

SETTLERS

Vládcové Severu

Osadníci (angl. Settlers – v souladu s předchozí sérií Zrod impéria zůstává anglické slovo v názvu i zde) ze tří severských impérií se vydávají na dobytelské výpravy přes moře v naději, že najdou nové suroviny a rozšíří svá území. Chtějí-li však vybudovat velkolepé impérium, musí stavět nejvýnosnější budovy, pružně reagovat na vývoj událostí a přechytračit své oponenty. Nikdy nevíte, kdo bude stát proti vám, možná to bude i jiný klan vašeho vlastního národa. Váš úkol nebude lehký – krajina je chudá, surovin pomálu, a prosperovat v těchto podmínkách si vyžádá dost dřiny.

Settlers: Vládcové Severu je karetní hra, v níž každý hráč povede jeden ze šesti klanů tří různých národů. Hraje se na jednotlivá kola, během nichž hráči zkoumají okolní krajinu, stavějí budovy, sklízí pole, směňují suroviny a plaví se přes moře, aby vyplenili či dobyli nové země, a získali tak nové prostředky. S každou další akcí je klan blíž tomu, stát se nejslavnějším impériem! Hra končí v tom kole, kdy některý hráč dosáhne 25 bodů.

CÍL HRY

Cílem hry je získat nejvíce vítězných bodů (★) za rozvoj svého klanu a plavbu k neprozkoumaným ostrovům. Během hry mohou hráči získávat vítězné body z akcí, z vlastností lokací a ze samotných lokací či surovin, které má jejich klan k dispozici. Hráč s nejvíce ★ na konci partie vybuodoval nejskvělejší impérium a zvítězil!



KOMPONENTY



1 bodovací deska

Oboustranná bodovací deska obsahuje počítadlo vítězných bodů (☆), které je na každé straně jinak uspořádáno. Použijte stranu, která vám vyhovuje.



1 deska mořeplavby

Na této desce budou ležet různé karty ostrovů. Hráči sem budou při akci *Nalodění* pokládat své žetony lodí.



4 ukazatele skóre hráčů

Každý hráč má svůj vlastní ukazatel vítězných bodů (☆).



1 žeton začínajícího hráče

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet Olafova klanu

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet Panurjukova klanu

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet Heidelova klanu

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet Glennova klanu

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet Nanučina klanu

RUB POČÁTEČNÍCH
KARET

RUB KARET LOKACÍ
A POSÍLENÍ



LÍC

33 karet MacKinnonova klanu

RUB



LÍC

12 karet blízkých ostrovů

RUB



LÍC

10 karet vzdálených ostrovů

Každý klan má svůj vlastní balíček karet. Když si mají hráči dobrot kartu, budou dobírat jen z vlastního klanového balíčku, pokud není výslovně uvedeno jinak. Ve hře jsou také dva balíčky karet ostrovů, s nimiž hráči interagují svými lodmi ve fázi *Mořeplavby*.

PROSTŘEDKY A IKONY

STRANA PRO SÓLOVOU HRU



STRANA PRO HRU 2-4 HRÁČŮ

5 akčních destiček

Každá destička představuje jednu akci, kterou klan může provést. Jsou oboustranné, oranžová strana se používá jen při sólové hře.



4 klanové destičky

Odpovídají čtyřem různým barvám hráčů a slouží k odkládání lidí, které hráč ve svém tahu použil.



8 akčních disků klanů (a 8 nálepek)

Disky ve čtyřech různých barvách hráčů, s nimiž hráči provádějí různé akce na akčních destičkách.

UKAZATELE A ŽETONY PROSTŘEDKŮ



20+ dřev



11 žetonů útoku



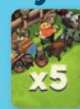
20+ kamenů



21 zlatých mincí



20+ jídla



2 násobící žetony



20+ ovci



5 žetonů pořadí



20+ ryb



13 žetonů klanových lodí



28+ osadníků



3 žetony běžných lodí

Termin „prostředky“ označuje cokoli, co mohou hráči během hry získat, včetně karet, surovin, osadníků a vítězných bodů. Jednotlivé typy prostředků jsou:

Karta

Klanové karty představují jednotlivé **lokace**, které mohou hráči postavit, nebo **posílení**, jež lze zahrát z ruky během provádění různých akcí.

Na začátku hry má každý hráč už tři lokace (**počáteční zdrojové lokace**). Během hry do svého impéria přidává další **lokace** a při provádění akcí může hrát **karty posílení**, jež mu jednorázově vypomohou.

Hráči získávají karty do ruky během **fáze Rozhledu**, pomocí akce **Průzkum** a také díky akcím jednotlivých lokací. Není-li řečeno jinak, dobírá si hráč karty jen z balíčku svého klanu. Detailnější popis karet naleznete v sekci **Popis karet** na následující straně.

POZNÁMKA: Není-li výslovně uvedeno jinak, efekt karty vztahující se na „libovolnou vašeho impéria“ se vztahuje i na karty dobytých ostrovů, chcete-li efekt aplikovat na ně.

Vítězný bod

Slávu a moc impéria, jež klan vybudoval, představují vítězné body. Ty hráči získávají z akcí, z vlastností lokací, bonusů za postavení a z plnění ostrovů. Na konci hry si také hráči připsou po 1 za každou **lokaci** svého impéria (včetně **počátečních**), 1 za každé 2 **suroviny** zbývajících v jejich zásobě a 1 za každou svou zbývajících **zlatou minci**.

Neomezené prostředky

Fyzický počet komponent ve hře (surovin, osadníků a žetonů) by neměl limitovat množství, jaké je možno získat. Pokud žetony jednoho druhu dojdou, hráči mohou použít **násobící žetony**. Potřebuje-li hráč např. 5 kamenů a v zásobě už jich zbývá méně než 5, vezme si jeden kámen a položí jej na žeton **x5**.

Osadník

Osadníci jsou obyvateli klanového impéria. Hráči si pomocí nich dobírají karty do ruky během **fáze Rozhledu** nebo je používají na spouštění akcí lokací, které to vyžadují. Osadník, který byl využit k zaplacení nějaké akce, se tím (zpravidla) **unaví** a musí být přesunut na **klanovou destičku** mezi unavené osadníky. Při příští **fázi Úklidu** se unavení osadníci vrátí zpět do hráčovy zásoby využitelných.

