi nebezpečné. Pokud je v piktogramech biomu uveden obrázek kostky se **zvířecím kousnutím**, lovec, jenž hodí tuto hodnotu, je zabit (sežrán původně lovenou zvěří). V případě námluv pochází smrt z mezikmenové nenávisti, proto je lovec u svého vlastního kmene v bezpečí. Tedy **při případném hodu na námluvy ve vlastním prostoru nedochází při hodu „6“ k zabítí lovice**.
- Umrznutí. Lov je nebezpečný. Pokud je v piktogramech biomu uveden obrázek **omrzlé kostky**, lovec, jenž hodí tuto hodnotu, umrzne. Pokud máte staršího **strážce ohně** (E2), jsou vaši lovci před umrznutím chráněni.

## G1. NÁMLUVY<sup>22</sup>

Můžete „lovit“ vyspělou dceru, ať již ve svém prostoru hráče, nebo v cizím, jako v kterémkoli jiném biomu označeném kyjem (výpravy), s následujícími podmínkami:

- Cítel. Ke každé kartě dcery můžete přiřadit pouze jednoho lovce. Nazývá se **cítel**.
- Úspěch při námluvách. Aby cítel uspěl, musí přežít souboj s ostatními cíteli ve fázi 3 (ať již se jedná o cítele z ostatních druhů, nebo o **žárlivého manžela**; F2) a pak



2 zásahy



= každý  
hod „1“  
je jeden  
zásah



= každý  
hod „1“  
nebo „2“  
je jeden  
zásah

hodnoty hodu  
zvířecího  
kousnutí a  
umrnutí





musí provést úspěšný **hod na námluvy** (což je vlastně hod na lov), kdy úspěch znamená  nebo .



**hod na námluvy:**  
„1“ nebo „2“ =  
úspěch

- Automatický úspěch při námluvách. Pokud je ctitel vůdce, a zároveň máte staršího válečníka, vždy uspěje (bonus na biomu výpravy). Ctitel, který je na kartě dcery, ve svém vlastním prostoru hráče a nemá žádné konkurenty, také automaticky uspěje, ale stává se z něj nevyspělý manžel. Pokud jsou zde nějakí konkurenti, musí s nimi bojovat jako kdokoli jiný, žádné výhody z domácího prostředí pro něj neplynou (**nicméně neplatí pro něj rozsápání - viz G**). A pokud uspěje (tedy přežije boj a je úspěšný v námluvě), opět začíná jako nevyspělý manžel.
- Více ctitelů. Pokud o dceru usiluje více ctitelů, každý provede hod na úspěch v pořadí hráčů. Novým manželem se stává ten, kterému se povede úspěšný hod jako poslednímu. Ostatní odcházejí domu s nepořízenou.
- Úspěšné námluvy. Při úspěchu je původní manžel (pokud nějaký byl) vrácen mezi nepřidělené lovce toho hráče, v jehož prostoru se zrovna nacházel. Ten, který uspěl, jej nahradí a je položen na příslušné *místo* na kartě dcery. Jedná se o **stálé přidělení (E4)**, takže manžel se již mezi nepřidělené lovce nepočítá. Pokud je manžel v prostoru cizího hráče, začíná ihned jako vyspělý a má přístup ke všem bonusům a **akcím propojení (I2)**, kterými příslušná dcera disponuje. Toto sdílí s jejím „otcem“, tedy hráčem, v jehož prostoru je dcera umístěná, a může akce rovněž využít.
- Monogamie. Každá z dcer může mít pouze jednoho muže (ať již vyspělého, nebo nevyspělého).
- Promiskuitní námluvy<sup>23</sup>. Pokud máte promiskuitní sexualitu, nemůžete své lovce povyšovat na manžele (ačkoli ti, jež jste umístili ještě před změnou sexuality, vám zůstávají). Námluv se ovšem můžete účastnit jako každý jiný lovec-ctitel u **cizí dospělé dcery** podle pravidel popsanych výše, s tím rozdílem, že případný **úspěšný hod** na úspěch při námluvách nepřesune ctitele na pozici manžela, ale **nahradí jednoho lovce hráče, o jehož dceru jste usilovali lovcem vaším**, kterého vezmete ze společné zásoby. Toto symbolizuje váš genetický odkaz, který vaše námluvy zanechaly. Manželský status dcery zůstane nezměněn a ctitel se vrací domů.
- Pokud se stane manželem váš vůdce, řiďte se **B4**.



**MANŽEL**

**místo pro manžela**



**MANŽEL**

**manžel proti dvěma nápadníkům**

*Příklad: Dcera archaika je provdaná za neandertálce. Ucházejí se o ni ctitelé archaika a kromaňonec. Ani jeden ze tří hráčů nebyl ve třetí bojové fázi úspěšný. Poté se každý z nich, v pořadí hráčů, pokusí provést úspěšný hod na námluvy (na lov) ve fázi 4. Archaik hází jako první a padne mu „2“, čímž nahradí stávajícího manžela z řad neandertálců (ten se přesune jako toulavý lovec mezi nepřidělené lovce majitele*

dcery – archaika). Následně však povede úspěšný hod na námluvy i kromaňonec, takže znovu nahradí na místě manžela archaika a ten se, frustrovaný, také zařadí mezi nepřidělené lovce zeleného hráče (archaika).



**modifikátor  
při lovu malé  
zvěře ve 4. fázi**

## G2. JAK VYNÁLEZY MODIFIKUJÍ LOV

Pokud máte ve svém prostoru hráče vyloženou I kartu (1), která obsahuje modifikátor hodu pro fázi 4 a pro určitý *typ biomu* (B1), pak je každý hod hodnoty [•] chápán jako [•].

*Příklad: Podařilo se vám vyložit a „vypět“ kartu „Provazová past“ do svého prostoru hráče. Na kartě je uveden modifikátor pro fázi 4 s ikonou /, což znamená, že pro všechny hody v biomu při lovu malé zvěře platí, že pokud padne „3“, počítá se jako „1“.*

## G3. VÝSLEDEK ÚSPĚŠNÉHO LOVU

Pokud je váš hod na lov úspěšný, přidejte si příslušný počet **potomků** (kostky nebo válec ze společné zásoby) mezi své nepřidělené lovce. Musíte si znázorněný počet vzít, dokud jsou nějaké ve společné zásobě k dispozici (B3). Také můžete *uvolnit* příslušný počet a barvu disků dle znázornění na kartě biomu (B3).

- Pokud se vám kartu nepovede vzít jako *trofej* (G5) nebo jako kartu do ruky (G6), zůstává karta po lovu na svém místě.
- Omezení. Výsledek úspěšného lovu můžete obdržet pouze jednou za kolo a není kumulativní. I když při lovu zajíce hodíte [•][•][•], získáte jednoho potomka, nikoli tři.
- Úspěšný lov (včetně získání trofejí) vrací vaše lovce zpět mezi nepřidělené lovce. Jedinou výjimkou je, když se objeví *predátoři* (G4).
- Konkurenční lov. Pokud je na kartě více skupin lovců, loví v pořadí dle A4. První, komu se povede úspěšný lov, získá příslušnou odměnu, ostatní odcházejí domů s prázdnou (tedy vítěz bere vše – na rozdíl od námluv, při nichž je úspěšný ten poslední).
- Získání schopností. Pokud jsou uvolněné disky díky úspěšnému lovu použity na vypěstlost staršího, jeho schopnosti jsou aktivní až pro další lov. Nelze je zpětně využít pro lov, který právě proběhl.



**kostka  
nového  
potomka**


2



**úspěšný lov  
umožňuje  
uvolnit až  
2 černé disky**

*Příklad: Tři kromaňonci a dva archaici loví vlky. Archaik má méně lovců, takže se pokouší lovit jako první a uspěje s jedním zásahem. Kromaňonci jdou automaticky domů zahanbení, s prázdnou. Nemůžou se pokusit ani vlky ochočit – to je také výsledkem hodu na lov.*

## G4. ÚTOK PREDÁTORA

Pokud se vám podaří úspěšný lov při lovu velké zvěře, přiláká to **predátory**, tzn. karty biomů  v pravém horním rohu. Abyste zjistili, kteří predátoři zbystřili, prozkoumejte všechny karty v příslušné řadě (serverní či jižní) a najděte tu nejbližší k biomu, ve kterém se odehrává lov. Na predátory za kartou zalednění nemusíte brát zřetel. Predátoři se dostanou přes „mezeru“ (tedy pokud nějaká karta v řadě chybí), ale ne přes zalednění. Pokud existují dvě karty stejně vzdálené od aktuálního loviště, zaútočí na vás oba (začíná ten s menším klimatickým číslem).



biom s  
predátory

- Postup. Po úspěšném lovu velké zvěře přesuňte přeživší lovce na kartu s nejbližším predátorem a nastavte druhý lov, podle stejných pravidel jako první. Takže můžete utrpět další ztráty, nebo získat další potomky a možnost uvolnit disky.
- Predátoři kradou kořist. Pokud se ve druhém lovu vašim lovcům nepovede hodit ani jeden zásah, pak jim predátor ukradne veškerou odměnu z prvního lovu, tedy všechny potomky, uvolněné disky (vrací se zpět jako vázané), trofeje nebo zvířata.
- Někteří z predátorů mohou být získáni jako *trofej* (G5) nebo mohou být získáni do ruky pro pozdější domestikaci (G6).

*Příklad: V jižní Evropě loví 7 lovců koně a jeden (sběrač) je na biomu šavlozubé kočky. Váš soupeř má 19 kostek na slonovi (může mít více než 18 – někteří lovci soupeřů se k němu zatoulali). Oba lovy na velkou zvěř uspěly, takže se všichni lovci sejdou u nejbližšího predátora, což je v tomto případě šavlozubá kočka (a přidali se tak k jedinému lovcovi, který zde sbíral). Vašich 8 lovců začíná druhý lov. Pokud hodí alespoň jednou „1“, kočka jim nesebere to, co získali z lovu koně. Pokud se vám podaří hodit dvakrát „1“, úspěšně ulovíte i kočku a soupeřovi lovci jdou domů s prázdnou (ale bez ztráty odměny z lovu slona). Pokud hodíte (bez ohledu na úspěch lovu) čtyři stejné hodnoty, berete kočku jako trofej (a to i v případě, že vám ukradla to, co jste získali z prvního lovu koně, tedy nehodíte žádný zásah).*




jedna trofej



dvě trofeje

## G5. BRANÍ TROFEJÍ DO VAŠEHO PROSTORU HRÁČE<sup>24</sup>

**Ikona paroží** na kartě vyznačuje, že karta může být získána jako **trofej**. Pokud jsou v ikoně dvě tečky, počítá se jako dvě trofeje. Na kartě je znázorněno, kolik stejných hodnot na kostkách při lovu musíte hodit, abyste trofej volitelně získali – ikonou 2, 3 nebo 4 prázdných kostek. Získaná trofej se do vašeho prostoru pokládá otočená o 180°.

