

DELTA

Pravidla



Vřelé pozdravy vám všem!

Jsme vskutku potěšeni, ba dokonce nanejvýš nadšeni, že zde v Camargue můžeme přivítat právě vás, skupinu těch nejlepších mechanobiologů z celého světa. Dlouho jsme žádali o pomoc a vy jste nás vyslyšeli. Děkujeme. Zoufale potřebujeme vaše znalosti.

Jak nejspíš dobře víte, už je tomu více než 150 let, co vynálezky Neutuchajčího parního motoru (NePaM), Luisa Delargová sepsala poslední záznam do svého deníku a navždy zmizela. Fakt, že přišla s vynálezem schopným takřka navždy zásobovat energií celá města a rozmanité technologie, aniž by publikovala jakékoli jiné své poznatky, zůstává největším vědeckým přešlapem éry NePaMu.

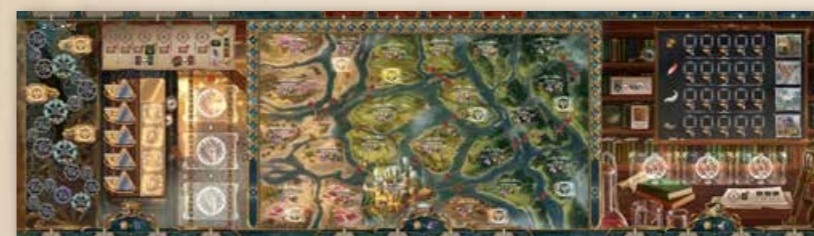
Krystaly jsme brali jako samozřejmost. Jejich zásoba se zdála nevyčerpatelná, stejně jako energie obsažená v nich. Jenže jsme podcenili nárůst populace a poptávku po krystalické energii. NePaMy po celém světě běží na maximální výkon a jejich krystaly začínají prskat.

Právě proto jste tu vy. Zavedli jsme vás na místo, kde Delargová poprvé ovládla energii krystalů a kde se také ztratila. Musíte kráčet v jejích šlépějích, prohledat ostrovy delty, vytvořit nové vynálezy a studovat její oblíbené mechatvory. A prosíme vás, nezapomeňte publikovat své objevy! Musíme vyřešit tuto energetickou krizi a vytvořit udržitelnější krystal, který bude pohánět NePaMy budoucnosti!

Na rozloučenou vám předáváme poslední záznam Delargové.

Delta řeky Rhóny — Camargue
24/9/1843
Naposledy jsem Camargue navštívila před pětadvaceti lety. Mé srdce plseá při pomýšlení na dechberoucí rozmanitost mechafoany obývající zdejší deltu. S láskou vzpomínám na roky strávené badáním v okolí, na místní obyvatele, na ostatní odborníky, ale hlavně na okamžik, když jsem poprvé uslyšela tlakot mechatvorních srdcí. Dodnes mám husí kůži, když pomyslím na to, že mechatvorní jsou starší stovky let. Jejich energií se mi podařilo spoutat a vložit do ceterních NePaMů, ale od té doby uplynulo mnoho let. Stárnu. A proto jsem se rozhodla, že odhalím poslední tajemství jejich energie a předám je všem formám života. Zítřka se opět vydám do delty.

Herní materiál



1 herní plán



4 desky hráčů



1 ukazatel kola



3x 3x 3x 2x

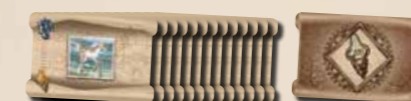
11 destiček bonusů pořadí průběhu hry



20 destiček odměn vážek



16 destiček vědeckých publikací



14 destiček vynálezů



25 flakonů



25 krystalů



21 karet pokročilých postav



24 karet tvorů



26 karet úkolů



12 karet posledního kola

Pro každého hráče



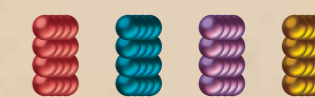
1 žeton výzkumu



1 žeton pořadí průběhu hry



1 ukazatel vítězných bodů (VB)



16 žetonů průzkumu



1 žeton extra VB



4 žetony znalostí



3 karetní žetony



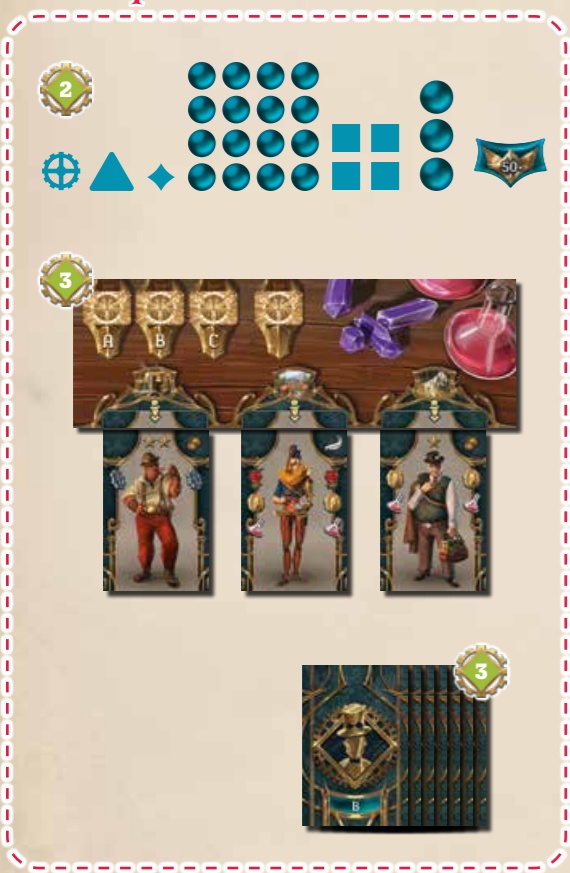
10 základních karet postav

Příprava hry

Obecná příprava

- 1** Umístěte herní plán doprostřed stolu Z flakonů a krystalů utvořte společnou zásobu poblíž herního plánu.
- 2** Každý hráč si vybere barvu a vezme si následující materiál v této barvě: 1 žeton výzkumu, 1 žeton pořadí průběhu hry, 1 ukazatel VB (vítězných bodů), 1 žeton extra VB, 16 žetonů průzkumu, 4 žetony znalostí, 3 karetní žetony a 10 základních karet postav.
- 3** Umístěte před sebe na stůl desku hráče a zamíchejte své základní karty postav. Náhodně otočte a umístěte 1 základní kartu postavy lícem vzhůru pod každé ze 3 polí u spodního okraje desky hráče. Tyto karty tvoří základ vašich 3 odkládacích hromádek. Zbylých 7 karet tvoří vaši počáteční ruku karet. **Vaše deska hráče a všechny herní materiál poblíž ní tvoří váš herní prostor.**