Loď

Na lodích se klany vydávají na námořní výpravy. Hráči ve **fázi Akcí** pokládají lodě na desku mořeplavby. Poté, ve **fázi Mořeplavby**, klany vyplují na nespoutané moře vstříc neprozkoumaným ostrovům (představovaným speciálními kartami), aby je **dobyli**, nebo **vyplenili**.

Žeton útoku

Žetony útoku reprezentují útočné výpady klanu. Používají se dvěma způsoby: k **dobývání** ostrovů a k **napadení** soupeřových akčních lokací, což je pro aktuální kolo **vyčerpá**.

Zlatá mince (zlaťák)

Zlaté mince jsou měnou klanu. Jeden zlaťák se dá použít jako jakákoli jedna surovina (dřevo, kámen, jídlo, ovce nebo ryba), ale **surovinu nelze použít namísto zlaťáku**.

Typy surovin: jídlo, dřevo, kámen, ovce, ryba

Jídlo, dřevo, kámen, ovce a ryby se pro účely pravidel souhrnně nazývají **suroviny**. Hráči je získávají ze svých **zdrojových lokací** pomocí akce **sklizeň**, ale také **pleněním** ostrovů či jinými akcemi. Pomocí jídla lze opětovně využít akční disky klanů, dřevo a kámen jsou stavební materiály. Hlavním využitím ryb jsou námořní výpravy ke vzdáleným ostrovům a ovce mají využití v mnoha akcích. Navíc se často surovinami platí provedení akcí na lokacích.

POPIS KARET

V klanovém balíčku jsou dva druhy karet: **KARTY LOKACÍ** (maji vlevo nahoře dřevěnou cedulku – stavíte je do svého impéria) a **KARTY POSÍLENÍ** (maji vlevo nahoře červený fábor – hrajete je při provádění specifické akce a po vyhodnocení efektu odložíte).



CEDULKA NA KARTĚ LOKACE



FÁBOR NA KARTĚ POSÍLENÍ



PRAPOREK NA POČÁTEČNÍ KARTĚ

Krom toho má každý klan svou vlastní sadu tří **POČÁTEČNÍCH ZDROJOVÝCH LOKACÍ** (označených šachovnicovým praporekem), s nimiž každou hru začíná. Ze **zdrojových lokací** lze získávat suroviny pomocí akce **sklizeně**. Během hry je možné zdrojové lokace **vylepšit**, aby byly při sklizni výnosnější. Vylepšování zdrojových lokací je vysvětleno v odstavci **Stavba lokace** na straně 9.

Ve hře jsou také **karty ostrovů**, které se pokládají na **desku mořeplavby**. Existují ostrovy **blízké** a **vzdálené**. Ostrovy lze buď **vyplenit** pro získání prostředků, nebo **dobýt**, a připojit je tak k hráčovu impériu.

TYP KARTY

Na levé straně názvu karty je ikona, která reprezentuje **typ karty**. Každý klan má v balíčku několik unikátních typů karet, specifických pouze pro daný klan.

Ve hře potkáte různé efekty, které se odvolávají na určitý typ karty, například „Získej 1 ★ za každou 🍷 ve svém impériu.“



V POPISU EFEKTU

Počet kopií dané karty v klanovém balíčku:

- 🍷 – jedna kopie
- 🍷🍷 – dvě kopie
- 🍷🍷🍷 – tři kopie

UMÍSTOVÁNÍ LOKACÍ

Hráči si mohou své **impérium** (tj. svoji skupinu karet lokací a dobytých ostrovů ve hře) uspořádat dle libosti. Na rozdíl od hry **Settlers: Zrod impéria** na to tato hra nemá pevný předpis. Jde jen o to, aby si v nich hráč snadno udržel přehled.

Doporučujeme mít zdrojové lokace v horní řadě vedle klanové destičky a mít mezi ostatními lokacemi dostatečné rozestupy, aby šly snadno **vyčerpávat** (tj. otáčet vodorovně).

KARTA LOKACE

CENA ZA STAVBU LOKACE



POZNÁMKA: Cenou za postavení je v případě zdrojových lokací provedení určité akce.

IKONA TYPU KARTY



POČET KOPIÍ KARTY V KLANOVÉM BALÍČKU



JMÉNO KARTY

DVOUČLENNÁ FLOTILA

Vlastnost:

Pokaždé když pleníš ostrov, získáš 1 ★.

POPIS EFEKTU LOKACE

KARTA POSÍLENÍ



AKCE, KTEROU MUSÍ HRÁČ PROVÉST, ABY MOHL KARTU ZAHRAŤ



IKONA TYPU KARTY



JMÉNO KARTY

PIJATKA NA VLNÁCH

Imed: Obnov všechny své dobyté ostrovy.

POPIS POSÍLENÍ

POČET KOPIÍ KARTY V KLANOVÉM BALÍČKU

KARTA OSTROVA

VZDÁLENOST K OSTROVU

BLÍZKÝ OSTROV

CENA ZA DOBYTÍ A POPIS VÝSLEDKU



JMÉNO KARTY

OSTROV DUCHŮ



NA TOMTO POLÍČKU JE ZOBRAZENO, JAKÉ PROSTŘEDKY HRÁČ ZÍSKÁ VYPLENĚNÍM OSTROVA



BONUS ZA DOBYTÍ:



Vlastnost: Pokaždé když dobýváš ostrov, získáš 1 🍷.

SCHOPNOST VYUŽITELNÁ PO DOBYTÍ OSTROVA

BONUS ZA POSTAVENÍ/DOBYTÍ: JEDNORÁZOVÝ BONUS, KTERÝ HRÁČ ZÍSKÁ VE CHVÍLI, KDY SE KARTA STANE SOUČÁSTÍ JEHO IMPÉRIA

PŘÍPRAVA HRY

POZNÁMKA: Před první hrou je dobré vybalit a roztřídit všechny karty. Rozdělte ostrovy dle vzdálenosti a utvořte balíčky 33 karet pro jednotlivé klany. Po hře doporučujeme balit jednotlivé balíčky opět zvlášť, abyste zrychlili přípravu příští partie. Dále musíte opatřit akční disky nálepkami – každý z nich by měl mít z jedné strany nálepku „X“ značící, že je vyčerpán.