- Abyste získali trofej, není nutné, aby byl lov úspěšný a aby některý z lovců přežil. Pokud například trofej vyžaduje hodit dvě stejné hodnoty, dvakrát „6“ () je sice neúspěšný lov, nicméně trofej získáte.

- Vyhynutí. Odstraněná karta je prostě „vylovená“ a v řadě se nahrazuje (G7). Pokud se vzniklá mezera nezaplní přesouváním biomů při globálním oteplení nebo ochlazení, může zde mezera zůstat po celou hru.

*Pamatujte: Váš vůdce v kombinaci se staršími a typem biomu automaticky hází „1“, takže se snáze docílí „hadích očí“ (dvakrát „1“), trojích očí („tříkrát „1“) nebo čtyřikrát „1“. Také některé vynálezy mění hod „3“ na „1“.*

*Příklad: Lovci daňka hodí „2“ a třikrát „3“. Toto je neúspěch, protože daněk potřebuje alespoň dva zásahy (a lovci hodili pouze jeden). Vezmou si však daňka jako trofej, protože hodili tři stejné hodnoty. Pokud by měli zbraně (vynález, které by hodnotu „3“ měnily na „1“, byl by úspěšný jak lov, tak získání trofeje.*

## G6. BRANÍ D NEBO I KARET DO RUKY<sup>25</sup>

Pokud máte alespoň jednoho vyspělého staršího (počet starších je limitem karet v ruce), mohou být biomy s **ikonou ruky** brány do ruky. Počet prázdných kostek v modrém pruhu znázorňuje, kolik stejných hodnot (dvě, tři nebo čtyři) musíte hodit, abyste si mohli kartu vzít do ruky.

- Pokud hodíte dvě, tři nebo čtyři stejné hodnoty (dle biomu), můžete si kartu vzít bez ohledu na to, zda byl lov úspěšný.
- Kartu si můžete vzít do ruky, i když jste již na maximu limitu karet v ruce. Ale okamžitě musíte některou z karet odhodit, abyste vyhověli *maximálnímu počtu karet v ruce* (B2).
- Pokud po útoku (včetně následného útoku predátora) nezůstane nikdo naživu, žádnou kartu si vzít do ruky nemůžete.

*Příklad: Vůdce a dva lovci loví včely (resp. se snaží získat med). Máte staršího lovce kožešin. Oba lovci hodí „1“, a vzhledem k tomu, že jde o lov malé zvěře, i vůdce automaticky hází „1“ (bonus díky staršímu). Lov je úspěšný a díky třem stejným hodnotám si můžete vzít kartu do ruky. Později může být karta prostřednictvím akce starších (I3) vyložena a domestikována. Karta vzatá do ruky se nahradí další kartou z příslušného balíčku dle pravidla biodiverzity (G7).*

## G7. PRAVIDLO BIODIVERZITY<sup>26</sup>

Pokud je karta biomu sebrána jako trofej (G5), pak není nahrazena a v celé řadě biomů zůstává mezera a o jednu kartu méně. Pokud je karta naopak sebrána *do ruky*



vůdce



ikona ruky



**pokud  
padnou tři  
stejná čísla**



**vůdce  
s bonusem  
staršího**



**příčina  
vyhynutí**

(G6), nahradte ji na té samé pozici z příslušného balíčku (severní nebo jižní) tak, že počet karet v řadě zůstane nezměněn. Pokud je nově tažená karta kartou predátora, zůstává tento do dalšího kola neaktivní.

• Pokud je karta sebrána do ruky, ale lov byl neúspěšný, mohou se zbývající lovci ostatních kmenů (pokud tam nějací jsou) pokusit lovit na nově tažené kartě, pokud mají *nezbytné nástroje* pro lov (E1) znázorněné na případné nové kartě.

## G8. PŘÍKLAD LOVU<sup>27</sup>

Kromaňonec (kmenové uspořádání) se pokouší v jižní Evropě lovit koně. Jedná se o lov na velkou zvěř a pro úspěch je potřeba hodit dvakrát „1“ nebo „2“. V biomu je sám.

- Fáze 2 (přidělení lovců). Nejprve povýší jednoho lovce na post staršího kameníka (post 3) a položí pod něj jeden černý disk (starší začíná jako nevyspělý). Poté položí 4 zbývající lovce a vůdce na kartu s koněm.
- Fáze 4 (hod na lov). Předpokládáme, že kromaňonec nejprve provedl úspěšný lov někde jinde, podařilo se mu uvolnit černý disk staršího kameníka a dosáhne jeho vyspělosti. To je nezbytné pro to, aby jeho vůdce získal potřebné dovednosti. Hod je proveden čtyřmi kostkami (4d6) za všechny lovce, padne „3“, „4“, „5“, „6“. Vzhledem k tomu, že pouze vůdce je (automaticky díky dovednostem od staršího) úspěšný, celkově lov selhal.
- Zbraně. Pokud by měl lovec např. technologii kostěného vrhače oštěpů, hod „3“ by se počítal jako „1“ a lov by byl úspěšný. Dostal by pak 3 potomky a možnost uvolnění černého a oranžového disku. Vzhledem k tomu, že nehodil 4 stejné hodnoty, kartu koně si do ruky nevezme (možnost domestikace).
- Predátoři. Vzhledem k tomu, že byl lov úspěšný, nejbližší predátor, vlk obecný, zaútočí. Vlci žijí na biomu výprav (označeném kyjem), kde již dovednosti velitele nejsou aktivní (musel by mít k dispozici staršího na postu 4). Všech pět lovců (4 plus velitel) hodí „5“, „5“, „6“, „6“, „6“. Dva lovci byli roztrháni vlky a další pomřeli mrazem. Protože všichni zemřeli, kromaňonec přichází i o všechny potomky a o možnost uvolnění disků z předešlého lovu koně, a navíc si nemůže vzít kartu do ruky za úspěch při domestikaci (tři stejné kostky).

• Strážce ohně. Pokud by měl kromaňonec vyspělého staršího na postu 6 (strážce ohně), všichni tři lovci, kteří hodili „6“, by byli před mrazem chráněni. Vzhledem k tomu, že by lovci bývali neušťedřili ani jeden zásah, sebrali by jim vlci předešlou



kořist z lovu koně (potomky a disky). Nicméně vzhledem ke stejným třem hodnotám by byla karta vlka vzata do ruky pro pozdější domestikaci.

## H. FÁZE 5: DOMÁCÍ ZVÍŘATA (libovolné pořadí)

### H1. DOMÁCÍ ZVÍŘATA (pouze kmenové uspořádání)

Pokud máte vyloženu vyspělou **D** kartu (**B2**) ve svém prostoru hráče, získáváte dané potomky a možnost uvolnit disky tak, jak je na kartě domácího zvířete znázorněno. Na příkladu vpravo získáte dva lovce a možnost uvolnit černý disk.



## I. FÁZE 6: PROPOJENÍ, NEOLOGIE & AKCE STARŠÍCH (libovolné pořadí)

V této fázi vyberte právě jednu akci. Buď **propojení**, **neologii**, nebo **akci starších**. Jakmile přejdete ke kmenovému uspořádání, akce propojení a neologie již nebudou dostupné. Pro mluvící druhy naopak není dostupná akce starších.

### II. AKCE PROPOJENÍ (pouze mluvící)

Na každé kartě dcery je znázorněno jedno nebo dvě **propojení**, tzn. disky, které představují symbolická slova propojující dvě mozkové oblasti. Pokud jste stále mluvící, můžete jako jednu z **akcí** provést **propojení** za použití karty dcery, buď vaší vlastní, nebo cizí, pokud na ní máte svého lovce-manžela. Tato akce vám umožňuje vzít právě jeden disk určité barvy z vaší *slovní zásoby* a umístit ho na určitý *bod propojení* na schématu mozku. Tento disk znázorňuje, jak mohou symbolická slova otevřít propojení mezi dvěma oblastmi mozku<sup>28</sup>.

- Oblasti a jejich barvy. Každé schéma mozku má tři barvy **oblastí** - pro technické (černá), přírodní (bílá) a společenské (oranžová) vědomosti<sup>29</sup>.
- Body propojení. **Tři body propojení** jsou body Venuše, Šamana a Bizona<sup>30</sup>. Na každém z nich mohou být umístěna dvě propojení barev příslušných oblastí, jak je graficky znázorněno na desce hráče. Například bod Venuše může obsahovat maximálně jeden oranžový a jeden černý disk<sup>31</sup>. A každý bod je mezi dvěma



propojení Venuše



propojení Šamana



propojení Bizona



**Toto schéma mozku má na počátku umístění bílé propojení Bizona.**

oblastmi, například bod Šamana vždy spojuje společenskou a přírodní oblast.

- Propojení se také využívají ke splnění podmínky *nezbytných disků* (E2). Naopak disky umístěné na propojení nemohou být využity pro dražbu, nezbytné nástroje nebo vítězné body. Disky z mozkové mapy můžete uvolnit pouze přechodem na kmenové uspořádání.
- Přeměna<sup>32</sup>. Mozek s aktivními pěti propojeními (5 disků) se stává jazykově průchodným (v samostatné hře a ve hře dvou hráčů je potřeba všech 6 disků). Otočte desku hráče na stranu **kmenového uspořádání** a disky z propojení se uvolní zpět do slovní zásoby. Kostky starších (a případné disky pod nimi) umístěte na druhé straně na odpovídající posty.

*Příklad: Máte obě propojení na bodu Venúše (oranžový a černý) a jedno propojení (bílý) na bodu Šamana. Vzhledem k tomu, že vaše společenská oblast obsahuje disky všech tří barev, můžete lovcem povýšit na staršího válečníka (je splněna podmínka nezbytných disků).*



**propojení Šamana s bílým a oranžovým diskem**

## 12. AKCE NEOLOGIE (pouze mluvící)<sup>33</sup>

**Neologie** (tedy tvoření nových slov) je akce, která vám umožňuje uvolnit právě jeden disk takové barvy, jakou obsahují propojení již umístěná ve schématu mozku. Uvolněný disk může být z karty dcery, staršího nebo manžela a vrací se zpět do slovní zásoby.