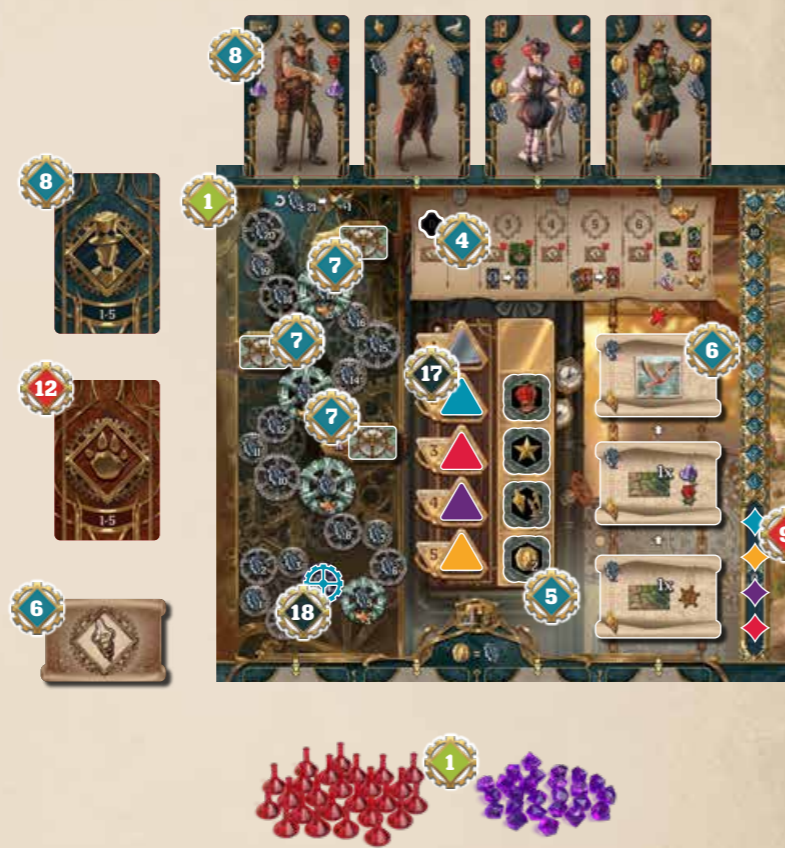
Herní prostor



Příprava dílny

- 4** Umístěte ukazatel kola na první pole počítadla kol.
- 5** Všech 11 destiček bonusů pořadí průběhu hry roztrďte dle druhu a rozmístěte na 4 odpovídající pole.
- 6** Zamíchejte všechny destičky vynálezů lícem dolů. Umístěte 1 destičku vynálezu lícem vzhůru na každé ze 3 polí vynálezů. Ze zbylých destiček vynálezů utvořte sloupek lícem dolů poblíž herního plánu.
- 7** Všech 20 destiček odměn vážek zamíchejte lícem dolů. Umístěte 2 destičky odměn vážek lícem dolů na každé ze 3 polí vážek stupnice výzkumu.
- 8** Zamíchejte karty pokročilých postav a k polím pro karty u levého horního okraje plánu jich umístěte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů. Ze zbylých karet pokročilých postav utvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu.

Poznámka: Před hrou 2 hráčů odeberte ze hry 1 kartu pokročilé postavy od každého druhu. Teprve poté karty zamíchejte a umístěte.



Příprava hry

Příprava mapy delty

- 9** Každý hráč umístí svůj ukazatel VB na první pole počítadla VB.
- 10** Každý hráč umístí 1 svůj žeton průzkumu na Boduku.
- 11** Umístěte 2 destičky odměn vážek lícem dolů na každé pole vážek na mapě delty.
- 12** Zamíchejte karty tvorů a k polím pro karty uprostřed horního okraje plánu jich umístěte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů. Ze zbylých karet tvorů utvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu.

Příprava studovny

- 13** Každý hráč umístí 1 svůj žeton znalostí na první pole každé ze 4 stupnic znalostí.
- 14** Všechny destičky vědeckých publikací zamíchejte lícem dolů. Umístěte 1 destičku vědeckých publikací lícem vzhůru na každé ze 3 polí pro vědecké publikace. Ze zbylých destiček vědeckých publikací utvořte hromádku lícem dolů poblíž herního plánu.
- 15** Karty úkolů rozdělte na 2 hromádky podle vyznačených kol na rubu (1.-3. kolo a 4.-5. kolo). Zamíchejte karty pro 1.-3. kolo a k polím pro karty u pravého horního okraje plánu jich umístěte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů. Ze zbylých karet úkolů pro 1.-3. kolo utvořte balíček lícem dolů poblíž herního plánu. Zamíchejte také karty pro 4.-5. kolo a utvořte z nich samostatný balíček lícem dolů poblíž herního plánu.
- 16** Zamíchejte karty posledního kola a umístěte je lícem dolů poblíž herního plánu.



- 17** Náhodně vyberte začínajícího hráče. Ten umístí svůj žeton pořadí průběhu hry na libovolné neobsazené pole stupnice pořadí průběhu hry a okamžitě získá odpovídající destičku bonusu (pokud tam je). Ostatní hráči po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče poté postupně provedou to samé. Tím bude určeno pořadí průběhu hry pro 1. kolo. Hráč, který si vybral nejvyšší pole stupnice, bude první na tahu, druhý nejvyšší hráč bude druhý atd. odshora dolů.

- 18** V opačném pořadí průběhu hry nyní hráči umístí své žetony výzkumu do sloupku na čtvrtém poli stupnice výzkumu (tzn. hráč, který je poslední v pořadí průběhu hry, umístí svůj žeton výzkumu přímo na čtvrté pole. Druhý hráč od konce umístí svůj žeton na žeton posledního hráče atd.).