1. Položte **bodovací desku** doprostřed stolu na dohled všech hráčů. Otočte ji vzhůru tou stranou, která vám lépe vyhovuje.
2. Položte doprostřed stolu i **desku mořeplavby**.
3. Zamíchejte **karty vzdálených ostrovů** a položte je do balíčku lícem dolů na patřičné místo na desce mořeplavby.
4. Zamíchejte i **karty blízkých ostrovů** a také je položte do balíčku lícem dolů na desku mořeplavby.
5. Z obou balíčků **karet ostrovů** otočte **horní dvě karty** a vyložte je lícem vzhůru na vyhrazená místa na desce, pod jejich balíčkem.
6. Zamíchejte **5 akčních destiček** a v náhodném pořadí je vyložte do kruhu poblíž desky mořeplavby. Všechny by měly ležet bílou stranou vzhůru (tedy stranou pro hru více hráčů).
7. Každý hráč si zvolí **klan**, za nějž chce hrát, a obdrží komponenty příslušející vybranému klanu. Každý ze šesti klanů v základní hře má tuto svoji sadu komponent:

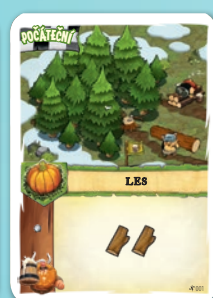
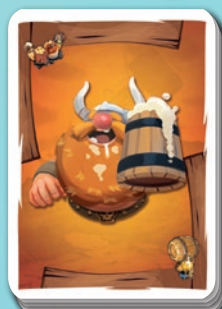
- > **3 karty počátečních lokací klanu (obvykle to jsou lokace zdrojové),**
- > **balíček 30 klanových karet,**
- > **2 žetony lodí,**
- > **ukazatel skóre.**

Své tři počáteční lokace si vyložte lícem vzhůru před sebe. Zamíchejte balíček klanových karet a položte jej před sebe lícem dolů jako dobírací. Komponenty klanů, které se hry nezúčastní, můžete vrátit do krabice.

POZNÁMKA: Olafův klan má v krabici 3 žetony lodí, ale začíná se 2 loděmi jako ostatní. Třetí loď může získat z karty posílení *Flokiho loděnice*.

8. Každý hráč si vybere jednu ze čtyř možných barev hráčů a vezme si **klanovou destičku** (s nápisem **unavení osadníci**) a **2 akční disky** ve zvolené barvě. Klanovou destičku si položí vedle počátečních lokací a akční disky si ponechá na dosah před sebou.
9. Každý hráč položí svůj **ukazatel skóre** na políčko 0 na bodovací desce.
10. **Žetony všech ostatních prostředků** položte doprostřed stolu na dosah všem hráčům. Toto je společná zásoba.
11. Každý hráč si vezme **žetony prostředků** zobrazené na jeho počátečních lokacích (v odpovídajícím typu i počtu). Každý hráč si také vezme **5** lidí.
12. Hráč, který se naposledy plavil lodí po moři, si vezme **žeton začínajícího hráče** a bude začínat.
13. Na začátku hry si každý hráč **dobere 5 karet** ze svého klanového balíčku, prohlédne si je a **vybere si 3**, které si v ruce ponechá. Zbylé dvě odloží do své klanové odkládací hromádky (vedle dobíracího balíčku). Každý hráč tedy začíná hru se 3 vyloženými lokacemi a 3 kartami v ruce.

Nyní jste připraveni začít hrát!



PRŮBĚH HRY

Následující text pojednává o hře 2–4 hráčů. Při sólové hře platí většina pravidel stejně, s několika rozdíly popsány v samostatné *Knize sólových scénářů*.

Na prvních pár partiích doporučujeme hrát ve 2 hráčích s klanem Glennovců a Olafovců, ty mají nejjednodušší pravidla. Ostatní klanové mají na kartách komplexnější efekty a hrát s nimi může být pro začátečníky těžší.

Hra probíhá v sérii jednotlivých kol. Každé z nich se dělí na tyto 4 fáze:

FÁZE ROZHLEDU

Hráči si doberou nové karty do ruky.

FÁZE AKCÍ

Toto je hlavní fáze kola. Hráči v ní používají karty, suroviny, osadníky apod. k provádění akcí, rozšiřování svých impérií a získání vítězných bodů.

FÁZE MOŘEPLAVBY

Hráči, kteří svůj klan **nalodili** na cestu k ostrovům (blízkým či vzdáleným), si během této fáze vybírají, které karty ostrovů budou **plenit** či **dobývat**, v pořadí fronty sestavené při nalodování během **fáze Akcí**.

FÁZE ÚKLIDU

Hráči občerství svůj klan tím, že obnoví vyčerpané lokace (otočí je zpět do svislé polohy) a proberou své osadníky (vezmou si je zpět z klanové destičky „unavených“).


Prostředky se ve fázi Úklidu neodhazují!

- V každém kole probíhají akce ve stejném pořadí.
- Jakmile některý hráč ve fázi Akcí dosáhne hranice 25 bodů nebo ji překoná, hra končí po dohrání právě probíhajícího kola.

FÁZE ROZHLEDU

V této fázi může každý hráč získat do ruky až 4 nové karty.

Ve fázi Rozhledu provedte následující kroky:

1. Každý hráč na chvíli odloží stranou všechny karty, které má aktuálně v ruce.
2. Každý hráč dobere **4 karty** svrchu svého klanového dobíracího balíčku a rozhodne se, které z nich si chce ponechat.
3. Za **každou** kartu, kterou si **chce** hráč ponechat, musí využít 1 svého . Tím ho pro dané kolo **unaví** a musí ho přesunout na svou klanovou destičku.
4. Karty, které si hráč **nechce** ponechat, musí odložit do své klanové odkládací hromádky.
5. Na závěr si každý vezme zpět do ruky karty, které v prvním kroku této fáze odložil.