- Pokud jste manželem cizí dcery, můžete pro akci neologie použít barvy propojení v mozku hráče, kterému dcera patří. Pokud již konvertoval na kmenové uspořádání, máte přístup ke všem třem barvám<sup>34</sup>.

*Příklad: Kromaňonec má na bodu Šamana obě propojení (bílý a oranžový disk) a nevyspělou dceru, která má na sobě bílý a oranžový disk. V šesté fázi kromaňonec provede akci neologie a uvolní oranžový disk. V další šesté fázi (následující tah) může to samé provést s bílým diskem a tím jeho dcera vyspěje.*

## 13. AKCE STARŠÍCH (pouze kmenové uspořádání)

Každý z hráčů může provést právě jednu z uvedených **akcí starších**, pokud má příslušného vyspělého staršího a umístí vyžadovaný vázaný disk. Provedení akce staršího nijak neovlivní.

- Šamanova domestikace (post 2). Vložte jednu **D** kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni bílý disk ze své slovní zásoby (vázaný disk), aby bylo zřejmé, že zvíře dosud nevyspělo (pokud tedy nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma)<sup>35</sup>.
- Kameníkovy nástroje (post 3). Vložte jednu **I** kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni jeden černý disk ze své slovní zásoby (vázaný disk), aby bylo zřejmé, že vynález dosud nevyspěl (pokud tedy nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma)<sup>36</sup>.
- Nástroje lovce kožešin (post 5). Vložte jednu **I** kartu z ruky, otočenou o 180°, do svého prostoru hráče a položte na ni jeden bílý disk (vázaný disk) ze své slovní zásoby, aby bylo zřejmé, že vynález dosud nevyspěl (pokud tedy nemáte k dispozici bonus pro akci staršího zdarma)<sup>37</sup>.

*Tip: Pro výhru není úplně nezbytné přecházet na kmenové uspořádání. Tato snaha vám často vyblokuje spoustu slovní zásoby, a stejně se k určitým propojením nedostanete. Kmenové uspořádání vám sice přinese řadu vítězných bodů za domácí zvířata a vynálezy, ale izoluje váš druh (obtěžně se získávají dcery).*

## J. KONEC HRY & VÍTĚZSTVÍ

Hra končí buď na konci tahu po odhalení poslední karty události, nebo pokud je celá Evropa zaledněná (nejsou žádné oblasti pro lov). Sečtěte pak jednotlivé vítězné body, jak je popsáno na kartě sexuality. Vlastnosti některých dcer mohou počty bodů ještě upravovat. Všechny kostky vaší barvy se počítají jako vaše body, i když jsou v táboře jiného hráče (jako toulaví lovci). Vůdce přinese vítězné body pouze v případě, že má některou ze *zvláštních schopností* dle **E5** (kterou mu propůjčují určití starší). Dcery, starší, manželé, domácí zvířata a vynálezy přinášejí vítězné body pouze tehdy, když jsou *vyspělí* (tedy když na nich nejsou umístěny vázané disky).

- „Sobecký gen“ – promiskuitní vítězství. Starší, manželé, dcery a slovní zásoba se počítá za 1 VB. Každý nepřidělený lovec jako 2 VB. Trofeje a vynálezy za 3 VB. Vůdce a domácí zvířata za 4 VB.
- „Rodinné hodnoty“ – párové vítězství. Každý nepřidělený lovec, dcera (vdaná či svobodná) a slovní zásoba jsou za 1 VB. Každý starší nebo trofej je za 2 VB. Vůdce, manželé a vynálezy za 3 VB. Domácí zvířata za 4 VB.

### FÁZE 6 DOMESTIKACE



### FÁZE 6 NOVÉ NÁSTROJE



### FÁZE 6 NOVÉ NÁSTROJE



akce starších

## harémové vítězné body (VB)

1	LOVEC	
3	VŮDCE	
1	STARŠÍ	
1	MANŽEL	
2	DCERA	
4	TROFEJ	
4	DOMÁCÍ ZVÍŘE	
3	VYNÁLEZ	
1	SLOVNÍ ZÁSODA	

- „Boucháč“ – harémové vítězství. Každý nepřídělený lovec, starší, manžel a disk ve slovní zásobě má hodnotu 1 VB. Každá dcera 2 VB. Vůdce a vynálezy se počítají za 3 VB. Trofeje a domácí zvířata za 4 VB.

*Příklad: Na konci hry je vaše sexualita párová. Zůstalo vám 9 lovců, vůdce s některou z dovedností, 1 trofej, 2 dcery a 12 disků ve slovní zásobě celkem za 28 VB. Máte jednoho toulavého lovce a 1 manžela u cizího hráče celkem za 4 VB. Celkem je tedy vaše skóre 32 VB.*

## J1. NEMOCNÝ DRUH<sup>38</sup>

Pokud jsou všichni vaši lovci mrtví, nemůžete nadále lovit ani přijmout toulavé lovce. Můžete se však účastnit dražby a získat vítězné body. Pokud byste měli nějaká domácí zvířata, lze získat další lovce dle H1.

## K. VARIANTY HRY

### K1. KOMBINACE HRY NEANDERTHAL; LOVCI MAMUTŮ SE HROU GREENLAND (GRŔNSKO)

Můžete začít hru *Greenland* s použitím kostek zbylých na konci hry *Neanderthal*. Pokud tak učiníte, sečtete po konci hry *Greenland* své vítězné body s těmi, jež jste získali ve hře *Neanderthal*, a zjistíte, kdo

je celkový vítěz. Počáteční rozestavení udělejte dle části C hry *Greenland* – mimo:

- Počáteční kostky a disky. Jste omezeni pouze na disky a kostky, s kterými jste zakončili hru *Neanderthal*. Kostky můžete libovolně umístit jako lovce, starší nebo kolonisty (v případě Tunitů). To vám může poskytnout více (či méně) kostek, než je popsán v přípravě hry *Greenland* (části C).
- Starší. Starší umístíte na stejné posty, na jakých byli ve hře *Neanderthal*.
- Domácí zvířata. Vyměňte každou ze svých karet domácích zvířat za náhodně vybranou kartu domácích zvířat (D biomy) ze hry *Greenland*. Norsetové si zvolí ze svých nevyužitých zvířat.
- Vynálezy. Vyměňte každý z vynálezů získaných ve hře *Neanderthal* za náhodně vybranou kartu vynálezu (I biom) ze hry *Greenland*.
- Dcery. Vyměňte každé dvě dcery získané ve hře *Neanderthal* za dceru ze hry *Greenland*, vybranou náhodně z dcer vašeho kmene.

# 28

- Mluvicí. Pokud zakončíte hru *Neanderthal* jako mluvicí (tedy ne kmenové uspořádání), nemáte na začátku hry *Greenland* k dispozici žádného staršího

a během prvního tahu nemůžete ani povyšovat.

- Zalednění. Za každou kartu zalednění v severní nebo jižní Evropě přesuňte odpovídající biom v severní, resp. jižní části ve hře *Greenland* na chladnější stranu.

## K2. KOOPERATIVNÍ HRA A HRA PRO JEDNOHO HRÁČE

V této variantě hraje jeden hráč za všechny druhy nebo tři hráči každý za svůj druh jako v základní hře. V každém případě je k vítězství nutné, aby na konci hry přežily alespoň dva druhy s jedním nebo více domácími zvířaty.

- Počáteční rozestavení a délka hry. Postupujte dle **části C**.
- Vyjednávání. V každém tahu může být během fáze 3 vyměněn právě jeden volný disk za volný disk nebo vyspělá **I** karta za vyspělou **I** kartu mezi dvěma druhy, pokud je alespoň jeden z druhů kmenového uspořádání. Nelze měnit lovce, karty **dcer** ani **D** karty. Pravidlo vyjednávání platí (**F1**).
- V této variantě již není brání trofejí dle **G5** volitelné, ale povinné.

## K3. HRA PRO JEDNOHO HRÁČE S JEDNÍM DRUHEM

V této variantě se pokusí vámi vybraný druh přežít a rozmnožit v izolaci. Jeden z dalších druhů k vám bude mít velmi omezený přístup v období chaosu – a volitelně i k vašim dcerám. Váš druh přežije jako **kmen**, pokud po posledním kole máte alespoň jeden vynález nebo domácí zvíře, jako **lovci**, pokud máte vůdce, alespoň dvě provdané dcery za vaše lovce a více než čtyři trofeje, nebo zkusíte zvítězit na **body** ziskem více než 50 bodů.

Počáteční rozestavení je stejné jako pro tři hráče, s těmito výjimkami a změnami:

- Nastavte: 8 lovců, 1 nevyspělý starší – strážce ohně (pozice 6 na kartě hráče).
- Rozdělte: 8 karet událostí (další karty událostí můžete přidat na konci každého kola po finálním osmém, pokud budete chtít hru prodloužit).
- Pro přechod na kmenové uspořádání je potřeba 5 disků umístěných na propojení.
- Maximální počet karet **dcer** je 5 (když nějakou ztratíte při *sněhové bouři*, můžete vzít další).
- Pokud měníte během chaosu sexualitu, můžete si vybrat ze všech tří možností.
- Chaos/toulání: Pokud při události chaosu neutrpíte žádnou ztrátu nepřidělených lovců (nepočítejte ztrátu starších), pak si můžete přidat jednoho lovce cizího druhu mezi vaše lovce. Všechny vaše lovce, kteří se odcházejí toulat, **vezmete z nepřidělených lovců** a jsou přesunuti do společné zásoby.
- Volitelné pravidlo: V okamžiku, kdy máte vyspělou dceru, přicházejí ostatní druhy na námluvy – položte na kartu vaši vyspělá dcera cizího lovce (každé kolo přichází jeden cizí lovec, dokud se některý z nich nestane manželem vaší dcery). Během fáze 3 – útok (běžné pravidlo – váš druh útočí vždy jako první). Fáze 4, námluvy – k úspěchu je potřeba hodit „1“ nebo „2“. Pokud se váš lovec pokouší dvořit vaší dceři, která je provdaná za cizího lovce, pak cizí lovec hází při útoku jako první (ve fázi 3).