Průběh hry



Fáze 1: Příprava

Vyberte pořadí průběhu hry a bonusu

Tuto fázi přeskočte v prvním kole.

- A. Hráč, který je aktuálně nejdál na stupnici výzkumu, umístí svůj žeton pořadí průběhu hry na libovolné neobsazené pole stupnice pořadí průběhu hry. Pokud nastane shoda (tzn. více žetonů výzkumu je na stejném poli), má přednost ten hráč, který je výš ve sloupcu žetonů výzkumu. Poté umístí svůj žeton pořadí průběhu hry ten hráč, který je druhý na stupnici výzkumu atd., dokud všichni hráči neumístili svůj žeton pořadí průběhu hry. Na každém poli stupnice pořadí průběhu hry smí být maximálně 1 žeton. Pořadí žetonů na stupnici určuje pořadí průběhu hry v nadcházejícím kole.
- B. Když umístíte svůj žeton na některé pole stupnice pořadí průběhu hry, okamžitě získáte destičku bonusu, která je u tohoto pole (pokud tam je). Destička je vám dostupná po celé kolo, ale na konci kola ji vrátíte zpět na stupnici pořadí průběhu hry.

Bonusy pořadí průběhu hry (přesné detaily najdete v patřičných sekcích pravidel):

	1. pole: Máte jistotu prvního tahu v tomto kole, ale nezískáte bonus.
	2. pole: Destička vzducholodí. Umístíte tuto destičku na 1 svoji postavu ve hře. Přičtete +1 ke svému celkovému počtu dostupných vzducholodí pro toto kolo (viz „Průzkum“, str. 9).
	3. pole: Destička iniciativy. Umístíte tuto destičku na 1 svoji postavu ve hře, čímž zvýšíte její iniciativu (viz „Fáze 3: Vyhodnocení“, str. 12).
	4. pole: Destička Techničky/Bioložky. Umístíte tuto destičku na 1 svoji postavu ve hře, čímž se tato postava stane také techničkou (pokud je zahrána do dílny, viz „Dokončení vynálezu“, str. 8) nebo bioložkou (pokud je zahrána do studovny, viz „Vydání vědecké publikace“, str. 11).
	5. pole: Destička mincí. Umístíte tuto destičku na 1 svoji postavu ve hře, čímž získáte 2 zdroje, které odpovídají dané sekci herního plánu (viz následující strana).

Poznámka: Na polích stupnice pořadí průběhu hry může být i více destiček bonusů naráz, protože karta mecenášky poskytuje destičky bonusů navíc.

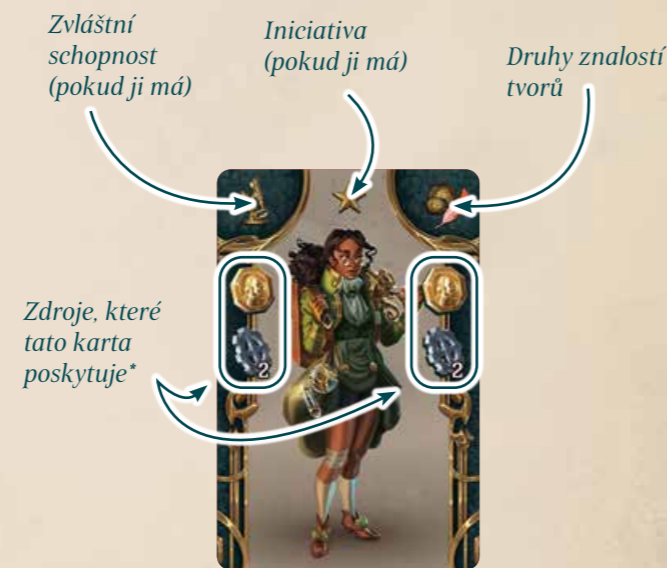
Fáze 2: Akce

Hrajte karty postav

V této fázi provádí hráči tahy postupně v pořadí průběhu hry. Když je hráč na tahu, zahraje 1 kartu postavy do 1 ze 3 sekcí herního plánu: do dílny, na mapu delty nebo do studovny.



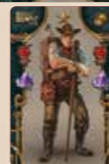
Zahraná karta vám umožní provést základní akci/akce dané sekce. Pokud ovšem zahrajete konkrétní karty do některých sekcí, budete mít možnost aktivovat zvláštní akce nebo zlepšit základní akce. V této fázi takto odehrajete 3 tahy a v každém tahu musíte zahrát kartu postavy do jiné sekce. To znamená, že na konci fáze akcí budete mít v každé sekci 1 kartu. Může nastat velice vzácná situace, která povede k tomu, že nebudete mít v ruce kartu, která by šla zahrát. V takovém případě musíte vynechat tah (a v některé sekci, či více sekcích, nebudete mít žádnou svoji kartu).



*Zdroje jsou vyobrazeny na obou okrajích karty čistě pro pohodlí hráčů při držení karet v ruce, ovšem při získávání zdrojů získáte pouze zdroje vyobrazené na jednom okraji.

Jak zahrát kartu:

- A. Vyberte kartu postavy ze své ruky. Vyberte sekci herního plánu, kam chcete tuto kartu zahrát (v každém kole smíte do každé sekce zahrát maximálně 1 kartu) a umístěte ji k poli pro karty v této sekci. Do každé sekce hrajete karty k polím pro karty u spodního okraje herního plánu. Když hrajete kartu do sekce, umístěte ji pod volné pole co nejvíce vlevo. Pozice karet pomáhá rozřešit případné shody ve „Fázi 3: Vyhodnocení“.
- Takto zahraná karta je od tohoto okamžiku ve hře.**



- B. Na právě zahranou kartu umístíte 1 svůj karetní žeton, aby bylo zcela jasné, která karta je vaše. Pokud nemůžete zahrát kartu, protože vám došly, umístíte do sekce svůj karetní žeton na volné pole co nejvíce vlevo.
- C. V tuto chvíli smíte umístit 1 nebo více svých destiček bonusů pořadí průběhu hry na právě zahranou kartu. **Takto umístěné destičky jsou od této chvíle ve hře.**
- D. Získejte zdroje vyobrazené u okraje právě zahrané karty, pokud je to možné. Zdroje jsou vyobrazeny na obou okrajích karty čistě pro pohodlí hráčů při držení karet v ruce, ovšem při získávání zdrojů získáte pouze zdroje vyobrazené na jednom okraji. Některé zdroje nejsou ve hře znázorněny fyzickými komponenty (ozubená kola, mince, vzducholodě), takže je nepřidáte fyzicky do svého herního prostoru, ale poskytnou vám určitý efekt – viz tabulku níže.