Příklad:



2 karty odloženy na odkládací hromádku

2 osadníci unaveni za ponechání 2 karet

DŮLEŽITÉ: Některé lokace mají efekt „ZA ULOŽENÉ“, který může jejich majiteli poskytnout nějaké prostředky každé kolo, pokud na ní leží dostatečné množství přidělených žetonů prostředků. Tento efekt poskytuje prostředky na konci každé fáze Rozhledu, těsně před zahájením **fáze Akcí** (více na straně 12).

POZNÁMKA 1: V ruce můžete mít neomezené množství karet.

POZNÁMKA 2: Pokud už ve vašem klanovém dobíracím balíčku nezůstávají žádné karty, zamíchejte odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

➤ **Karty v ruce si hráči navzájem neukazují.**

Tato hra nemá fázi Produkce!

Fanouškům *Settlers: Zrod impéria* připomínáme, že ve hře *Vládcové Severu* neexistuje **fáze Produkce**. Pro získání prostředků ze zdrojových lokací je zde třeba provést akci **Sklizeň**.

PRŮBĚH HRY

FÁZE AKCÍ


Toto je hlavní fáze hry. Hráči v ní stavějí lokace, provádějí akce pomocí svého akčního disku a využívají vlastnosti či akce svých postavených lokací.

V pořadí od začínajícího hráče dále ve směru hodinových ručiček provede každý hráč vždy jednu akci. Ve svém tahu může hráč provést kteroukoli z dostupných akcí, nebo na zbytek **fáze Akcí** pasovat.

DOSTUPNÉ AKCE:

- > **Postavení lokace**
- > **Použití akčního disku**
- > **Napadení soupeřovy lokace**
- > **Provedení akce svojí lokace**

Všechny akce jsou blíže popsány v samostatných odstavcích (viz strany 9–11).

- > **Jakmile hráč ve fázi Akcí pasuje (tj. vynechá tah), nemůže po zbytek fáze Akcí již žádnou akci provést. Stejně tak ale nemůže být terčem akce, kterou provádí jiný hráč (například nelze napadnout lokace patřící hráči, který již pasoval).**
- > **Jeden hráč může ve fázi Akcí provést libovolné množství akcí, v libovolném pořadí a libovolně opakovaně, ale v jednom svém tahu smí provést jen jednu akci.**
- > **Fáze Akcí pokračuje, dokud všichni hráči (každý za sebe) nepasují. Pokud během ní jakýkoli hráč dosáhne či překoná hranici 25 , bude hra končit po dohrání bezprostředně následující fáze Mořeplavby.**

Nelze poslat 2 osadníky pro kartu či surovinu!

Další rozdíl oproti **Zrodu impéria** je, že v této hře neexistuje akce „vyslání 2 osadníků pro surovinu či kartu“.

FÁZE MOŘEPLAVBY

V této fázi si každý hráč, který položil loď na desku mořeplavby, může vybrat ostrov, který **vyplení** či **dobude**, a to v pořadí lodí – počínaje první lodí umístěnou na šipce (položil-li jeden hráč více lodí, vybírá si za každou z nich).

Hráč, který má na desce pouze žeton lodi (k němuž není přidělený **žeton útoku** ani **ryba**), si může vybrat kterýkoli **blízký ostrov** otočený lícem vzhůru, nebo horní kartu z balíčku **blízkých ostrovů** lícem dolů. Pokud byla k lodi přidělena **ryba**, může si stejným způsobem vybrat i ze **vzdálených ostrovů** (na delší cestu je třeba si vzít zásoby!).

Hráč se může rozhodnout vybraný ostrov bez dalších nákladů **vyplnit**. Získá tím prostředky zobrazené na políčku „*vypleň a získáš*“. Kartu právě vyplněného ostrova potom přesune na patřičnou odkládací hromádku (blízkých nebo vzdálených ostrovů).

Pokud měla loď přidělený **žeton útoku**, může se hráč rozhodnout ostrov namísto vyplnění **dobýt**, aby jej připojil ke svému impériu, a získal tím jeho akci či vlastnost. Každý dobytý ostrov navíc na konci hry přináší 1 VB (stejně jako jakákoli jiná karta hráčova impéria).

Jakmile si hráč vybral kartu ostrova, kterou dobude či vyplní, vezme si právě použitou loď zpět do své zásoby a odhodí případnou rybu i žeton útoku, které měla loď přidělené (i pokud je nepoužil). Poté si stejným způsobem vybírá ostrov majitel druhé lodi ve frontě atd.



POZNÁMKA 1: Některé vlastnosti lokací se spouští v okamžiku, kdy majitel lokace „dobude ostrov“. To znamená okamžik připojování karty ostrova k hráčovu impériu, samotné nalodění ve **fázi Akcí** ke spuštění této vlastnosti nestartuje (viz str. 10).

POZNÁMKA 2: Nezbyvají-li v dobíracím balíčku karet (kterýchkoli) ostrovů žádné karty, zamíchejte odpovídající odkládací hromádku a utvořte z ní nový dobírací balíček.

PRŮBĚH HRY

FÁZE ÚKLIDU

POZNÁMKA: V posledním kole fázi Úklidu přeskočte.

V této fázi proveďte následující kroky:

- > Každý hráč přesune všechny unavené osadníky ze své klanové destičky zpět do své zásoby.
- > Každý hráč obnoví všechny karty ve svém impériu (otočí je zpět do svíslé polohy).
- > Každý hráč si vezme zpět do své zásoby oba své akční disky.
- > Odložte případné zbývající karty ostrovů z desky mořeplavby a odhalte nové: opět 2 blízké a 2 vzdálené ostrovy.
- > Předejte žeton začínajícího hráče sousedovi po levici.
- > Pokud žádný hráč dosud nedosáhl hranice 25 ★ ani ji nepřekonal, zahajte nové kolo. Pokud některý hráč dosáhl či překonal 25 ★ až během fáze Mořeplavby, bude příští kolo kolem posledním.

POZOR: Na rozdíl od Zrodu impéria v této hře ve fázi Úklidu neodhazujete žádné prostředky.