# AUTOŘI

**Autor hry:** Phil Eklund **Grafický návrh:** Karim Chakroun

**Pravidla:** Phil Eklund, Kyrill Melai

**Vydavatel české verze:** Fox in the Box

**Překlad:** David Hanáček **Korektury:** Kateřina Kadlecová

**Testování hry:** Juan Crespo, Dr. Nicole Morper, Wulf Corbett, Andy Graham, Chuck Parrott, Mathew Tate, Matt Eklund, William Hutton, Drake Immortalis, Simon Skov Hansen

# POZNÁMKY

<sup>1</sup> Abychom tuto záhadu ukotvili do kontextu hry, předpokládáme, že naše hra bude trvat 120 000 let (tedy 150 tahů) místo 10 000 let. Na počátku hry loví evropští neandertálci svými kopími velká zvířata a jiní pralidé oštěpy drobnější zvěř. Zatím se původem africký druh *Homo sapiens* šíří po celém světě, nicméně záhadně se vyhýbá zamrzlé Evropě. Všechny tři druhy již znaly oheň a pěstní klíny. Nic moc dalšího se ovšem po dalších 94 nudných tahů neděje. Pak se (před 45 000 lety) v Evropě konečně objeví člověk kromaňonský a po následujících 6 tahů probíhá kulturní revoluce, která se šíří od kromaňonců k neandertálcům nebo naopak. V této době už archaici mohli být vymřelí a kolem tahu 100 jsou minulostí i neandertálci. Pleistocén končí tahem 135 a je nahrazen teplým holocémem, dobou meziledovou. Lidé se věnují zemědělství, hrnčířství, zakládají města a chodí s lukem a šípem na lov. Během tahu 148 se narodí Ježíš a tahem 150 se ocitáme v současnosti.

<sup>2</sup> O podivně nazvaném druhu archaický *Homo sapiens* (*Homo heidelbergensis*) toho moc nevíme. Mohl by být jakousi odpadní kategorií, štítkem na muzeálním šuplíku, kde se skladují lebky s objemem mozkovny mezi 1100 a 1400 cm<sup>3</sup>. Nicméně se zdá, že to byl robustní *Homo erectus* s velkým mozkem, který se vyvinul v Africe někdy před 500 000 lety. Bylo potvrzeno, že byl předkem obou dalších druhů z naší hry. Jednou z možností je, že se přesunul do Evropy a někdy před 150 000 lety z něj vznikl *Homo neanderthalensis*. Zatím ti, co zůstali v Africe, dali asi před 120 000 lety vzniknout druhu *Homo sapiens*. *Homo heidelbergensis* byl středního vzrůstu, někde mezi neandertálci a kromaňonci, a ví se, že lovil oštěpy koně na území dnešního Německa.

# 30

<sup>3</sup> Neandertálci jsou vyhynulým druhem evropských a blízkovýchodních hominidů, kteří žili v období před 150 000 až 40 000 lety. Jejich mozkovna o objemu

1200–1750 cm<sup>3</sup> je v průměru významně větší než naše. Byli anatomicky uzpůsobení pro život v době ledové; disponovali zavalitým, svalnatým tělem, sudovitým hrudníkem a krátkýma nohama. Z jejich ostatků jsou často patrná rozsáhlá zranění (podobná těm, k jakým dochází u jezdců rodea) a degenerativní nemoci. Vymřeli 5000 let poté, co se v Evropě objevili kromaňonci.

<sup>4</sup> Kromaňonec je vlastně jen jiným jménem pro nás samotné, *Homo sapiens* – anatomicky moderní lidi s mozkovou o objemu 1200–1700 cm<sup>3</sup>. Nicméně kognitivně nebyla jejich mysl tak tvůrčí a pružná jako ta naše; tento stav se mění v období kulturní revoluce před 40 000 lety, kdy poprvé padli do Evropy. Tou dobou už byli 80 000 let v Africe, 60 000 let v Asii a 2 000 let v Austrálii. Dnes jsou jediným přeživším členem rodu *Homo*.

<sup>5</sup> Černé disky představují acheulskou kamennou technologii včetně všudypřítomných pěstních klínů. Tento pazourkový nástroj, tvarem připomínající hrušku, používaly všechny tři druhy z naší hry a byl po milion let vskutku nejužívanějším nástrojem hominidů. Nikdo však neví, k čemu vlastně sloužil. Mohl se využívat ke všemu možnému: k porážce zvířat, řezání rostlin, loupání kůry, k získávání morku z kostí nebo ke všem zmíněným činnostem. Vzhledem k tomu, že byl ostrý po celém obvodu, mohl sloužit i jako náboj do praku. Ale proč ta úzkostlivá snaha o symetrii a čisté opracování? Na některých nalezištích jich byly tisíce – proč jich potřebovaly i malé skupiny tolik? Proč jsou podle analýz opotřebení většinou nepoužité? Proč jsou některé příliš velké nebo naopak příliš malé pro jakékoli praktické použití? Proč byly některé zjevně ponechány úmyslně zabodnuté do země? Tyto skutečnosti potvrzují, že podoba pěstních klínů nebyla vynucená technologií, která vyžaduje jak slovní rozpoznávací vzorce, tak schopnost pracovat s představou znázornění slov v mysli. Spíše jako by je formoval jakýsi Darwinův „sexuální výběr“ – „tokající“ ženy si vybíraly muže, který vyrobil nejlepší pěstní klín. Pokud byla podoba pazourku ovlivněna ženami namísto technologií, jde zjevně, proč zůstal vzhled tohoto bezesporu nejdéle používaného nástroje lidské historie po tak dlouhou dobu nezměněn. Ať už byl jeho účel jakýkoli, kulturní revoluce éru pěstního klínu rázně ukončila. Mimochodem, například v Americe nebyl nalezen ani jediný pěstní klín; byla totiž kolonizována několik tisíc let po kulturní revoluci.

<sup>6</sup> Proč jsou slova představována disky? Domnívám se, že slova jsou vůbec nejdůležitějším lidským vynálezem a že jejich hlavní úlohou není komunikace s druhými, ale komunikace se sebou samým, jako základ uvědomění si sama sebe. Prozkoumejte vlastní myšlenky, proud slov s gramatikou a větnou skladbou, běžící více či méně plynule (dokonce i v noci, ovšem hůře usouvztažněná). Zvířata, a po větší část své historie i lidé, nemají žádný takový plynulý proud právě vinou absence slovní zásoby. Ale v určitý okamžik, podle

mého právě s kulturní revolucí, bylo použito první slovo – při mluvení, ale i jako součást myšlenkového procesu. Slova začala sloužit jako prostředník komunikace levé, slova tvořící části mozku s pravou, tou výkonnou, jak předpokládá americký psycholog Julian Jaynes. Tuto myšlenku rozvádím v eseji v závěru těchto pravidel.

<sup>7</sup> Psycholožka Leda Cosmidesová a antropolog John Tooby popisují tři odvěké specializované moduly inteligence: společenské pro „čtení myšlenek“ a interakci s druhými bytostmi, přírodní pro porozumění přirozenému světu a technické pro výrobu a používání kamenných a dřevěných výrobků. Důkaz pro existenci těchto modulů myslí pramení z neschopnosti zvířat a pralidí používat informace, jež získali zpracováním v jedné doméně, v oblasti jiné domény. Toto se změnilo, když se zpracovávací jednotky všech tří oblastí propojily schopností mluvit, kterou lidé ovládli.

<sup>8</sup> MPI je anglická zkratka pro Mužskou péči o potomstvo (Male Parental Investment) – tedy o čas a energii, jež jsou otcové ochotni věnovat svým dětem, aby se dožily věku, kdy se mohou samy rozmnožovat. Většina savčích sameců o potomky nepečuje, a jejich sperma je tak jediným příspěvkem potomkům i jejich dočasně sexuální partnerce. Toto ve hře znázorňujeme šesti MPI (mužská péče o potomstvo) disky symbolizujícími promiskuitu. Lidská novorozeňata s velkými mozkovými sítěmi jsou ovšem ve srovnání s ostatními primáty rodí předčasně a po mnoho měsíců jsou bezbranná. Lidským lovcům se z hlediska rozvoje jejich rodu výrazně vyplatí sdílet „proteinové balíčky“, které přinesou z lovu.

<sup>9</sup> Evropa, nejchladnější a nejlépe zaledněný kout superkontinentu, byla poprvé osídlena před 800 000 lety druhem *Homo erectus*. Následovaly příchody raného člověka – archaika před 500 000 lety, neandertálec před 150 000 lety a kromaňonců před 45 000 lety, pravděpodobně přes Bosporskou úžinu a podél dunajské cesty. Již před nástupem posledního glaciálního maxima (před 20 000 lety) byla osídlena celá kontinentální Evropa kromě Skandinávie a oblastí pokrytých ledem. Zdá se, že křížení lidí a drsné evropské podnebí odstartovalo kulturní revoluci.

<sup>10</sup> Tři z nejbližších žijících příbuzných lidstva se rozmnožují třemi různými způsoby, přičemž každá z těchto tří strategií je praktikována i v některých dnešních lidských společnostech. Šimpanzi jsou promiskuitní, gibboni striktně monogamní a gorily si udržují harém. „Vezmeme-li v úvahu společenské zvyky dnešních lidí, pak je nejpravděpodobnější, že pradávny člověk žil původně v malých společenstvích, přičemž každý muž měl jednu ženu nebo, pokud si to mohl dovolit, i více žen, které žárlivě střežil před ostatními muži. Člověk také nemusel být společenský živočich, a přesto mohl žít s několika ženami, podobně jako gorila...“ – Charles Darwin: O původu člověka, 1871.



<sup>11</sup> Poslední dva miliony let se Země nachází v sevěni doby ledové, která trvá dodnes. Glaciály občas přeruší teplejší, nicméně stále velmi chladné doby meziledové neboli interglaciály. My žijeme v jednom takovém letném interglaciálu, jež považujeme za teplý, avšak nezapomínejme, že Země měla naposled zaledněné oba póly a vrcholky hor před 250 miliony lety, dlouho před dinosaury. Takže dnes je ve skutečnosti abnormálně chladno. Na počátku naší hry, před 45 000 let, bylo přinejmenším o 5 °C chladněji a během takzvaného würmského zalednění se ještě ochladilo. Jak bylo čím dál víc vody vázáno v rozpínajícím se ledu, Země trpěla desertifikací, suchem a klesáním mořské hladiny. Postupující led tlačil lidi na jih.

<sup>12</sup> Soutěžní otázka: Co bylo nejhorší přírodní katastrofou lidské historie? Proměnila 20–30 % pevniny v pustinu bez života, podobnou měsíční krajině? Odpověď: Poslední glaciální maximum, hlavně würmské zalednění v Evropě před 70 000 – 11 000 lety.