Zdroje na kartách



Ozubená kola: Za každé ozubené kolo posuňte svůj žeton výzkumu o jedno pole dál po stupnici výzkumu. Takovýto pohyb může váš žeton posunout přes lokaci s destičkou odměny vážky (viz str. 10). Pokud máte získat více než 20 ozubených kol, okamžitě získáte 1 VB za každé získané ozubené kolo nad 20.



Krystal: Za každý krystal si vezměte 1 krystal ze zásoby do svého herního prostoru.



Flakon: Za každý flakon si vezměte 1 flakon ze zásoby do svého herního prostoru.



Vzducholodě: Každou svoji vzducholodě ve hře – nezávisle na tom, v jaké je sekci – započítáte mezi své dostupné vzducholodě při akci průzkum na mapě delty (viz str. 9).



Mince: Mince vám přinesou různé zdroje v závislosti na tom, kam zahrajete kartu s mincemi. Mince na kartě v dílně se počítá jako 1 ozubené kolo. Mince na kartě v sekci mapy delty se považuje za 1 krystal. Mince na kartě ve studovně se považuje za 1 flakon.

- E. Proveďte 1 nebo více akcí v sekci s právě zahranou kartou. Smíte provést tolik různých akcí spojených s danou sekci, kolik vám umožní právě zahraná karta. Všechny karty postav mohou provést **základní akce**, ale k provedení **zvláštních akcí** (nad rámec základních akcí) budete potřebovat konkrétní postavy nebo určité destičky bonusů. Některé akce lze provést vícekrát.

Zde najdete seznam různých pokročilých postav a jejich efektů, pokud jsou zahrány do správné sekce:



Technička: Umožní vám dokončit vynález, pokud je v dílně (viz str. 8).



Mecenáška: Umožní vám získat sponzorský dar, pokud je v dílně (viz str. 8).



Kapitán: Při provádění akce průzkum vám umožní prozkoumat ostrovy vyžadující kapitána (viz str. 9).



Průzkumník: Získáte 1 VB navíc při provádění akce průzkum (viz str. 9).



Vůdce: Poskytne vám slevu 1 flakon, když provádíte akci studium tvorů (viz str. 11).



Bioložka: Umožní vám vydat vědeckou publikaci, pokud je ve studovně (viz str. 11).



Robot: Tuto základní kartu postav lze použít jako techničku nebo bioložku, pokud ji zahrajete do patřičné sekce herního plánu.

Dílna



Základní akce

Žádné. Smíte sem zahrát kartu, ale neprovedete akci. Smíte získat zdroje na zahrané kartě a mít zde iniciativu pro fázi 3.

Zvláštní akce

Dokončení vynálezu

Požaduje ve hře symbol vynálezu ()



Jedině metodou „pokus, omyl“ se Delargové podařilo zrekonstruovat vynálezy, kterými ovládla sílu krystalů.

Pokud máte v této sekci ve hře symbol vynálezu, smíte dokončit 1 vynález. Pokud tak chcete učinit, vyberte vynález, který chcete dokončit. Posuňte svůj žeton výzkumu o tolik polí zpět, kolik činí poplatek na vybraném vynálezu. Poté si vezměte tento vynález a umístěte jej do svého herního prostoru. Vynález smíte použít, až to uznáte za vhodné. Zbylé vynálezy na herním plánu posuňte po směru šipek a doplňte nabídku vynálezů ze sloupku poblíž herního plánu.

Vynálezy buďto do vašich sbírek přidávají tvory, nebo vám poskytují akce, které smíte využít v průběhu hry (popis vynálezů najdete v dodatku na str. 15).



Zisk sponzorského daru

Požaduje kartu mecenášky ()



Vědecká práce vyžaduje vzdělání, čas a peníze. Najděte mecenáše, kteří vašemu výzkumu věří, jinak nemůžete uspět!

Pokud zahrájete do této sekce kartu mecenášky, vezměte si do svého herního prostoru 1 destičku bonusu pořadí průběhu hry, která se nachází na poli nad nebo pod aktuální pozici vašeho žetonu pořadí průběhu hry. Tuto destičku musíte použít do konce tohoto kola.

PŘÍKLAD

Agnes má žeton pořadí průběhu hry na čtvrté pozici 1. Do dílny zahraje kartu mecenášky, ale zároveň na ni umístí destičku bonusu pořadí průběhu hry techniky/bioložky 2. Získá sponzorský dar a vezme si destičku bonusu pořadí průběhu hry s iniciativou 3. Protože má ve hře symbol vynálezu (díky destičce bonusu), může dokončit vynález. Zaplatí 3 ozubená kola (posunutím žetonu výzkumu zpět) 4 a vezme si vybraný vynález do svého prostoru 5. Zbylé vynálezy posune nahoru a doplní jejich nabídku.



Mapa delty



Základní akce

Průzkum

Kráčejte ve šlépějích Delargové – a trochu pomoci od jejich technologií, díky kterým budete mnohem rychlejší, než byla kdysi ona.

Nejprve se pojďme podrobněji podívat na mapu a její oblasti. Mapa delty obsahuje mnoho různých ostrovů, které jsou spojeny buďto mosty, nebo trasami pro vzducholodě.



Most



Trasa pro vzducholodě

Ostrovy jsou rozděleny do tří oblastí delty (saliny, bažiny a lesy). Boduka a Terapa se považují za ostrovy mimo oblasti.