KONEC HRY

Hra pokračuje, dokud některý hráč během fáze Akcí na bodovací desce nedosáhl políčka 25 ★ nebo jej nepřekročil. Jakmile se tak stane, skončí hra po dohrání fáze Mořeplavby aktuálně probíhajícího kola.

V rámci závěrečného vyhodnocení si každý hráč přičte:

- > 1 vítězný bod za každou kartu tvořící jeho impérium (tedy lokace včetně počátečních a zdrojových, karty vylepšení zdrojových lokací i dobyté ostrovy),
- > 1 vítězný bod za každé 2 suroviny zbylé v jeho zásobě (🍷 / 🍷 / 🍷 / 🍷 / 🍷 / 🍷 – suroviny přidělené kartám se nepočítají),
- > 1 vítězný bod za každý zlaták 🍀 zbylý v jeho zásobě (zlatáky přidělené kartám se také nepočítají).

Hráč s nejvyšším součtem vítězných bodů je vítězem hry.

REMÍZY

V případě shody v počtu bodů vítězí hráč, který má v impériu více karet. Pokud shoda trvá, vítězí hráč s vyšším počtem osadníků. Je-li i zde shoda, vítězí hráč, kterému zbylo v ruce více karet. Při stále trvající shodě se příslušní hráči o vítězství dělí.

PŘEHLED KLANŮ

Každý klan se hraje trochu jinak a klade důraz na jinou herní mechaniku. Odhadli jsme, jak obtížné je za ně hrát, na stupnici 1–10.

OBTÍŽNOST
1

GLENNŮV KLAN

Členové tohoto skotského klanu žijí spoluprací a dotahováním věcí do zdárného konce. Vzájemná podpora je pro ně přirozeností, a to dost možná díky jejich srdnatému vůdci Glennovi, který je velký týmový hráč.

3

OLAFŮV KLAN

Olaf svůj klan vede k účtům pravým vikingským tradicím. Věří, že vikingové by měli bojovat, plavit se k neprobádaným ostrovům a dobývat. Jejich koníčkem je broušení seker.

3

NANUUČIN KLAN

Nanuuk má ráda spoustu věcí: mít kompletní sady a sbírky, starat se o své kamarády tučňáky a mnoho dalšího! Má svůj vlastní systém, jak si v eskymáckém impériu udržet řád a pořádek.

5

HEIDELŮV KLAN

Heidel i jeho soukmenovci si denně dopřejí žejdlíček, často i pár (desítek) piv přes míru. Kvůli tomu jsou tito vikingové trochu líní a bez ctižádosti, ale zase mají přátelskou povahu.

7

PANURJUKŮV KLAN

Někteří eskymáci žijí kočovným životem. Panurjuk a jeho lidé jsou zvyklí obstarávat si živobytí v nehostinných podmínkách severního pólu. Svůj život tráví neustále na cestách.

8

MACKINNONŮV KLAN

Některým Skotům prý jde jen o peníze – ve skutečnosti však touží po spřízněnosti s podobně smýšlejícími lidmi. MacKinnon se tím inspiroval a stvořil klan dobrých investorů, které těší si svou prací slušně vydělat.

POPIS AKCÍ

POSTAVENÍ LOKACE

Provedením této akce může hráč položit kartu lokace ze své ruky do svého impéria.

ABY POSTAVIL LOKACI, HRÁČ MUSÍ:

1. Vybrat si ze své ruky kartu lokace s klíčovými slovy „zaplat za postavení“, kterou chce postavit.
2. Zaplatit **náklady na stavbu lokace** zobrazené v levém horním rohu tím, že dané prostředky odevdá ze svojí do společné zásoby. Některé karty mohou požadovat jako náklady určitou akci namísto prostředků (viz níže – **ZDROJOVÉ LOKACE**).
3. Položit kartu do svého impéria. Karty v impériu lze kdykoli přeskládat (jen neměnit jejich pootočení).

Zaplatit



NÁKLADY NA STAVBU

K postavení lokace musí hráč odhodit do společné zásoby specifickou kombinaci prostředků zobrazenou na kartě: například dřevo, kámen, ovce a/nebo ryby. Namísto libovolného množství požadovaných **surovin** může zaplatit stejný počet 🍌.

Příklad: Za postavení lokace *Obchodní plující* musí hráč za Panurjuka odhodit do zásoby jeden kámen.

Jsou-li v nákladech uvedeni 🧑, hráč daný počet svých osadníků **unaví**. Novou lokaci postaví do impéria v obnovené (tedy nevyčerpané) poloze a její případnou akci může v témže kole využít.

ZDROJOVÉ LOKACE jsou výjimkou, protože náklady na jejich postavení nejsou prostředky, nýbrž provedení specifické akce (například pomocí akčního disku), podobně jako u karet posílení. Při postavení zdrojové lokace do svého impéria navíc okamžitě získáváte prostředky, které lokace poskytuje.

EFEKTY KARET

Na kartách lokací i na kartách posílení jsou 4 různé typy efektů:

ZDROJOVÉ LOKACE

Tyto karty nemají slovní popis efektu, jen symboly prostředků, které se z lokace dají získat provedením akce **Sklizeň**. Zdrojové lokace poskytují zobrazené prostředky ve chvíli, kdy je hráč postaví, a pokaždé když je na dané lokaci provedena sklizeň.

POZOR! Některé zdrojové lokace se dají použít jen jako vylepšení. Mají symboly prostředků zobrazené v pravé části oblasti s efektem karty (viz karta *Zamrzlý mamut* na této stránce). Když takovou lokaci stavíte, musíte ji připojit k již postavené (případně k počáteční) zdrojové lokaci svého impéria, která poskytuje stejný typ prostředku. Kartu vylepšení zasunete zprava pod kartu vylepšované zdrojové lokace tak, aby prostředky zobrazené na obou (všech) kartách byly vidět. Při postavení tohoto vylepšení získáváte POUZE prostředky zobrazené na kartě vylepšení. Pokud však na vylepšenou zdrojovou lokaci později použijete akci **Sklizeň**, získáte všechny zobrazené prostředky na zdrojové lokaci i jejích vylepšeních. Každá karta vylepšení vám na konci přináší 1 🌟 jako jakákoli jiná karta vašeho impéria.