<sup>13</sup> Chaosem je myšlena absence skupinové soudržnosti, zapříčiněná především sobeckým genem. To, že jednotlivá zvířata jednají v zájmu svého druhu, je pouhým mýtem; ve skutečnosti se chovají tak, aby podpořili vlastní gen. Souboje během námluv vedly ke svržení alfa samce (toto téma je rozebráno v jiné naší hře, *Pax Porfiriana*). Svržení vede k hromadnému zabíjení nedospělých potomků alfa samce, dalšímu zdroji chaosu a mimo jiné příčiny úmrtí každé třetí gorily. Nový dominantní samec jednoduše pozabíjí všechna cizí mláďata, která podle něj nesdílejí jeho gen. Ačkoli většina samic savců si uvědomuje svou ovulaci, u žen tomu tak není. Skrytá ovulace se u lidí mohla vyvinout právě proto, aby udržela otce stále doma – aby ochraňoval své geny vložené do „svých“ dětí a nelákalo ho hledání ovulujících žen, aby je oplodnil, když jeho partnerka není v daném okamžiku schopna početí.

<sup>14</sup> Přežití lovců a sběračů záviselo na schopnosti přestát zlé časy; ikona sněhové bouře znázorňuje obzvlášť tuhou zimu. Pokud se vaše zásoby energie ztenčí na minimum, než přijde jaro, musíte obětovat starší, nezadané dcery nebo chovná zvířata.

<sup>15</sup> Podle lingvistky Valerie Fridlandové z Nevadské univerzity jsou ženy motorem jazykových změn, neboť je předávají svým dětem, jakožto ty, co o ně pečují především.

<sup>16</sup> Všimněte si, že karty predátorů nemají žádné nezbytné nástroje pro lov. Lov na predátory si představujte tak, že se k nim připlížíte bezprostředně poté, co ulovili kořist, a odháníte je zapálenými pochodněmi, abyste jim mohli ukrást jejich maso. Nic pro slabé žaludky.

<sup>17</sup> Pralidé zřejmě využívali oheň jen příležitostně a zřídka; neandertálci ve svých tábořištích jako první běžně udržovali ohniště a podle všeho uměli oheň

i rozdělovat, nejen ho přenášet pomocí žhavých uhlíků. K tomu ovšem došlo až na sklonku jejich existence, v období před 60 000 lety.

<sup>18</sup> „Manželství představuje delší vztah mezi dvěma druhy. Může být zpočátku omezen pouze na výměnu zboží. V určitém bodě se vztah stává intenzivnějším a vede k výměně technik, myšlenek a chování. Vrcholem mezidruhových vztahů v této hře je výměna lidí, mezidruhové svatby a nevyhnutelně i páření, znázorněné tím, že jak hráč, kterému dcera patří, tak její manžel mohou využívat její zvláštní schopnosti. Námluvy jsou zde tedy jakýmsi abstraktním znázorněním mezidruhových vztahů. Mezidruhové vztahy však nevnikají snadno. Rozdíl mezi jednotlivými kulturami je ve hře mnohem větší, než jaký vidíme v dnešním světě. Jeden druhému jen tak neuvěří. Boj je nezbytnou součástí všeho. Lidé žijící s jiným druhem se stávají vyvrheli, jakmile nedůvěra převáží nad benefity obchodu... Je úžasné, jak je jednoduchý koncept manželství použit pro znázornění něčeho tak složitého, jako je vztah mezi druhy.“ Kyrill Melai, 2015

<sup>19</sup> Přes vývoj oštěpů a různých léček nemají archeologové důkazy o organizovaném válčení až do doby před 14 000 lety. Neobjevily se ani jeskynní malby znázorňující násilí mezi lidmi. Lovci a sběrači kočovali a bez stálého zázemí, zvířat a zásob jídla omezili území střetů jen na sporná loviště nebo velké úlovky. Protože schopnost používání zbraní se nachází v přírodní kognitivní doméně naší mysli a lidé jsou umístěni ve společenské oblasti, použití zbraní proti jiným lidem bylo nejspíš nemožné až do propojení jednotlivých oblastí.

<sup>20</sup> Náš vzdálený předek *Australopithecus* žil, soudě dle jeho pohlavní dvojtvárnosti (projevující se například velkými rozdíly ve vzrůstu mužů a žen), v harémovém uspořádání. Jeho společnost mohla být poměrně sexistická, promiskuita byla zapovězená. Pohlavní dimorfismus druhů *Homo erectus* a *Homo heidelbergensis* byl naopak nevýrazný a v sexuální oblasti byli mnohem svobodomyšlnější. Motorem takových společností mohly být „závody spermií“ – genetického vítězství dosáhli muži, kteří dokázali vyprodukovat a na místo určení doručit nejvíce spermatu. Odtud zřejmě muži zdědili relativně velký pohlavní orgán. Jedním ze způsobů, jak se vyhnout „závodům spermií“, byly „líbánky v divočině“, kdy si muž zajistil samotu únosem partnerky daleko do lesů. Tyto konsensuální únosy, nezapadající do promiskuitního chování společnosti, zřejmě položily základ prvním párovým vztahům na bázi manželství. Odráčenou stranou mince je, že s těmito vztahy roste mužská žárlivost a násilné chování.

<sup>21</sup> Předpokládám, že menopauza (přirozené ukončení ženského menstruačního cyklu) se u lidí, zřejmě u neandertálců, vyvinula ve stáří let mezi vývojem velkého mozku a kulturní revolucí. Je záhadou, proč „sobecký gen“ zvolil právě proces, který předčasně ukončuje jeho šíření (menopauza je v přirozených podmínkách známa

pouze u lidí a kulohlavce černého, příbuzného delfinů). Tato hra se řídí „babičkovskou hypotézou“ (Grandmother Hypothesis), jež tvrdí, že menopauza podporuje přežití ženinych vnoučat. To platí zejména v případě promiskuitních společností, kde se o děti starají pouze matky a babičky. Antropoložka Kristen Hawkesová zkoumala tanzanský kmen lovců a sběračů Hazda a zjistila, že babičky po menopauze tu věnují většinu času sběru – sedm hodin denně ve srovnání se čtyřmi a půl hodinami v případě mladých matek a třemi hodinami u mladých nevěst. Zkušené babičky navíc donesou ve srovnání se ženami v nejlepších letech během jedné hodiny domů více kilogramů potravy. I když to může znít divně, v této hře je většina lovců, kteří žijí v promiskuitní společnosti a nosí domů jídlo, ve skutečnosti babičkami. Bez přirozeného omezení porodnosti v podobě menopauzy by žena byla těhotná nebo kojící po celý svůj dospělý život; navíc by se vystavovala vysokému riziku úmrtí při porodu (důsledek porodů dětí s velkými lebkami).

<sup>22</sup> Exogamií nazýváme kulturní pravidlo, dle něž jedinec opouští svou sociální skupinu, aby si našel partnera jinde, snad i u jiného poddruhu, kmene, rodu. Lidská společenství jsou obecně exogamní, pokud jde o ženy – právě ony opouštějí domov, aby se provdaly. Svým odchodem od potenciálně příbuzných mužů svého kmene zajišťují různorodost a zdraví genů i myšlenek. V tomto jsou lidé podobní ostatním vyšším primátům žijícím ve společenství (šimpanzům a gorilám), ale rozdílní od většiny druhů opic, které jsou takzvané mužsky exogamní – odchází tedy muž. Genetická analýza potvrdila, že k míšení forem *Homo sapiens* a neandertálců došlo před 55 000 lety, přičemž geny neandertálce v sobě zahrnují 1–4 % genomu člověka kromaňonského. Ledový muž Ötzi, nejstarší evropská zachovaná mumie z doby před 5 300 lety, nese ještě větší procento genů neandertálských předků. Ještě spíše než geny nám toto mezidruhové míšení potvrzuje fakt, že kulturní revoluce proběhla jak u neandertálců, tak u kromaňonců.

<sup>23</sup> V raných prototypch hry byl tento jev nazýván „znásilnění“, avšak ukázalo se, že pro popsání herní mechaniky je to zbytečně významově zatížený název. Použitím tohoto eufemismu jsem bohužel porušil tabu spojená se znásilněním, která jej činí nejčastěji nenahlašovaným násilným činem. Omlouvám se všem obětem (jednu znám dokonce osobně), které musejí trpět nejen zločinem samotným, ale i společenským stigmatem s ním spojeným. Znásilnění je v primatologii a darwinismu významným činem; je zde eufemisticky nazýváno „vynuceným stykem“. Odhaduje se, že polovina orangutaních mládřat byla počata spářením mladých samců a přinucených samic, které jsou součástí jejich uzavřeného harému. Tento podíl dětí narozených ze znásilnění značí, že se bude díky mechanismu přirozeného výběru rodit čím dál víc samců s genem argesivních znásilňovačů. To činí společenství orangutanů čím dál vyloučenějším, což není dobré. Jejich mláďata jsou, stejně jako lidská, v raném věku neschopná obstarat si potravu. U šimpanzů, kteří žijí promiskuitně, je párování „zločinem“ a znásilnění

„normou“. Samice, které se brání promiskuitním vztahům nebo které dávají přednost konkrétnímu samci, jsou šimpanzími samci rozličně šikanovány.

<sup>24</sup> Behaviorální biolog Paul S. Martin ve své teorii nadměrného vybíjení tvrdí, že lovci trofejí zapříčinili masové vyhynutí některých druhů v pozdním pleistocénu v obou Amerikách a zřejmě i v Evropě a Austrálii.

<sup>25</sup> Před čtvrtmilionem let se v pleistocenní Evropě objevuje úžasný úbermensch zvaný neandertálec. Jedno z největších, nejsilnějších, nejchytřejších stvoření s největší výdrží, co kdy žilo. S podstatně větším mozkem, než je ten náš, uměl tak opracovávat pazourek, že to sotva dnes někdo dokáže napodobit. Jeho z více částí složený oštěp, tou dobou technologicky nejvyspělejší na světě, dokázal složit nosorožce. Neandertálec uměl ovládat oheň, stavět přístřešky i přežít v nejdrsnějším koutě kdekdejšího superkontinentu. Spolu se svými asijským poddruhem, denisovany, měli zvládnout zaplavit celý svět včetně pradávné Afriky. Za několik následujících desítek tisíc let pak měli vynalézat mikročipy a Boeingy 747. Ale to se nestalo. Stovky tisíc let plynuly a on stále honil jeleny po Evropě se svými valloiskými oštěpy a pěstními klíny. Pravda, tento behaviorální konzervativismus je normou pro další miliony druhů žijící na Zemi. Ale na co pak je tak velký mozek, když ne na umění, kulturu a inovace? A když se potom před 45 000 let konečně objevil kromaňonec, také trávil posledních 100 000 let s velkým mozkem a kamennými nástroji, ale bez kultury, umění a vylepšení. Obě tyto druhové mocnosti se chovaly podobně, s veškerou kulturou a tvořivostí v používání kamene. Nicméně z jejich momentálního setkání nějak vzniklo vše, co dnes považujeme za lidské.