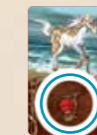


Nezávisle na tom, jakou kartu zahrájete do sekce mapa delty, smíte provést akci průzkum, tzn. prozkoumat 1 nový ostrov delty, za dodržení následujících pravidel:

- Prozkoumávaný ostrov musí sousedit s ostrovem, na kterém se nachází váš žeton průzkumu. Na začátku hry máte 1 žeton v Boduca. Sousedící ostrovy jsou ostrovy propojené mostem nebo trasou pro vzducholodě.
- Nesmíte prozkoumat ostrov, na kterém se již nachází váš žeton průzkumu.
- Některé ostrovy vyžadují 1 či více dostupných vzducholodí (), aby bylo možno na ně vstoupit a prozkoumat je. Vzducholodě požadované ke vstupu na ostrov jsou vyobrazeny na trase pro vzducholodě, která na daný ostrov vede. „Dostupná“ vzducholodě je taková, která je:



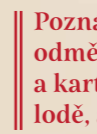
Na kartě postavy ve hře. Každý symbol vzducholodě na vašich kartách ve hře se počítá jako dostupná vzducholodě, nezávisle na tom, v jaké sekci plánu je karta zahraná.



Na této kartě koně ve hře. Počítá se jako dostupná vzducholodě, dokud máte ve hře tuto kartu (viz studium tvorů na str. 11).



Na této destičce bonusu pořadí průběhu hry. Počítá se jako dostupná vzducholodě, dokud je ve hře.



Poznámka: Ve hře je také destička odměny vážky (viz následující strana) a karta úkolu se symbolem vzducholodě, ale ty jsou ihned po použití ztraceny.

- Některé ostrovy také požadují 1 dostupný symbol kapitána () aby na ně bylo možno vstoupit. „Dostupný“ symbol kapitána je takový, který je:



Na kartě kapitána ve hře. Považuje se za dostupný, pokud máte tuto kartu ve hře v sekci mapa delty.



Na této kartě koně ve hře. Počítá se jako dostupný, dokud máte ve hře tuto kartu (viz studium tvorů na str. 11).

Poznámka: „Dostupný“ neznamená, že musíte vzducholodě či symboly kapitánů nějak zaplatit. Stačí, že se nacházejí na kartách či destičkách ve hře.

Jakmile jsou požadavky prozkoumávaného ostrova splněny, musíte nejprve zaplatit počet krystalů vyobrazený na prozkoumávaném ostrově (). Pokud je na ostrově 1 či více žetonů průzkumu ostatních hráčů, musíte zaplatit o 1 krystal navíc (nezávisle na počtu žetonů). Poté umístěte na prozkoumávaný ostrov svůj žeton průzkumu.

Pokud je na právě prozkoumaném ostrově destička odměny vážek, získáte její odměnu (viz následující strana).

A konečně získáte také vítězné body vyobrazené na ostrově.

Pokud provedete akci průzkum pomocí karty průzkumník, získáte 1 VB navíc.

Poznámka: Pokud dosáhnete 50/100 VB, umístěte svůj žeton 50+/100+ VB ke konci počítadla VB otočený na správnou stranu a vraťte svůj ukazatel VB na začátek počítadla.

Destičky odměn vážek

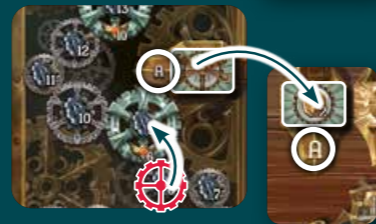
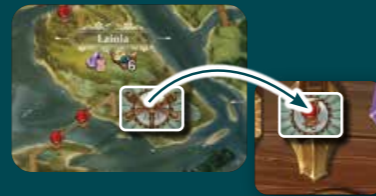


Když doputujete k destičkám odměn vážek (buďto na stupnici výzkumu nebo při průzkumu ostrova), smíte se podívat na všechny destičky odměn vážek na tomto poli/ostrově (pokud jich tam je více než 1). Vyberte si 1 z těchto destiček a umístěte ji lícem vzhůru na vyhrazené místo na vaší desce hráče. Zbylé destičky vraťte na pole/ostrov lícem dolů.

» Destičky odměn vážek získané z mapy delty umístíte na místo nejvíce vpravo (destičky získané z delty nejsou početně omezené).

Destičky získané z dílny jsou početně omezené. Maximálně smíte mít 1 destičku z každého pole na stupnici (A/B/C). Když poprvé vstoupíte na nebo překročíte velké ozubené kolo na stupnici (pole 9, 13, 17), vezměte si destičku odměn vážek z tohoto pole a umístěte ji na odpovídající místo na vaší desce hráče (A/B/C).

Získanou destičku odměn vážek smíte použít okamžitě nebo uschovat na později. Uschovanou destičku ponechte lícem vzhůru na své desce. Jakmile destičku použijete, získáte její odměnu a poté ji otočíte lícem dolů (detailní popis odměn najdete v dodatku na str. 16).



PŘÍKLAD

Bruno zahrane svého průzkumníka do sekce mapa delty ①. Získá 2 krystaly. Rozhodne se prozkoumat Salamu, která ovšem vyžaduje symbol kapitána ②. Protože má ve hře kartu koně se symbolem kapitána ③, může ji prozkoumat. Salama nevyžaduje zaplacení krystalů, ale protože **Cyril** a **Dita** už ostrov prozkoumali a mají na něm své žetony ④, musí **Bruno** zaplatit 1 krystal. Poté umístí svůj žeton průzkumu na tento ostrov ⑤ a získá 5 VB (4+1 za průzkumníka).



V budoucím kole **Bruno** provádí základní akci průzkum a chce prozkoumat Tellinu, ale k tomu potřebuje 2 dostupné vzducholodě ⑥. Na kartě, kterou už v předchozím tahu zahrál do dílny, má 1 vzducholod' ⑦. Potřebuje ještě 1 vzducholod'. Na desce má destičku vážky, která poskytuje jednorázovou vzducholod'. Destičku tedy použije a otočí lícem dolů ⑧. Zaplatí 7 krystalů a umístí na ostrov svůj žeton průzkumu ⑨. Poté získá 10 VB. Nakonec si vezme 1 z 2 destiček vážek na tomto ostrově ⑩.



Študovna



Základní akce

Získ znalostí



Sledování života mechatvorů je nejlepší způsob, jak seskládat dohromady střípky tajemných poznatek Delargové.