VLASTNOST

Tyto karty mohou mít nejrůznější efekty popsané přímo na kartě. **Vlastnost** postavené lokace se může spustit kdykoli během tahu jakéhokoli hráče a v mnoha případech přináší tyto lokace svému majiteli při provádění specifických akcí různé prostředky (včetně vítězných bodů).

IHNED

Efekt této karty se provede okamžitě po jejím zahrání. Karta je poté odložena na odkládací hromádku daného hráče.

AKCE

K použití **akce** postavené lokace musí hráč zaplatit prostředky uvedené v efektu karty a vždy musí použitou akční lokaci vyčerpat tak, že ji pootočí o 90 stupňů doprava. Akce na vyčerpaných lokacích nelze provést, dokud není obnovena.

POZOR! Pouze lokace a dobyté ostrovy s klíčovým slovem „Akce:“ se po použití vyčerpávají. Lokace s vlastnostmi či zdrojové lokace nejsou nikdy vyčerpany (není-li přímo uvedeno jinak), i když je hráč využívá vícrát za jedno kolo.

POZNÁMKA 1: Lokace a ostrovy mohou mít i „bonus za postavení/dobytí“. Ten se vyhodnocuje jednorázově v okamžiku umístění karty do hráčova impéria.

POZNÁMKA 2: Některé efekty ve hře mají v popisu uvedeno lomítko „/“ dělící různé možnosti. Čtete jej jako „nebo“, hráč si musí při vyhodnocování efektu vybrat. Například „Získej 1 🍌/🍌“ znamená, že získá dle své volby buď 1 🍌, nebo 1 🍌.

POZNÁMKA 3: Některé efekty umožní hráči plnit či dobývat ostrovy už během fáze *Akcí*, ještě před fází *Mořeplavby*. I v těchto případech musí mít hráč na desce mořeplavby svou loď s případnou přidělenou rybou či žetonem útoku. Díky tomuto efektu ovšem může hráč použít získané prostředky už během téhož kola. Po vyhodnocení efektu se loď jako obvykle vrátí do hráčovy zásoby a prostředky na ni přidělené jsou jako obvykle odhozeny. Hráč může potom využít tutéž loď během stejné fáze *Akcí* k novému nalodění (viz dále).

POPIS AKCÍ

POUŽITÍ AKČNÍHO DISKU

Pomocí akčního disku můžete ve svém tahu spustit 5 různých akcí, které jsou na akčních destičkách náhodně naaranžovaných do kruhu na začátku hry.



VYČERPANÁ STRANA



NEVYČERPANÁ STRANA

PRŮZKUM

Doberte si horní kartu ze svého klanového dobíracího balíčku a přidejte si ji do ruky.

OSÍDLENÍ

Vezměte si 1 ze společné zásoby a přidejte ho do své vlastní zásoby, čímž si zvýšíte počet dostupných osadníků pro toto a následující kola.

VÝSTAVBA

Postavte do impéria **zdarma** z ruky jednu lokaci s klíčovými slovy „zaplat za postavení“ (tj. uvedené prostředky neplatte). **Zdrojové lokace** se takto postavit nedají, ty namísto prostředků vyžadují provedení specifické akce (a mají klíčová slova „postav při...“).

SKLIZEŇ

Získejte prostředky poskytované **jednou** vámi vybranou **zdrojovou lokací** vašeho impéria (včetně prostředků z jejich vylepšení).

NALODĚNÍ

Položte jeden svůj **žeton lodi** na desku mořeplavby. První hráč pokládá loď na šipku. Další hráči provádějící nalodění v témže kole pokládají svou loď níže na desku k poslední lodi, která již na desce leží, čímž utváří frontu.

Už během akce nalodění se hráč také musí rozhodnout, zda chce lodi současně přidělit i (aby se mohla plavit ke vzdáleným ostrovům) a/nebo (aby mohla jakýkoli ostrov dobýt). Případné přidělené žetony položí na loď. Přidělovanou lze nahradit zlaťákem.

Počet lodí na desce mořeplavby není omezen.

POZNÁMKA: V jednom kole může více různých hráčů získat a nalodit běžné lodě, díky čemuž může na desce mořeplavby stát 2 nebo více běžných lodí, jejichž žetony vypadají stejně. Abyste si pamatovali, komu patří která běžná loď, použijte žetony pořadí. První hráč, který v daném kole položí běžnou loď, si vezme žeton s jedničkou atd. Kdyby se měly dvě běžné lodě použitím efektu karty navzájem vyměnit, patřiční hráči si musejí vyměnit i žetony pořadí mezi sebou.

Když pokládáte akční disk ze své zásoby na akční destičku, abyste provedli akci na dané destičce, pokládejte jej **nevyčerpanou stranou vzhůru**.

Později v témže kole, když jste znovu na tahu, můžete zaplatit 1 (nebo 1 namísto) a přesunout svůj nevyčerpaný disk z akční destičky na **sousední destičku**, jejíž akci také provedete. Při tomto přesunu otočte disk na **vyčerpanou stranu**, čímž naznačíte, že v daném kole se tento disk již použít nedá. Takto tedy můžete použít každý svůj akční disk dvakrát za kolo.

Kdykoli provádíte akci z akční destičky, ale před vyhodnocením efektu této akce, můžete z ruky **zahrát JEDNU kartu posílení** (s červeným fáborem vlevo nahoře a klíčovými slovy „zahraj při...“), nebo **postavit JEDNU zdrojovou lokaci** (která má klíčová slova „postav při...“ a jako svůj efekt uvedeny symboly prostředků beze slov). Karta, kterou hraje/stavíte, musí v levém horním rohu explicitně uvádět jméno právě prováděné akce na destičce. Efekt karty se vyhodnocuje jako první, bezprostředně poté vyhodnotte efekt prováděné akce na akční destičce.