<sup>26</sup> Těžko najdeme nějaký důkaz pro romantické představy, v nichž se neandertálci věnují náboženským rituálům zahrnujícím obětování nebo uctívání dnes již vyhynulého jeskynního medvěda. Ostatky jeskynních medvědů uhynulých během zimního spánku se mohly v jeskyních nashromádkovat a uspořádati mnoha tisíc kostí, jež považujeme za dílo člověka, mohlo být dílem přírody. Oba druhy ovšem obývaly jeskyně a nález medvědí páteře se zaklíněným kamenným hrotem mezi obratli potvrzuje, že obrovští medvědi byli občas loveni. Tato hra předpokládá, že lovci, kteří se vrátili z lovu s pořádnou trofejí, byli odměněni ženskou pozorností, aby se jejich gen stal nesmrtelným v podobě následných generací.

<sup>27</sup> Lidé jsou jedněmi z mála stvoření schopných zabít na dálku. Koordinace ruka–oko, jež k tomu byla zapotřebí, může být příčinou vývoje našeho velkého mozku. První důkaz o existenci vrhacích zbraní byl nalezen v německém Schöningenu v podobě překvapivě zachovalých oštěpů. Oštěpy staré asi 300 000 let byly pro hod vyvažovány ostrými dřevěnými hroty. Důkazy naznačují, že je *Homo heidelbergensis* používal k lovu koní.

<sup>28</sup> Technická, společenská a přírodní oblast jsou na kartách hráčů znázorněny v oblasti mozkové kůry, limbické kůry a zadního mozku. Tyto oblasti jsou spíše sugestivní než skutečné. Zadní mozek je nejstarší částí mozku, kterou sdílíme s obratlovci stejně jako s hmyzem. Limbický systém řídí emoce, chování a dlouhodobou paměť. Mozková kůra je u lidí velmi rozvinutá a obsahuje Brocovo centrum a Wernickeovo centrum řeči.

<sup>29</sup> Profesor archeologie Steven Mithen předpokládá, že mozek pleistocenních lovců a sběračů byl členěn do tří částí: technické, přírodní a společenské vědomosti. Hranice mezi těmito částmi bránily našemu předkovi například ve výrobě kostěných nástrojů. Proč? Protože kámen a kamenné nástroje byly zpracovávány v části technické, jako předměty, které jsou obráběné, zatímco kosti a paroží zpracovává část přírodní, jakožto vazbu na chování zvířat. Tyto postupy byly zcela nezměnitelné, podobně jako švýcarský armádní nůž s různými typy ostří nebo jako počítačové programování. Propojení bylo utvořeno až použitím slov z rozličných částí, jako třeba slovo „kost“ užitě v odborném významu, jako označení materiálu (podloženo názvem prvních kostěných nástrojů). Další propojovací slova: „lidé“ jako předmět manipulace (první podvody), „zvířata“ jako lidé (antropomorfismus a totemismus), „předměty“ jako lidé (sošky venuší, pohřební předměty). Pružnost slov spustila kulturní revoluci. Kulturní karty zmiňují klení, vtipy, poezii a další slovní rozmary, protože podle mé teorie byly ty nejobtížnější vysvětlitelné výrazy prvotní v rozpoznávání propojení.

<sup>30</sup> Jeskynní malby, nejranější symbolické umění, se rychle rozšířily po celém světě. Náměty maleb, až mysticky shodné od Španělska po Indonésii, jsou téměř vždy zvířata, zobrazená s ohromující zručností. Lidé jsou zobrazováni jen velmi zřídka – proč? Obtisk ruky je běžným podpisem – proč? Malby jsou většinou v neobydlených částech jeskyní, navštěvovaných pouze za účelem malování při světle louče, proč? Nejpozoruhodnější je, že na malbách jsou patrné úpravy prováděné během tisíciletí. Má teorie je taková, že malby umělcové verbální paměti pomáhaly vyvolávat obrazy. Je známé, že používání určitých drah nervového systému je posiluje, podobně jako mlhavá logika, což mohlo napomoci mozku k zásadnímu kroku na cestě za sebeuvědoměním. Proces, který se dodnes znovu opakuje, kdykoli se malému dítěti podaří ovládnout jazyk.

<sup>31</sup> V Evropě byly nalezeny stovky záhadných sošek „venuše“ se zvýrazněnými ženskými přednostmi, avšak se zcela nebo částečně chybějící tváří a končetinami. Nejstarší, vyřezaná z mamutiho klu, vznikla v období kulturní revoluce. Zvláštní je, že venuše nebyly předmětem jeskynních maleb. Psycholog Julian Jaynes se domnívá, že sloužily jako přenosné mnemotechnické pomůcky, jako připomínky výstrah a varování, které nevědomým lidem udělily jejich matky a které si tito lidé bez upomínek nebyli schopni sami dost dobře vyvolat. Připomínkou těchto prastarých pomůcek jsou možná sošky a figurky, jež dodnes pokládáme na své stoly, do kostelů a věšíme je na kroužky ke klíčům, aniž bychom věděli proč.

<sup>32</sup> Nevíme, které evropské druhy odstartovaly kulturní revoluci, již také říkáme chatelperronská kultura. Možná to byl mišenec různých druhů. Jakmile kulturní revoluce začala, rozšířila se před 45 000 – 40 000 lety mezi neandertálci i u kromaňonců, jak potvrzují nálezy důmyslně opracovaných kamenů, nástrojů složených z více součástí, hranolových ostří, zdobných náhrdelníků ze záměrně proděravělých liščích a mamutích zubů nebo slonovinových prstenů či přívěsků. Každý druh rozvíjel svou prastarou technologii svým způsobem, aniž by se navzájem napodobovali. Šířil se jazyk a malby a figurky byly prvními školními pomůckami.

<sup>33</sup> Neologie je věda zabývající se tvorbou nových slov, užívaných ke komunikaci i k přemýšlení. Vnější komunikace byla zřejmě šířena muži v rámci vzájemných bojů o postavení nebo při společném lovu. Toto je ve hře znázorněno mimo jiné těžbou pazourku, sběrem a společenskými disky. Možná ale bylo první používání slov zcela v rukou žen, ať pro komunikaci vnější, či vnitřní (myšlenkovou), když učily své děti mluvit.

<sup>34</sup> Archeology a antropology kupodivu vůbec nezajímá, proč lidský druh vyvinul umění. Žádné jiné zvíře nečte knihy, nerozebírá malby, netesá sochy, neskládá hudbu, nerecituje básně. To samé lze říci o pohřbívání s cennými předměty, které, jakožto umění, neměly dlouhou trvanlivost. Proč nástroje potřebné k pohřbívání vyžadovaly měsíce práce? Obvyklé vysvětlení se opírá o víru a posmrtný život, dva koncepty, které vyžadují tak velkou míru abstrakce, že musely být formulovány až o desítky tisíciletí později. Spíše než abstraktní pojmy času a smrti znamenala přítomnost pohřebních předmětů první připomenutí jednotlivce formou jeho jména; v době, kdy zapamatování si slov starších bylo otázkou života a smrti. Pro účel zapamatování si mohly sloužit sošky venuší. Poprvé jsou vzpomínky uloženy ve formě slov a vyvolávány v podobě halucinací, hlasů v hlavě, proudu myšlenek, do kterých se každý z nás ponoří, jakmile se naučí mluvit. Myšlenky nesené slovy mohou být rekonstruované v podobě obrazů, prvních představ a fantazii, jako třeba představa vaší matky, jak k vám hovoří. To vedlo k radikálním změnám v pozornosti vůči věcem a osobám, které se v archeologických nálezech projevíly výskytem oněch slavných jeskynních maleb a kostěných fléten. Proto jsou umění i kultura považovány za prostředek sebeuvědomění.

<sup>35</sup> Jak archeologické, tak genetické důkazy naznačují, že chov zvířat se neobjevil dříve než v neolitu; jako první byli asi před 15 000 lety ochočeni psi. Pokud tomu tak opravdu bylo, je začlenění psů do naší hry poněkud předčasné. V Belgii a Rusku byly ovšem nalezeny pozůstatky psů, kteří tu žili před 36 000 lety a jejichž DNA se blížila spíše tě dnešních psů než vlků. Možná se přizivovali na mršínách, které po sobě zanechali dřívější lovci, možná se podíleli na lovu samotném nebo mohli poskytovat ochranu před velkými predátory. Domestikace velkých zvířat započala brzy poté, co se počátkem holocénu oteplilo; v chladném pleistocénu domestikaci

komplikoval nedostatek krmiva během zimních období, zaviněný nerozvinutou technologií pro sečení a sklizení trávy. Kdyby se oteplilo dříve, možná by nastala domestikace tak, jak je datováno ve hře. Každopádně byla domácí zvířata chována hlavně kvůli masu a kůžím. Jejich využití na práci a mléko se datuje až do pozdního neolitu.

<sup>36</sup> V tomto období je charakteristickou technikou opracování kamene technika levalloiská, spojená s neandertálskou kamennou industrií moustérien. Je opravdu obtížné si ji osvojit. Během kulturní revoluce byla nahrazena mnohem jednodušší a flexibilnější technikou obrábění kamene.

<sup>37</sup> Termín „neolitické“ odkazuje na nástroje a postupy z doby kamenné, které byly vyvinuty počátkem holocénu a později (jediným žijícím člověkem byl tou dobou *Homo sapiens*). Tyto technologie, jako například ohlazování kamenných nástrojů, hrnčířství, zemědělství nebo budování měst a zdí, ve hře nejsou zahrnuty, protože by pro období před 12 000 lety byly příliš moderní.