Nezávisle na tom, jakou kartu do této sekce zahrajete, smíte odhodit 1 kartu postavy nebo úkolu z ruky a zvýšit tak svoje znalosti těch druhů tvorů, které jsou vyobrazeny na odhozené kartě. Odhozenou kartu odstraňte ze hry. Posuňte svůj žeton znalostí na odpovídající stupnici (popř. stupnicích) o 1 pole dál.

Pokud provedete tuto akci pomocí karty vůdce, máte slevu 1 flakon celkem (nezávisle na tom, kolik karet tvorů v tomto tahu zahrajete).



Zvláštní akce

Vydání vědecké publikace



Požaduje ve hře symbol vědecké publikace ().

Sněžně vás prosíme, publikujte své poznatky! Musíme tyto objevy uchovat pro další generace!

Pokud máte v této sekci ve hře symbol vědecké publikace, smíte vydat 1 vědeckou publikaci. Pokud tak chcete učinit, vyberte publikaci, kterou chcete vydat. Zaplaťte tolik flakonů (), kolik činí poplatek na vybrané publikaci. Poté si vezměte tuto publikaci a umístěte ji do svého herního prostoru. Doplňte nabídku vědeckých publikací ze sloupku poblíž herního plánu.

Vědecké publikace vám přinesou VB na konci hry (viz dodatek na str. 16, kde najdete popis vědeckých publikací).

PŘÍKLAD

Dita zahrála kartu do studovny a rozhodla se odhodit kapitána. Na této kartě je symbol plameňáka a koně. Odhozeného kapitána odstraní ze hry a posune své žetony na stupnicích plameňáků a koní o 1 pole dál.



Studium tvorů



Pokud nebudete studovat mechatvory delty, bude odhalení jejich tajemství zcela nemožné.

Nezávisle na tom, jakou kartu do této sekce zahrajete, smíte hrát karty tvorů ze své ruky a získávat jejich odměny. Smíte zahrát tolik karet, kolik si můžete dovolit.



Vyberte karty, které chcete zahrát. Zaplaťte poplatek flakonů () vyobrazený na kartě. Kartu umístěte vedle své desky hráče, do své „sbírky“. Taktο umístěná karta je od této chvíle ve hře a vy získáte efekt vyobrazený ve spodní části karty (viz dodatek na str. 15, kde najdete popis karet tvorů).

PŘÍKLAD

Cyril zahrál do studovny kartu vůdce ① a rozhodl se studovat tvory. Získá 3 flakony (2 na vůdci + 1 za minci, protože ve studovně se počítá jako flakon) ②. Rozhodne se zahrát 2 karty tvorů z ruky. Obvyklá cena za tyto karty by byla 6 flakonů ③, ale protože zahrál vůdce, celková cena je snížena o 1 na výsledných 5 flakonů. Obě karty tvorů umístí vedle své desky hráče. Okamžitě získá 5 krystalů za plameňáka ④ a 2 flakony za býka ⑤. Na začátku každého dalšího kola mu býk přinese další 2 flakony (viz str. 15).



PŘÍKLAD

Agnes zahrála robota do studovny **1**. Získá 1 flakon a poté získá znalosti. Protože zahodí kartu úkolu se symbolem koně **2**, posune svůj žeton na stupnici znalostí koní o 1 pole doprava **3**. Poté se rozhodne studovat tvory a zahraje 2 karty tvorů z ruky vedle své desky za celkem 7 flakonů **4**. A konečně, protože má ve hře symbol vědecké publikace **5**, může provést akci vydání vědecké publikace. Zaplatí 2 flakony za vydání vědecké publikace a umístí ji poblíž své desky hráče **6**. Na konci hry díky ní získá 1 VB za každou kartu postavy, kterou vlastní.



Fáze 3: Vyhodnocení

Získ nových karet

Postupujte sekcemi herního plánu zleva doprava, počínaje dílnou, a postupně je vyhodnoťte. Při vyhodnocení získá každý hráč 1 novou kartu z každé sekce.

- V každé sekci určete hráče s nejvyšší iniciativou (★), včetně iniciativy na destičkách bonusů pořadí průběhu hry. Pokud nastane shoda, má vyšší iniciativu ten hráč, jehož karta postavy / karetní žeton je v dané sekci více vlevo.
- V pořadí podle iniciativy si každý hráč vezme 1 novou kartu z této sekce (vždy jsou umístěny u horního okraje herního plánu). V sekcích získáváte tyto karty:
 - V dílně získáváte pokročilé karty postav.
 - Na mapě delty získáváte karty tvorů.
 - Ve studovně získáváte karty úkolů.
 - V šestém kole budou ve všech sekcích karty posledního kola.
- Získané karty přidávejte do své ruky, kromě karet posledního kola. Tyto karty okamžitě po získání zahrávejte do svého herního prostoru a vyhodnotíte jejich efekt.

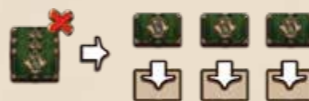
PŘÍKLAD

Cyril a Agnes mají oba v dílně 2 iniciativy. Ale postava **Agnes** je více vlevo, takže bude vybírat jako první. Vybere si pokročilou postavu z horního okraje této sekce. Poté vybírá **Cyril**, pak **Dita** s 1 iniciativou a nakonec **Bruno** bez iniciativy.



Fáze 4: Úklid Příprava dalšího kola

- Do každé sekce u horního okraje herního plánu **doplňte odpovídající karty**. Vždy jich doplňte tolik, kolik je ve hře hráčů (podobně jako během přípravy hry). Do dílny umísťujete pokročilé postavy, na mapu delty karty tvorů a do studovny karty úkolů. Při doplňování karet úkolů použijte ty úkoly, jejichž čísla odpovídají nadcházejícímu kolu. Na konci 6. kola doplňte do všech sekcí karty posledního kola.
- Odeberte z herního plánu **destičku vynálezu**, která je aktuálně nejvyš v nabídce. Umístěte ji dospod sloupku destiček vynálezů. Zbylé destičky posuňte nahoru a doplňte nabídku vynálezů novou destičkou ze sloupku.
- Na konci 3. kola odeberte z herního plánu **všechny destičky vědeckých publikací**. Umístěte je dospod sloupku destiček vědeckých publikací. Poté doplňte nabídku vědeckých publikací novými destičkami ze sloupku.