POZNÁMKA: Akci z akční destičky musíte skutečně provést. Není dovoleno položit akční disk jen pro možnost například zahrát kartu posílení, ale nespustit akci z akční destičky. Například nesmíte provádět VÝSTAVBU, pokud nemáte v ruce kartu lokace, kterou byste při tom mohli postavit. Pokud karta posílení umožňuje přesunout akční disk na jinou destičku a přesunete ten disk, který jste právě položili (a díky němu tuto kartu zahráli), vyhodnotíte akci dle **původní polohy** disku (tu, kam jste jej položili, tedy před přesunutím).

Karta Glennova klanu – Přespolní zmrzlínář

Tato karta je volitelně buď zdrojová lokace, nebo vylepšení zdrojové lokace. Když ji stavíte, můžete si vybrat, zda ji postavíte jako samostatnou lokaci, nebo vylepšíte existující zdrojovou lokaci poskytující .

- > **Počet akčních disků na jedné destičce není omezen.**
- > **5 akčních destiček uspořádáte náhodně do kruhu na začátku hry. Jejich pořadí se během hry nemění.**

Některé efekty karet umožňují provést akci odpovídající akční destičce, jako by tam hráč položil svůj akční disk. Jméno akce je v textu karty uvedeno VELKÝMI PÍSMENY. Při vyhodnocování takových efektů hráč své akční disky nijak nepřesouvá, ale i v tomto případě může k akci zahrát kartu posílení nebo postavit zdrojovou lokaci.

Pořadí vyhodnocení je stejné, nejprve zahráná karta posílení / zdrojové lokace, poté UVEDENÁ AKCE na kartě, odpovídající akční destičce.


POPIS AKCÍ

NAPADENÍ LOKACE

Tato akce umožní napadnout soupeřovu akční lokaci a vyčerpat ji, takže ji soupeř nemůže použít, dokud si ji neobnoví (nějakým efektem karty, nebo na konci kola ve fázi Úklidu).

Tuto akci můžete provést, pouze pokud máte **žeton útoku**. Napadnout lze jen soupeřovy **akční lokace** či dobyté ostrovy s **akcí**. Pamatujte, že nelze napadnout lokace soupeře, který již toto kolo pasoval.

PŘI NAPADENÍ PROVEĎTE NÁSLEDUJÍCÍ KROKY:

- Vyberte si soupeře, na něž cílíte, a jednu jeho NEvyčerpanou akční lokaci či dobytý ostrov.
- Zaplatte 1 .
- Vyčerpajte vybranou kartu (otočte ji o 90 stupňů doprava).



PROVEDENÍ AKCE SVOJÍ LOKACE




Tato akce vám umožní použít efekt akční lokace (či dobytého ostrova) ve vašem impériu.

Tuto akci můžete použít, máte-li ve svém impériu NEvyčerpanou akční lokaci nebo dobytý ostrov se schopností „Akce“.

K VYUŽITÍ AKČNÍ LOKACE MUSÍTE:

- Vybrat si akční lokaci svého impéria, která je v obnovené poloze.
- Zaplatit požadovaný počet a typ prostředků tím, že je odložíte ze své do společné zásoby, vyjma případných osadníků. Ty na klíčové slovo „zaplat“ neodevzdáváte do společné zásoby, nýbrž přesunujete na svoji klanovou destičku „unavených“. Místo libovolného počtu surovin, které platíte, můžete zaplatit stejný počet zlatáků.
- Vyhodnotit popisovaný efekt lokace dle textu na kartě.
- Vyčerpat lokaci pootočením o 90 stupňů doprava. Tím naznačíte, že do jejího obnovení (např. ve fázi Úklidu na konci kola) nesmí být její akce provedena znovu.



POZNÁMKA 1: Efekty lokací se často odvolávají na specifický typ karet znázorněných ikonou – to znamená všechny lokace vašeho impéria, které danou ikonu mají zobrazenou vedle jména. Např. bonus za postavení *Zamrzlého přístavu* Nanučina klanu dává 1  za každou  v hráčově impériu. Bezprostředně po postavení této lokace by měl hráč přepočítat lokace typu  ve svém impériu a získat stejný počet VB, tj. posunout svůj ukazatel skóre o stejný počet polí vpřed.

POZNÁMKA 2: Vítězné body získávané z karet by si měl hráč ihned vyznačit odpovídajícím posunutím svého ukazatele skóre. Ostatní získávané prostředky si bere ze společné do svojí zásoby.

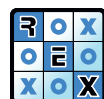
Autor hry: Ignacy Trzewiczek
Vývoj hry: Joanna Kijanka
Ilustrace: Roman Kucharski
Grafický design: Rafał Szyna,
Aga Jakimiec
Produkce: Grzegorz Polewka
Manažer projektu: Rafał Szyna
Pravidla: Matt Dembek



© 2019 PORTAL GAMES Sp. z o.o.
ul. św. Urbana 15,
44-100 Gliwice, Poland

Všechna práva vyhrazena. Tisknout či publikovat pravidla hry, komponenty či ilustrace bez svolení Portal Games je zakázáno.

Autoři děkují těmto lidem: Jeff Van Ness, Zee Garcia, Tony, Ben, Vinny, Rodney, Merry, Nina, Olek, Greg, Marek a Chevee.



Výhradní distributor pro ČR a SR:
Rexport, s. r. o., Palackého tř. 198/72
612 00 Brno

REXHRY.CZ www.rexhry.cz fb.com/rexhry
KRÁLOVSKY SE BAVTE!

Příklad a sazba: Michal Stárek
Grafická úprava: Black Light Studio
Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová,
Vladimír Smolík, Martin Hrabálek

Vážený zákazníku, naše hry jsou sestavovány s největší péčí. I tak se však může stát, že vám nějaká důležitá herní komponenta chybí. V tom případě nemusíte hru reklamovat u prodejce a můžete se obrátit přímo na nás:

obchod@rexhry.cz

KLÍČOVÁ SLOVA A PRAVIDLA

KLÍČOVÁ SLOVA

ZÍSKEJ – Když získáváte nějaký prostředek, ihned si jej vezměte ze společné do svoji zásoby (v případě surovin/🍷/🍷/🍷/🍷), nebo v případě ⭐ posuňte vpřed klanový ukazatel skóre. Získávání karet má termín **DOBER**, a není-li řečeno jinak, dobíráte je ze svého dobíracího balíčku do ruky. Získané 🍷 a 🍷 vám zůstanou do konce hry.