<sup>38</sup> Nebyl nalezen žádný pozůstatek neandertálců mladší než z doby před 40 000 lety. Po 250 000 letech existence s minimálním pokrokem v oblasti kultury a technického rozvoje udělali neandertálci nejméně významnější pokrok za posledních 5 000 let svého bytí, během soužití s druhem *Homo sapiens*, a to v oblasti používání nástrojů, umění a plynulosti jazyka. A přesto to nestačilo. Úplně ovšem nevymřeli. Dobře prozkoumaný genom neandertálců se dodnes nachází u každého člověka, který nepochází z Afriky.

## SLOVO VYDÁ ZA TISÍČ OBRÁZKŮ

**Esej Phila Eklunda, která používá slova, nikoliv obrázky**  
Jste vizuální, nebo fonetický člověk? Přemýšlete raději pomocí obrázků, nebo slov? Většina lidí by zvolila první variantu. Většina se ale mylí.

**MODERNÍ LOVEC-SBĚRAČ.** Zaměřte se na jednu svou myšlenku. Vyberte si nějakou prostou, například „Dnes bych měl jít nakoupit na trh“. Je to řetěz sedmi slov s gramatikou a syntaxí. Pro fonetického člověka taková myšlenka představuje pouze několik bajtů v krátkodobé paměti, které však umožňují provést praktické životní rozhodnutí ve zlomcích vteřiny. Jak by stejnou ideu vyjádřil obrazový člověk a došel k závěru bez použití slov? Možná pomocí videa, v němž kráčí směrem k trhu. To by ale zabralo megabajty paměti a minutu času.

**PROBLÉM SE ZÁJMENEM.** To je však pro obrazového člověka jen začátek komplikací. Jednoduché video kráčejího člověka v žádném případě nedokáže vyjádřit zájmeno „já“ jako odkaz k vlastní osobě. Zvířata se neidentifikují s obrázky a videi, která je zachycují. Celkový koncept zájmen nemůže být komunikován obrázky. Zřejmě i kvůli tomu primitivní jazyky, jako ty Nového světa z doby před Kryštofem Kolumbem, zájmena nepoužívají.

**TVORBA JEDNOTEK.** Do obrázků nelze přeložit ani další slova z našeho příkladu – podmiňovací sloveso „měl bych“, předložka „na“ a příslovce „dnes“. Všechna tři jsou ale nezbytná pro správný proces rozhodnutí. Sloveso „jít“ můžeme sice znázornit na videu, ale pouze ve velmi konkrétní podobě. Například sled obrázků ukazující postavu při chůzi vylučuje alternativní formy pohybu, jako jsou kolo nebo auto. Pro zvukového člověka však sloveso „jít“ představuje danou činnost, aniž by jasně specifikovalo její prostředky. Tato „tvorba jednotek“ se podobá algebře, která používá „x“ jako jednotku nespecifikované hodnoty. Jednotková ekonomie umožňuje lidskému vnímání zjednodušit obrovské množství

smyslových vjemů na minimální množství jednotek, které pak slouží jako pojítka mezi matematikou a realitou.

**MĚŘENÍ.** Standardizované slovo se automaticky stává odpovídající jednotkou pro první měření času nebo vzdálenosti, které přesahují úroveň vnímání. Například „x“ dní nebo „x“ stop. Prvními archeologickými důkazy měření jsou hůlky se zářezy staré více než 20 000 let.

**SLOVA VERSUS KONKRÉTA.** Tato „algebraická“ ohebnost slov zachycuje podstatu jevu, a zároveň vypouští zbytečné konkrétní okolnosti. Fotografie toto neumozňuje. Navíc slovo má velkou míru flexibility, co se týče vstupu a výstupu. Může být řečeno, myšleno, gestikulováno (například ve znakové řeči), napsáno, gramaticky kombinováno s dalšími slovy nebo uchováno jako minimální množství dat v paměti. Fotografie toto neumozňuje. Slova jsou ovlivněna syntaxí a morfologií. Fotografie toto neumozňuje se výjimkou pořadí, ve kterém si můžeme prohlížet sérii obrázků. Jak Aristoteles dokázal v Organonu, slova mohou být logicky poskládána do tvrzení, argumentů, předpokladů a závěrů. Slovo může sloužit jako metafora, a v důsledku tak otevřít duševní „brány“ a kombinovat různé prvky pomocí logické operace indukce. Fotografie toto neumozňuje.

Například fonetický člověk tak používá podstatné jméno „trh“ jako zástupné slovo pro jakýkoliv trh a nechává rozhodnutí o konkrétním místě na později. Ale vizuální člověk svázaný konkrétními obrazy si musí vybrat jeden určitý trh. Představte si, co všechno by to obnášelo, kdyby se takový člověk chtěl rozhodnout bez použití slov. V hlavě by si musel zobrazit všechny možné formy přepravy na každé z možných míst. Kdyby existovaly tři možné způsoby transportu a tři různé destinace, vizuální člověk by si musel přehrát devět videí, zapamatovat si všechny detaily, a až poté by si mohl vybrat jednu variantu. To znamená udělat všechna rozhodnutí v jeden stejný okamžik. Přidejte ještě pár proměnných a lidskému mozku dojde místo v paměti (videa jsou objemná). Ale fonetický člověk si pomyslí: „Dnes bych měl jít nakoupit na trh. Možná půjdu na ten nový, který jsem ještě nezkusil. Ale vezmu si auto, protože podle předpovědi bude sněžit.“ Takové přemýšlení vede ke třem racionálním rozhodnutím vykonaným



jedno po druhém s téměř nekonečnou syntaktickou variabilitou. To všechno díky tomu, že každé slovo má v ekonomice přemýšlení hodnotu tisíce obrázků.

Aristoteles si uvědomoval, že oproti konkrétním označením slouží slova pro vlastnosti a podstaty – „trh“ nebo „jit“ – jako pojítka mezi objektivním světem a těmi subjektivními. Mezi realitou a našimi metaforami pro realitu. V tom ohledu odporoval svému učitelu Platónovi, jenž tvrdil, že vlastnosti jsou umístěny ve vyšší sféře reality a my vnímáme pouze jejich stíny. Dnes je novoplatonismus dominantní filozofií, ačkoliv se stále ještě najdou někteří následovníci Aristotela, mezi které se řadím i já.

**VNITŘNÍ KOMUNIKACE.** Všimněte si, že primární užití slov je komunikace se sebou samým, nikoliv s ostatními. Klíčové je to, že fonetický člověk umí vytvářet jednotky; jako „jednotku“ definujeme „konkrétní označení považované za jednotlivý prvek ve skupině mnoha podobných prvků“. Například jednotlivé konkrétní trhy jsou jako jednotky zahrnuté pod koncept „trh“. Tato schopnost vnímat entity jako jednotky odlišuje moderního jazykového člověka od jeho předků. To je důvodem toho, proč zvířata a nemluvířata nedokážou spočítat množství konkrétních předmětů nad hranici takzvané subitizace (metafyzického vnímání nanejvýše sedmi předmětů).

**PROBLÉM SE SLOVESEM.** Slavní primáti Koko a Kanzi, kteří ovládají americkou znakovou řeč, jsou velmi zběhlí v používání přídavných a podstatných jmen, ale nedokážou formulovat slovesa a větné celky. Jaký je tedy problém se slovesem? Kvůli tomu, že každá činnost potřebuje svého vykonavatele, nelze si sloveso vizuálně představit bez podstatného jména. A to spojuje sloveso s konkrétním vykonavatelem: „Já jdu na trh.“ Oproti obrázku však slovo „jit“ odděluje činnost od jejího vykonavatele i od specifických forem pohybu. Koko a Kanzi sice umějí používat znaková slova v komunikaci s ostatními, ale nikoliv jako jednotku myšlení.

**SLOVNÍ HALUCINACE.** 99 % našich myšlenek jsou slovní halucinace. Představujeme si totiž, že slovo spíš slyšíme, než že bychom jej četli. Zkuste si v duchu počítat, řekněme, od desíti do dvaceti. Zamyslete se. Duševně jste slyšeli slova „deset“, „jedenáct“, „dvanáct“ atd. ve vašem preferovaném jazyce. Nyní to zkuste znovu, ale k vyčteným slovům přidejte obrazy arabských čísel „10“, „11“, „12“ atd. Takový postup počítání zpomaluje, ale s trochou tréninku je možný. Teď se si zkuste představit „10“, „11“, „12“ atd., aniž byste slova slyšeli. To už možné není. Značky jako arabské číslice, interpunkční znaménka, šipky a další jsou užitečné jen v psané podobě. Jenom značky, které můžete „slyšet“, mohou být vnímány a vyhodnoceny jako slovní halucinace, což vysvětluje, proč můžete mluvit předtím, než umíte číst.

Mnoho z tohoto „aha“ vnímání se koná pod úrovní našeho slovního toku vědomí včetně soudů, uvažování, indukce, rozpoznávání vzorců a učení. Zápaly informací automaticky vyhodnocujeme pomocí starodávných cestiček, což ukázaly experimenty Karla Marbeho z Würzburgské školy. Já toto vnímání nenazývám „podvědomé“, protože toto označení vyhrazuji pro denní rutiny, které si vědomě programujeme tak, abychom je pak vykonávali automaticky.

**ZÁHADA ZBYTEČNĚ VELKÉHO MOZKU.** Mozky člověka a neandertálce dosáhly své moderní velikosti před 200 000 lety, přesto archeologické nálezy neukazují žádný posun v nástrojích nebo chování do doby před 45 000 lety. Co dělali naši předci celou tu dlouhou dobu se svými obřimi mozky? Teba buďovali sociální slovník určený pro dvoření, nadvládu a statusové hry. Teba slovně vyjadřovali, kdo má nad kým nadvládu a kdo komu patří. Tato zvolání jako ostatně všechny druhy zvířecí komunikace – křik o pomoc, ptáčků zpěv, vrčení – vyjadřují chování, ale nehrají žádnou roli v tom, pro jaké chování se rozhodneme. Jedno dne však někdo vyřkl první slovo a definoval „slovo“ jako vokalizaci, která může být zároveň řečena i použita jako kognitivní jednotka.

**PRVNÍ SLOVO.** Jak znělo první slovo? Třeba to bylo něčí jméno! Jména spojená s hodností nebo třídou mohla být používána po tisíciletí a imitována napřč generacemi. Ale jednoho plodného dne před 45 000 lety někdo použil slovní halucinaci jména jako kognitivního zástupce pravděpodobně kvůli tomu, aby vyřešil společenský problém. Bylo to první slovo, první verbální myšlenka a také nejdůležitější vynález lidstva. Původce prvního slova si nebyl vědom své myšlenky, protože vědomí bylo stále vzdáleno několik tisíc let. Sdílení mluvených a duševních konceptů ovšem bylo účinným nástrojem manipulace s označenou osobou. Přesun slov ze společenských sfér do mozkových center spojených s technickými a přírodními znalostmi umožnil prudký vývoj nástrojů a skladování jídla.