- Each player chooses 1 discard pile under their board and **takes back to hand all cards from this discard pile**. Then each player **takes their discarded cards** from individual sections and places them in the corresponding discard pile. Card from the workshop to the left discard pile, card from the delta map to the right discard pile and card from the study to the right discard pile.



- Each player **takes their token** and orders the **game progress** on the scale. **Their science card bonus orders the game progress** and returns to the correct scale position of the game progress.
- If the 6th round has not yet occurred, **move the round indicator** 1 field further along the round counter. If the 6th round has ended, the final scoring occurs.

Závěrečné bodování

Na konci hry přičtete k VB získaným během hry také VB získané za následující kategorie:

- Získejte 3/6/10/15 VB, pokud váš žeton výzkumu leží na poli 5/9/13/17 stupnice nebo toto pole překročil. Tento fakt vám připomene stupnice výzkumu samotná.

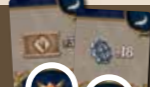


Příklad: Bruno má 15 ozubených kol. Získá tedy 10 VB.

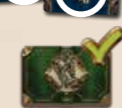
- Získejte VB vyznačené na každé vaší kartě úkolu z kol 1-3, u které se vám podařilo splnit její podmínky (viz dodatek na str. 14).



Příklad: Dita splnila požadavky na 2 ze 3 svých karet úkolů. Získá 5+6 VB. Celkem tedy 11 VB za 2 karty.



- Získejte VB za své vědecké publikace. Vědecké publikace vám přinesou VB na základě splnění určitých podmínek (viz dodatek na str. 16).



Příklad: Agnes má vědeckou publikaci poskytující 2 VB za každou destičku odměn vězek, kterou vlastní. Destiček má celkem 6, takže získá 12 VB.

- Získejte VB za každou kartu tvora ve „sbírce“ ve vašem herním prostoru. Za každou kartu tvora (popř. destičku vynálezu) určitého druhu získáte tolik VB, kolik je vyobrazeno pod vaším žetonelem znalostí na odpovídající stupnici znalostí.



Příklad: Cyril má 3 plameňáky a 5 koní ve své sbírce. Podle pozic žetonů znalostí těchto tvorů získá 3 VB za každého plameňáka a 2 VB za každého koně. Celkem tedy získá 9 VB + 10 VB = 19 VB.



- Získejte 1 VB za každé 3 zbylé krystaly a flakony. Počítejte tyto zdroje dohromady.

Příklad: Bruno má na konci hry 2 flakony a 2 krystaly. Získá tedy 1 VB.



Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů se stává vítězem! Pokud nastane shoda, vyhrává ten hráč, který splnil více karet úkolů pro 1-3 kolo. Pokud shoda trvá, hráči se o vítězství s radostí podělí.

Dodatek

Karty úkolů

Karty úkolů pro 1.–3. kolo

	Získej 5 VB, pokud se ti podařilo prozkoumat 5 a více ostrovů v salínách.		Získej 5 VB, pokud se ti podařilo vydat 2 a více vědeckých publikací.
	Získej 5 VB, pokud se ti podařilo prozkoumat 5 a více ostrovů v bažinách.		Získej 6 VB, pokud se ti podařilo dojít až na konce stupnic znalostí plameňáků a koní.
	Získej 5 VB, pokud se ti podařilo prozkoumat 5 a více ostrovů v lesích.		Získej 6 VB, pokud se ti podařilo dojít až na konce stupnic znalostí želv a býků.
	Získej 6 VB, pokud se ti podařilo prozkoumat alespoň 2 ostrovy v každé oblasti.		Získej 5 VB, pokud se ti podařilo postoupit o 8 nebo více polí na všech stupnicích znalostí dohromady.
	Získej 5 VB, pokud se ti podařilo dokončit alespoň 3 vynálezy.		Získej 5 VB, pokud máš alespoň tolik pokročilých postav, kolik máš základních postav.
	Získej 5 VB, pokud se ti podařilo dosáhnout 16 nebo více ozubených kol na stupnici výzkumu.		Získej 4 VB, pokud máš 3 nebo více destiček odměn vážek.
	Získej 6 VB, pokud se ti podařilo dosáhnout 18 nebo více ozubených kol na stupnici výzkumu.		Získej 6 VB, pokud máš 5 nebo více destiček odměn vážek.

Karty posledního kola

	Umístí žeton průzkumu na libovolný ostrov na mapě delty. Nemusíš s ním sousedit, mít potřebné vzducholodě či kapitána, ani platit krystaly. Ale nezískáš VB ani destičku odměn vážek (<i>jednorázové</i>).		Postup o 1 pole na 1 z vyobrazených stupnic znalostí.
	Odstraň ze hry kartu ze své ruky (<i>vrať ji do krabice</i>) a postup po stupnici/stupnicích znalostí vyobrazené na odstraněné kartě.		Na konci hry přidává do tvé sbírky 1 želvu/plameňáka/koně/býka (<i>dle obrázku na kartě</i>).

Karty úkolů pro 4.–5. kolo

Tyto karty vám mají pomoci na vašem strastiplném dobrodružství. Ponechte si je a použijte ve svém tahu. Po použití je okamžitě odstraňte ze hry (*vraťte je do krabice*).

	Získej 2 krystaly.
	Získej 1 minci (<i>tzn. 1 z těchto zdrojů: ozubené kolo, krystal nebo flakon</i>).
	Zahraj, když potřebuješ vzducholodě k prozkoumání ostrova.
	Získej 2 flakony.
	Získej 2 ozubená kola.
	Odstraň ze hry kartu ze své ruky (<i>vrať ji do krabice</i>) a postup po stupnici/stupnicích znalostí vyobrazené na odstraněné kartě.

Karty tvorů

Za zahrání musíš zaplatit vyobrazený poplatek ve flakonech. Po zahrání okamžitě získáš efekt vyobrazený ve spodní části. Tvorové vyobrazení v horní části karty ti přinesou VB na konci hry.

Želva. Poplatek 1 flakon.

	Vezmi si do ruky všechny karty z jedné ze svých odkládacích hromádek (<i>jednorázové</i>).
	Umístí žeton průzkumu na libovolný ostrov na mapě delty. Nemusíš s ním sousedit, mít potřebné vzducholodě či kapitána, ani platit krystaly. Ale nezískáš VB ani destičku odměn vážek (<i>jednorázové</i>).