ZAPLAŤ – Když platíte prostředek, odevzdejte jej ze své zásoby do společné, vyjma 🍷, které přesouváte na svou klanovou destičku „unavených“.

PŘIDĚL – Když vám text karty ukládá přidělit 🍷 či jiný prostředek, vezměte ho ze své zásoby a položte na tuto kartu. Tam zůstane, dokud není uvolněn nebo odstraněn jiným efektem. Pokud karta požaduje přidělení specifické suroviny, jako například 🍷, **nesmíte** ji v tomto případě nahradit 🍷, musí to být opravdu 🍷 (jen 🍷 přidělovanou na 🍷 smí nahradit zlaťák). **Ve fázi Úklidu tyto prostředky neodstraňujte.**

UVOLNI – Když uvolňujete 🍷 či jiný prostředek, vezměte si ho z kterékoli karty ve svém impériu (kam byl přidělen) zpět do své zásoby. Později v tomtéž kole ho můžete použít.

PROBER – Když probíráte 🍷, přesunete 1 🍷 z vaší klanové destičky „unavených“ zpět do své zásoby, aby se dal v témže kole znovu použít.

KOPIROVAT/KOPIROVACÍ – Karta „*Vlastnost: Kopíruje...*“ se nazývá kopírovací lokací. Po postavení ji položte vedle jiné karty svého impéria (případně pod ni), která vyhovuje uvedené podmínce. Znovu vyhodnoťte případný bonus za postavení **kopírované** karty a od této chvíle považujte tyto karty za **dva kusy** kopírované karty (každou z nich lze nezávisle vyčerpat/obnovit). Jakmile se jednou rozhodnete, kterou kartu kopírujete, **nesmíte kopírovací kartu přesunout k jiné kopírované**, pokud vám to výslovně nepovolí efekt karty.

ULOŽENÉ – Na konci **fáze Rozhledu** získáte prostředky za počet požadovaných prostředků, které na danou kartu byly přiděleny a leží na ní. Pokud je přidělených prostředků více, můžete výtěžek získávat v libovolné kombinaci. Uvádí-li text na kartě např. „**ZA ULOŽENÉ 2 🍷: 1 🍷/1 ⭐**“, znamená to, že za každá 2 🍷 uložená na kartě získáváte buď 1 🍷, nebo 1 ⭐. Máte-li tedy na kartě uložených 5 🍷, můžete si na konci **fáze Rozhledu** vybrat mezi ziskem 2 🍷; 2 ⭐; nebo 1 🍷 a 1 ⭐.

NAJDI – Když si máte najít specifickou kartu v balíčku, projděte celý dobírací balíček, danou kartu (je-li v něm) si vezměte do ruky a balíček zamíchejte. Tato akce nijak neovlivní vaši odkládací hromádku.

IHNED – Po zahrání této karty vždy vyhodnoťte její efekt a odložte ji do své hromádky.

BONUS ZA POSTAVENÍ/DOBYTÍ – Jednorázový bonus aktivovaný v okamžiku přidání karty k vašemu impériu.

PŘESUŇ AKČNÍ DISK – Tímto efektem můžete přesunout akční disk svého klanu, který jste v tomto kole již využili. Díky tomu jej dostanete blíže k akci, kterou chcete spustit druhým využitím akčního disku (za 🍷). Díky tomuto efektu lze například jedním diskem spustit v jednom kole dvakrát tutéž akci.

VYČERPÁNÁ/OBNOVENÁ – Akce na lokacích a ostrovech s klíčovým slovem „*Akce:*“ lze provést, pouze pokud jsou jejich karty v obnovené (svislé) poloze. To danou kartu vyčerpá a musíte ji otočit vodorovně. Karty vlastností či zdrojové lokace vyčerpat nelze. Vyčerpané karty můžete obnovit efektem během **fáze Akcí** (a tedy použít vícekrát za 1 kolo), nebo budou obnoveny jako součást **fáze Úklidu**.

PŘESUŇ SVOU 🍷 O 1 VPŘED – Touto akcí můžete svou loď ve frontě předběhnout loď stojící před vaší, a tím si vybírat ostrov k vyplnění/dobytí o loď dřív.

DŮLEŽITÁ OBEČNÁ PRAVIDLA

- **Pokaždé když získáváte vítězné body, hned náležitě přesuňte svůj ukazatel skóre na bodovací desce.**
- **Zlaťáky 🍷 se dají použít namísto jakékoli suroviny (🍷/🍷/🍷/🍷/🍷), ale surovina namísto zlaťáku nikoli. Zlaťák si také nesmíte vyměnit za žeton suroviny.**
- **Pokaždé když získáváte suroviny, osadníky či jiné žetony, vezměte si je ze společné zásoby, není-li řečeno jinak.**
- **Když platíte či odstraňujete suroviny či jiné prostředky vyjma 🍷, vracíte je ze své zásoby (či ze své karty) do společné zásoby.**
- **Když platíte 🍷 jako náklady na akci nebo stavbu lokace, přesuňte je na svou klanovou destičku „unavených“.**
- **Suroviny, osadníci a další žetony v hráčově zásobě jsou viditelné ostatním hráčům.**
- **Kdykoli si máte dobrat kartu, berete si horní kartu svého klanového dobíracího balíčku, není-li řečeno jinak.**
- **Kdykoli máte odložit kartu, odkládáte ji na svoji odkládací hromádku (vyjma odkládání karet dobytých ostrovů z impéria, ty dejte do patřičné odkládací hromádky ostrovů).**
- **Dojdou-li v kterémkoli dobíracím balíčku karty, zamíchejte odpovídající odkládací hromádku a utvořte nový balíček.**
- **Text na kartách může odporovat běžným pravidlům hry či je nějak upravovat. V tom případě má text přednost.**
- **Když efekt umožní hráči „přesunout svůj akční disk“, přesune jej na novou akční destičku, ale neprovádí akci této nové destičky.**