Mnoho mladých ptáků a savců využívá algoritmus „imprintingu“ k tomu, aby poznali svou matku a další zástupce svého druhu. Tento mechanismus, který se značně liší od asociativního učení, funguje v krátkém období po začátku pohybu a před nástupem strachu. Můžeme jen spekulovat o tom, zda se například zvuk slova „mama“ pomocí imprintingu otiskl v prehistorické rodině na dítě, které pak bylo schopné používat tento zvuk ve svých myšlenkách jako znak pro svou matku. Kdyby tomu opravdu tak bylo, mohla být úplně první slova v dějinách lidstva stejná jako ta většiny dětí: „Mama“.

**SLOVNÍ VZPOMÍNKY.** Existence slov umožnila, abychom mohli uchovávat lidské vzpomínky v novém slovním formátu. Mezi několik výjimek patří smyslové vjemy jako chuť, pachy a dotyky. Jak je to ale se zapamatováními a vymyšlenými obrazy, které dokážeme vytvořit v hlavě? Moderní mozek má úžasnou schopnost vyvolat řetězce slov z mentálního úložiště a pomocí nich vytvořit upravovatelný obraz ve speciálním myšlenkovém prostoru (tabula rasa). Takto vytvořené obrazy ze slov pak můžeme sledovat v našem myšlenkovém prostoru a díky procesu vyprávění můžeme porovnávat alternativní průběhy a dospět k rozhodnutí.

# 42

Když požádáme člověka, aby popsal velmi živou vzpomínku, rychle zjistíme, že si v duchu neprohlašuje duševní fotografii pixel po pixelu. Na jednoduchou otázku „Jaký tvar má obrys vzpomínky?“ totiž neexistuje žádná odpověď. Takový mentální obraz nemá žádný rám, žádné hranice, jako kdyby jeho prvky byly přivolané slovy, nikoliv řadami pixelů. Pokud je vzpomínka dynamická a my dotyčného člověka požádáme, aby určil místo, kde vzpomínka končí a začíná se přehrávat znovu od začátku, opět nedostaneme žádnou odpověď. Ze stejných důvodů člověk nedokáže určit jasné prostorové vztahy mezi prvky vzpomínky. Každý policista ví, že výpovědi očitých svědků jsou pravdivé a platné pouze pro některé významné detaily, jako kdyby svědci rekonstruovali scénu zločinu podle popisu z knihy. Mezery ve vzpomínkách pak logicky vyplňujeme za využití obecných dat, která náš mozek během života shromáždil o dané obecné kategorii. „Ale samozřejmě, že měl pachatel pět prstů, pane strážníku, každý člověk má na ruce pět prstů.“ Kdyby paměť fungovala jako záznam bezpečnostní kamery, člověk by ji teoreticky mohl přetáčet zpátky až k určitému momentu, kdy se díval z okna, pak by video zastavil a zapsal by si poznávací značku projíždějícího automobilu. Komprese paměti do slovních dat je ale na takové přesné detaily skoupá.

Uchovávaní vzpomínek ve větách vysvětluje, proč si nevybavujeme zážitky z raného dětství. Tehdy jsme nevládli jazykem, abychom mohli scény rekonstruovat. Nemluvíme stejně jako plůstenci se mohou učit. Ale je rozdíl mezi naučením se zahrnout v bludišti doleva a zapamatováním si sekvence „rovně, doleva, rovně“ – takový proces totiž vyžaduje zvládnutí slovních konceptů „rovně“, „doprava“ a „doleva“.

„Vzpomínkoví umělci“ jako Franco Magnani a Stephen Wiltshire vynikají neskutečnou schopností malovat detailní scény podle svých dětských vzpomínek nebo podle krajin, které spatřili jen jednou v životě. Je až zarážející, jak se jejich obrazy podobají fotografiím. Ale v jejich pojetí jsou patrné nepřesnosti: používají perspektivu, kterou by skutečný krajinář

nikdy nemohl vidět, kombinují prvky z různých úhlů pohledu, mění prostorové vztahy, zvyrazňují některé prvky a vnášejí do obrázků anachronismy. Dochází tak k tomu samému, jako když si vzpomínku vybavujeme pomocí velmi detailních slovních instrukcí. Není to „fotografická paměť“.

Jsou vzpomínky slovní, nebo vizuální? Na tuto otázku odpovídá jednoduchý experiment, který si může kdokoliv vyzkoušet. Jděte do knihovny a otevřete knihu na náhodné stránce. Dívejte se na ni několik vteřin, tak abyste si stačili udělat duševní obraz. Teď se pokuste rekonstruovat danou stránku z vaší paměti. Kdyby byla stránka uchována jako obrázek, měli byste mít před očima rozmazanou fotografii. Možná rozlišíte pár písmen, spočítáte řádky textu, i když budou příliš rozostřené na to, abyste je mohli přečíst. Na této mentální fotografii byste měli být schopni rozeznat, kde přesně se nachází těch pár písmen, které jste schopni rozluštit. Skutečná rekonstrukce se od předchozího popisu samozřejmě výrazně liší. Budete si pamatovat útržky několika frází, ale jejich pozice na stránce nebude jasná, protože vzpomínka je uchována ve slovní podobě.

Vědci z Centra pro výzkum primátů Univerzity v Kjótu provedli v roce 2013 variaci na náš experiment. Náhodně seřadili arabské číslice 1 až 9 a na dobu kratší než jednu vteřinu je zobrazili na monitoru. Šimpanzi měli v následném testu mnohem lepší výsledky než lidé a byli schopni ukázat správné pořadí čísel. Toto zjištění ukazuje, že šimpanzi krátkodobá paměť je mnohem více obrazová než ta lidská.

VJEMY. Nevíme, jak zvířata a nemluvnata zpracovávají vjemy – koncepty vytvořené přímým vnímáním bez použití slova nebo tvorby jednotek. Například paván může zahlédnout ocas lva, ale tento vjem v něm vyvolává spojenj s vjemem „lev“ a spustí v něm algoritmus útku. Máme důkazy o tom, že vjemy formuje pravá část zvířecího mozku a přijímá exekutivní levá polovina mozku. Komunikační tok mezi těmito půlkami kóduje vjemy v proto-slovním formátu, ale není schopný je kategorizovat do jednotek. Náš slovní formát však toto omezení překonal.

KOGNITIVNÍ PROSTUPNOST. Po téměř celou svou historii nevykvalovali neandertálcí ani moderní lidé známky „kultury“, jako jsou umění nebo náboženství. Podle evolučních psychologů Ledy Cosmidesové a Johna Toobyho to způsobilo rozdělení původního lidského mozku na sociální, technickou a přírodní historickou oblast. Tehdejší lidé neuměli využít znalosti z jedné části v ostatních oblastech. Například naši předci, kteří byli schopni opracovávat kámen, nepochopitelně odmítali podobně upravovat paroží nebo kosti zřejmě kvůli tomu, že kámen měla na starosti technologická oblast mozku, zatímco kosti patřily do části přírodní historie. Kognitivní prostupnost ve vnitřní komunikaci umožnil až slovní formát přemýšlení. Proces, při němž se slova z jedné oblasti začala vyskytovat v kontextu jiných oblastí, zažehl „kulturní revoluci“ v době před 40 000 lety, kdy se objevily první vyřezávané kosti a paroží, jeskynní malby, sošky, píšťalky, hroby a další kulturní artefakty. Propojení mozkových oblastí umožnilo lidem poprvé v historii vytvořit složitější nástroje z více materiálů než jen z klacíků a kamenů (první technologie), odkazovat k členům společnosti i po jejich smrti (první skutečná jména a pohřební předměty), vyrábět ženské sošky jako autority pro vybrané činnosti (první modly) a přemýšlet o antropomorfických zvířatech schopných lidské chůze a řeči (první vtipy).

KLÍČOVÉ ZÁJMEMO. Naši předci dokreslovali a retušovali slavné jeskynní malby po tisíce let, pravděpodobně je tak používali jako tabule pro vizuální a hmatové posilování nervových cest, jež slouží pro vytváření obrázků ze slov a chápání konkrétních zvířat jako jednotek. Tento didaktický účel maleb vysvětluje, proč je jeskynní umění tak podivuhodně podobné například celým obydlím v světě. Otisky rukou, které se nacházejí na mnoha malbách, jsou tak pravděpodobně prvním pokusem o to, vyjádřit zájmem „já“, klíčový koncept na cestě za opravdovým vědomím.

*Phil Eklund, prosinec 2014*

# NEANDERTHAL

## ikony

### UDÁLOSTI

pořadí hráčů  

= červený hráč hraje první, poté zelený hráč

globální ochlazení 

= nový biom vložený jako zalednění do severní řady

globální oteplení 

= nový biom v jižní řadě

vymírání starších 

= každý hráč hází 1d6 na smrt staršího

chaos 

= ztráta poloviny lovců & jednoho staršího

sněhová bouře 

= každý dva lovci podporují jednoho staršího, nezadanou dceru nebo domácí zvíře

toulání 

= hráči, který při chaosu utrpěl největší ztráty, se zatoulá jedna kostka lovce k jinému hráči

würmské zalednění  +1

= přidej jednu kartu události do balíčku událostí



= automatické zásahy vůdce při lovu velké zvěře, malé zvěře a výpravách

### BIOMY

sběr 

= pokud umíte sbírat, přidejte ve fázi 2 nového potomka (lovce)

nezbytné nástroje 

= pro lov je potřeba mít černý disk ve slovní zásobě

zásahy nutné k úspěchu   


= každý hod „1“ je jeden zásah

= každý hod „1“ nebo „2“ je jeden zásah

zisk z lovu   


= nový lovec a možnost uvolnění disku

predátoři 

= sem se přesunou lovci, pokud je úspěšný lov na velkou zvěř

brani karet 

= kartu berete do ruky, pokud při hodu na lov padnou tři stejná čísla

= kartu vykládáte do prostoru hráče, pokud při lovu padnou čtyři stejná čísla

umrznutí 

= při hodu „6“ lovec umírá na umrznutí

zvířecí kousnutí 

= při hodu „5“ je lovec sežrán