Plameňák. Poplatek 2 flakony.

	Získej 5 krystalů (<i>jednorázové</i>).
	Získej 5 ozubených kol (<i>jednorázové</i>).
	Postup o 1 pole na libovolné stupnici znalostí (<i>jednorázové</i>).

Kůň. Poplatek 3 flakony.

	1 permanentně dostupná vzducholodě (<i>trvalé</i>).
	1 permanentně dostupný kapitán (<i>trvalé</i>).
	Postup o 1 pole na 2 libovolných stupnicích znalostí (<i>jednorázové</i>).

Býk. Poplatek 4 flakony.

	Okamžitě získej 2 krystaly. Na začátku každého dalšího kola ve fázi 1 získáš další 2 krystaly (<i>trvalé</i>).
	Okamžitě získej 2 flakony (<i>nesmíš je použít k zaplacení této karty</i>). Na začátku každého dalšího kola ve fázi 1 získáš další 2 flakony (<i>trvalé</i>).
	Okamžitě získej 2 ozubená kola. Na začátku každého dalšího kola ve fázi 1 získáš další 2 ozubená kola (<i>trvalé</i>).

Destičky vynálezů







Za dokončení musíš zaplatit vyobrazený poplatek v ozubených kolech.

	Přidá 1 želvu do tvé sbírky pro účely závěrečného bodování.		Kdykoli během svého tahu smíš provést akci průzkum navíc, jako kdybys k jejímu provedení použil kapitána (<i>jednorázová, po použití otoč</i>).
	Přidá 1 plameňáka do tvé sbírky pro účely závěrečného bodování.		Kdykoli během svého tahu smíš provést akci průzkum navíc. K dispozici máš 1 vzducholodě a 2 krystaly (<i>jednorázová, po použití otoč</i>).
	Přidá 1 koně do tvé sbírky pro účely závěrečného bodování.		Kdykoli během svého tahu smíš provést akci průzkum navíc. K dispozici máš 4 krystaly (<i>jednorázová, po použití otoč</i>).
	Přidá 1 býka do tvé sbírky pro účely závěrečného bodování.		

Poznámka: Pokud provádíš akci průzkum pomocí destičky vynálezu, smíš doplatit další krystaly a použít další tvé dostupné vzducholodě či kapitána, pokud je to potřeba.

Vědecké publikace

Za vydání musíš zaplatit vyobrazený poplatek ve flakonech.

	VB získané na konci hry za stupnici výzkumu získáš ještě jednou.
	Získej 1 VB za každou kartu postavy, kterou máš (základní i pokročilou, v ruce i na odkládacích hromádkách).
	Získej 1 VB za každou vzducholod, kterou jsi během hry potřeboval k prozkoumání ostrovů.
	Získej 2 VB za každou destičku odměn vážek, kterou máš.
	Získej 3 VB za každý vynález, který máš.
	Získej 3 VB za každou vědeckou publikaci, kterou máš, včetně této.
	Na konci hry získáš 1 VB za každý zbylý krystal a/nebo flakon, namísto obvyklého 1 VB za každé 3 zbylé krystaly a flakony.
	Získej 1 VB za každé pole, o které se pohnuly tvé žetony znalostí. Např.: pokud se tvé žetony znalostí pohnuly celkem o 8 polí, získáš 8 VB.

	Získej 2 VB za každý tebou prozkoumaný ostrov v salinách.
	Získej 2 VB za každý tebou prozkoumaný ostrov v bažinách.
	Získej 2 VB za každý tebou prozkoumaný ostrov v lesích.
	Získej 3 VB za každou tebou prozkoumanou dvojici ostrovů v salinách a bažinách (tzn. 1 v salinách a 1 v bažinách).
	Získej 3 VB za každou tebou prozkoumanou dvojici ostrovů v salinách a lesích (tzn. 1 v salinách a 1 v lesích).
	Získej 3 VB za každou tebou prozkoumanou dvojici ostrovů v bažinách a lesích (tzn. 1 v bažinách a 1 v lesích).
	Získej 5 VB za každou tebou prozkoumanou sadu 3 ostrovů napříč všemi 3 oblastmi. Např.: pokud prozkoumáš 3 ostrovy v salinách, 2 v bažinách a 3 v lesích, máš celkem 2 sady 3 ostrovů a získáš 10 VB.
	Získej 3 VB za každý tebou prozkoumaný ostrov se symbolem kapitána.

Destičky odměn vážek

Jakmile získáš tuto destičku, ponech ji lícem vzhůru na své desce, dokud ji nepoužiješ. Poté ji obrať lícem dolů.

	Umístí destičku na postavu ve chvíli, kdy ji hraješ do některé sekce herního plánu, a pomyslně na ni přidej 2 mince (tzn. získáš 2 odpovídající zdroje: ozubená kola, krystaly nebo flakony). Po zisku zdrojů vrať destičku lícem dolů na svou desku hráče.		Získej 2 kusy vyobrazeného zdroje.
	Umístí destičku na postavu ve chvíli, kdy ji hraješ do některé sekce herního plánu, čímž zvýšíš její iniciativu. Po vyhodnocení iniciativy vrať destičku lícem dolů na svou desku hráče.		Postup žetonem znalostí po vyobrazené stupnici.
			Použij ve chvíli, kdy potřebuješ vzducholod k průzkumu ostrova. Vzducholod je dostupná pouze v okamžiku použití.

Tvůrci a česká verze hry

NÁVRH HRY: Franz Couderc • ILUSTRACE: Nastya Lehn • VEDOUCÍ PROJETKU: Rudy Seuntjens • VÝVOJ HRY: Seb Van Deun
TVŮRČÍ VEDENÍ: Rafaël Theunis • REDAKCE: Amanda Erven • KONTROLA KVALITY: Eefje Gielis

ČESKÁ VERZE HRY: TLAMA games – Miroslav Tlamicha, Praha, Česká republika, www.tlamagames.com
REDAKCE: Miroslav Tlamicha • PŘEKLAD: Ondřej Polák • KOREKTURY: Marcel Ondrák, Daniela Seigová, Tomáš Tvrđý
GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček

