


 LOLO GONZÁLEZ

TANDAMA



 JAVIER INKGOLEM

OBCENÉ INFORMACE

Herní módy a jejich cíle	2
Herní materiál	3
Seznámení s Tindayou	4
Ikografie	4
Pořadí průběhu hry a iniciativa	5
Ostrované: vůdci a vesničané	5
Osady a jejich ovládnutí	5
Přehled průběhu hry	5

PŘÍPRAVA HRY

Přehled	6
Příprava hry	6

A. STRATEGICKÁ FÁZE

1. Odhalení proroctví	9
2. Plánování	9
3. Výběr tajných cílů	9

B. AKČNÍ FÁZE

Druhy akcí	10
Akční žetony: kostičky a válečky	10
1. Akce na desce řemesel	
1.1 Rozvoj	10
1.2 Produkce	10
2. Akce na desce kmene	
2.1 Budování jeskyně	12
2.2 Průzkum	12
2.3 Vedlejší akce průzkumu	13
3. Ostatní akce	15

C. FÁZE KONCE VĚKU

1. Rozmnožování	16
2. Obživa	16
3. Odpad	16
4. Úkryt	16
5. Obětiny	17
6. Události	
Výbuch sopky	17
Tsunami	17
Pohromy Moneiby a Acorana	18
Lodě conquistadorů	18
7. Učení	20
8. Přežití	20
9. Proroctví	20
10. Údržba	20

KONEC HRY

Konec hry	20
-----------	----

PŘÍLOHY

Zrádce	22
Sólový mód	23
Věno	23
Výuková kampaň	23
Pohromy Moneiby	24
Pohromy Acorana	24
Kmeny	25
Úkoly	25
Zelené cíle	26
Modré cíle	26
Zrádcovy cíle	26
Tajné cíle	27
Sošky	28
Řemeslný trh	28

TINDAYA

Kanárské ostrovy jsou pro mnohé synonymem ráje. Blankytné nebe, nekonečné pláže, dřímající sopky a lesy opředené čarovným tajemstvím. Ale kdysi dávno bývaly ostrovy domovem Imazighen, lidí původem ze severu Afriky, kteří souostroví obývali po více než 1000 let.

Ve hře Tindaya se stanete náčelníkem jednoho z kmenů Imazighen. Budete se dělit o znalosti a suroviny s ostatními, zdokonalovat svůj kmen a čelit pohromám, které na vás sešlou bohové Acoran a Moneiba. Tato všemocná dvojice umí být milosrdná, pokud dostane obětiny, po kterých prahne. Jenže požadavky bohů jsou stále náročnější a mohou vyústit až v lidské oběti. Pokud navíc nesplníte přání bohů, jejich hněv se zhmotní v podobě výbuchů sopek, zemětřesení a tsunami tak zničujících, že hrozí zkázou celého souostroví.

Naštěstí na straně Imazighen stojí dvě mocné vědmy, Tibiabin a Tamonante, schopné předvídat budoucnost z dýmu nad ohněm. S pomocí jejich proroctví budete mít možnost zabránit pohromě, nebo před ní alespoň uprchnout do bezpečí.

Nejtěžší zkouškou a překážkou vašeho přežití bude ovšem invaze conquistadorů, kteří chtějí ostrovy proměnit na poslední zastávku před cestou do ještě vzdálenějších zemí. Tito nemilosrdní, hladoví a po zuby ozbrojení cizáci se nezdráhají položit život v boji o nadvládu nad ostrovy a jejich bohatstvím.

Podaří se Imazighen přežít, nebo nadejde konec jejich příběhu a spolu s ním i konec ostrovního ráje?



HERNÍ MÓDY A JEJICH CÍLE

Tindaya obsahuje dva herní módy se zcela odlišnými herními zážitky. Většina pravidel je shodná pro oba módy. Rozdílná pravidla jsou odlišena odpovídajícím barevným ohraničením a symbolem módu.

MÓD SPOJENECTVÍ (1 AŽ 4 HRÁČI)

Jde o KOOPERATIVNÍ mód. Nebudete počítat body.

Cíl hry: Hráči musí splnit konečné podmínky pro přežití. V opačném případě všichni prohrávají.

Pravidla používaná pouze v tomto herním módu jsou ohraničena fialově, jako toto pravidlo, a označena tímto symbolem.

MÓD NADVLÁDY (2 AŽ 4 HRÁČI)

V tomto KOMPETITIVNÍM módu budete soupeřit a ze hry vzejde pouze jeden vítěz. Musíte ovšem zároveň spolupracovat v boji proti společnému nepříteli: conquistadorům. Budete sbírat body solidarity.

Cíl hry: Pokud se ostrovanům podaří udržet nadvládu nad souostrovím, bude vítězem přeživší kmen s nejvyšším počtem bodů solidarity. V opačném případě všichni prohrávají.

Pravidla používaná pouze v tomto herním módu jsou ohraničena oranžově, jako toto pravidlo, a označena tímto symbolem.

VÝUKOVÁ KAMPAŇ

Pokud je hra Tindaya zároveň vaše první setkání se hrou vyšší obtížnosti, doporučujeme vám odehrát výukovou kampaň, která postupně představuje jednotlivé herní koncepty v průběhu 3 krátkých partií. Více informací najdete na str. 23.

Symbolem 1, 2, 3 a 4 u některých pravidel označují partii kampaně, ve které se dané pravidlo objeví poprvé.

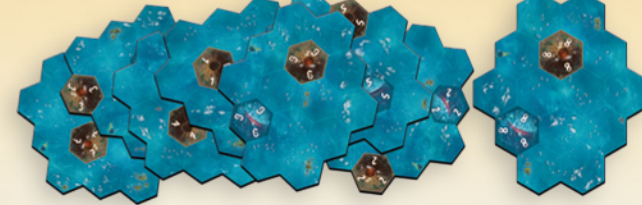
Pokud chcete hrát rovnou se všemi pravidly, můžete tyto symboly ignorovat.



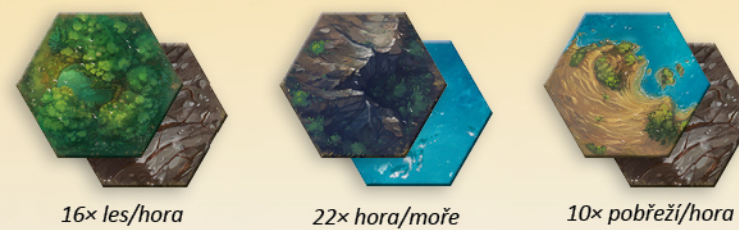
Následující herní materiál je omezený počtem komponent v balení hry: ostrované (tzn. vesničané a vůdci), osady, terén a žetony surovin.

Veškerý ostatní herní materiál je považován za neomezený a pokud vám dojdou komponenty v balení, použijte vhodnou náhradu.

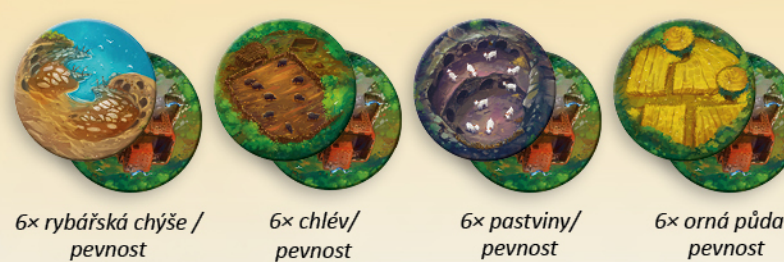
8 ZÁKLADEN (oboustranných)



48 DESTIČEK TERÉNU (oboustranných)



24 OSAD (oboustranných)



HRÁČSKÉ DESKY

deska řemesel (4x)



deska kmene (4x)

(oboustranná: pro variantu zrádce)



MATERIÁL JEDNOHO KMENE

1 sada totožného materiálu pro každého hráče (v modré, červené, žluté a zelené barvě) obsahuje:

- 9 ostrovanů
- 15 akčních žetonů
- 20x žeton zdrojů (představujících výroby a suroviny)
- 7x vesničan
- 5x kostička
- 6x násobič zdrojů
- 2x vůdce
- 10x váleček
- 1x ukazatel solidarity

ŽETONY SUROVIN A DALŠÍ HERNÍ MATERIÁL

- 18x dřevo
- 10x kánoe
- 12x jíl
- 12x koza
- 20x sopečné minerály
- 12x prase
- 10x počáteční minerály
- 18x conquistador
- 4x žeton pořadí průběhu hry
- 2x zeď

HERNÍ MATERIÁL

HORA TINDAYA, POHROMY, LODĚ A KOSTKY



DIVOČINA (oboustranná)



124 KARET



SEZNÁMENÍ S TINDAYOU

V Tindaye se přesuneme na Kanárské ostrovy v 15. století. Invaze Evropanů začala a conquistadorům se už podařilo vystavět první pevnost. Mírumilovný život ostrovanů, řízený pohnutky bohů a příběhy legend, se pomalu chýlí ke konci.

Každý hráč se stane náčelníkem jednoho ostrovního **KMENE**. Každý kmen má zvláštní schopnost, začíná s cennými zdroji a ovládá znalosti dvou ze čtyř řemesel. Pokud máte znalosti některého řemesla, můžete stavět a obhospodařovat patřičné osady:



Každá partie bude trvat až 3 věky. Na začátku každého věku vám bohové Acoran (*bůh země*) a Moneiba (*bohyň moře*) odkryjí své stále náročnější požadavky a pohrozí vám pohromami, které vás postihnou, pokud je nesplníte.

Během každého věku budou hráči společně naplňovat požadavky bohů a vzhazovat potřebné předměty jako obětiny do sopek. Pokud hráči potřebují získat výrobky, musí je zpravidla vyprodukovat ve svých osadách. Složitější výrobky vyžadují objev vynálezů, s jejichž pomocí je možné je produkovat (*např. syřidlo je potřeba, aby mohl pastevec proměnit mléko na sýr*). Pokud bude nedostatek zdrojů, mohou ostrované vhodit do sopky zajaté conquistadory nebo členy vlastních kmenů. Bohové jsou ochotni přijmout lidskou oběť jako náhradu jakéhokoliv předmětu.

Výrobky, které nepoužijete jako obětinu, lze použít k nakrmení kmene (*ale nesmíte plýtvat, jinak se bohové také rozhněvají!*). Suroviny nalezené v okolní krajině poslouží mimo jiné jako zbraně nebo materiál na stavbu zdí, které ochrání váš kmen. Také můžete stavět kánoe, s jejichž pomocí lze plout mezi ostrovy. Kromě přinášení obětí, získávání potravy a surovin budou hráči také postupně plnit společný úkol (nebo získávat body solidarity, které jim přinesou vítězství).

Na konci každého věku sešlou bohové pohromy: demony, zemětřesení, výbuchy sopek či tsunami. Pokud nebyly naplněny požadavky bohů, jejich hněv vzroste a pohromy zasáhnou větší území. Mohou dokonce spojit kdysi samostatné ostrovy (*výbuchem sopek*) nebo záplavami rozdělit dosud jeden ostrov na více (*pomocí tsunami*), čemuž se hráči musí přizpůsobit.

Nebudete mít ani chvíli oddychu. K souostroví připlouvají lodě conquistadorů, přistávají u břehů a postupně obsazují ostrovy. **Odražení invaze je základní cíl obou herních módů**. Musíte společně bojovat proti cizákům, jinak všichni prohráte. Pokud conquistadoři zvítězí, stanou se z vás otroci a vaše civilizace bude zničena.

V neposlední řadě máte možnost vystoupat na horu Tindaya a rozprávět s Tibiabin a Tamonante. Tyto mocné vědmy vidí budoucnost v dýmu stoupajícím nad plamenem, takže jsou schopny předvídat pohromy a připlutí dalších lodí. Pokud chcete přežít, stěžte se obejdete bez jejich pomoci.

ŘEMESLA	RYBAŘENÍ	CHOVATELSTVÍ	PASTEVECTVÍ	ZEMĚDĚLSTVÍ
ZÁKLADNÍ VÝROBKY	SYROVÉ RYBY	HNŮJ	MLÉKO	FÍKY
VYNÁLEZY 1. ÚROVNĚ	TĚŽBA SOLI	FARMÁŘSKÝ NŮŽ	PASTEVECKÝ NŮŽ	PLUH
SLOŽITÉ VÝROBKY	SŮL	VEPŘOVÁ KÝTA	ROHY KOZÍ MASO	SENO OBILNINY
VYNÁLEZY 2. ÚROVNĚ	UDÍRNA	SOLENÍ MASA	SYŘIDLO	MLÝNSKÉ KAMENY
TRVANLIVÉ POTRAVINY	UZENÁ RYBA	SOLENÉ MASO	SÝR	PRAŽENÁ MOUKA

SYMBOLY



ZÁKLADNÍ POJMY

POŘADÍ PRŮBĚHU HRY A INICIATIVA

Pořadí **PRŮBĚHU HRY** určuje pořadí, v jakém budou hráči provádět akce. Bude se měnit na konci každého věku. Pořadí průběhu hry určujete pomocí žetonů pořadí průběhu hry.

POŘADÍ INICIATIVY určuje, kdo v určitých okamžicích hry provede zásadní rozhodnutí a ovlivňuje specifické akce.

Při módu **SPOJENECTVÍ** je pořadí průběhu hry a pořadí iniciativy totožné a nebude se měnit v průběhu věku. Žeton pořadí průběhu hry určuje jak pořadí průběhu hry, tak pořadí iniciativy (*hráč s žetonem 1. hráče má automaticky nejlepší iniciativu atd.*).

Při módu **NADVLÁDA** je iniciativa určena pořadím hráčů na stupnici solidarity. Čím níže je hráč na stupnici, tím lepší je jeho iniciativa a bude mít přednost. Vzhledem k tomu, že hráči se budou po stupnici posouvat nahoru či dolů (*v závislosti na zisku či ztrátě bodů solidarity*), bude se také průběžně měnit pořadí iniciativy.

Pokud je více ukazatelů solidarity na stejném poli stupnice, má níže umístěný ukazatel vždy lepší iniciativu. Pokud hráč získá či ztratí body solidarity a máte jeho ukazatel přesunout na pole stupnice, kde již leží jeden či více ukazatelů, umístíte přesouvání ukazatel vždy **navrch** ostatních ukazatelů. Pokud máte naráz přesunout více ukazatelů solidarity, posouváte je v aktuálním pořadí iniciativy – tzn. ještě před událostí, která změnu solidarity způsobila.

Např.: Zde je pořadí iniciativy následující: nejlepší má Aleš, poté Marie, pak Julie a nejhůřší má David.



OSTROVANÉ: VŮDCE A VESNIČANÉ

Každý kmen se skládá z vesničanů a vůdců, přičemž každý druh ostrovanů má své speciální použití a schopnosti.

- Akce, které mohou provést oba druhy ostrovanů: zisk žetonů surovin a obchod.

VESNIČANÉ (×7)

- Pomocí nich **ovládáte** osady.
- V osadách mohou **produkovat** (str. 10).
- Jedí, rozmnožují se a potřebují úkryt v jeskyni (str. 16).
- Pokud se narodí, berete je ze své zásoby (pokud v zásobě nějaké jsou). Pokud zemřou, vracíte je do zásoby. Nově získané vesničany berete ze své zásoby vesničanů zleva. Mrtvé vesničany vracíte do zásoby na volná pole zprava doleva, tzn. vždy na co nejvyšší odkrytá čísla (*nejvyšší odkrytá čísla v zásobě určuje počet vašich vesničanů na herním plánu a usnadňuje počítání během obživy vesničanů, viz fáze konce věku*).

VŮDCE (×2)

- Vedou **znovuobsazení** (str. 14).
- Zakládají **osady** (str. 14).
- Přinášejí **obětiny** bohům (str. 14).
- Učí se** nová řemesla (str. 20).
- Mohou **plout** na kánoích (*a vzít při tom s sebou vesničany*).
- Jedí a hledají úkryt sami. Nerozmnožují se.
- Pokud zemřou, odstraní je ze hry.

OSADY A JEJICH OVLÁDÁNÍ

Osady jsou zásadní pro produkci jednotlivých řemesel. Vůdce je zakládají a vesničané v nich pracují a produkují zdroje. **Osadu ovládá ten hráč, který na ní má umístěného vesničana**, nezávisle na tom, kdo osadu původně postavil. Osamocení vůdce bez vesničana osadu neovládá.

- osady mohou během akce průzkumem projít přes jakoukoli osadu, ale na konci akce průzkum směji skončit **POUZE** v osadách, kde nejsou cizí vesničané, a **ZÁROVEŇ** znají potřebné řemeslo této osady.
- smí ukončit pohyb a zůstat v osadách, které ovládají cizí kmene (*např. aby se naučili řemeslo nebo obchodovali*).
- smí založit osadu i na terénu, kde stojí vesničané cizího kmene, ovšem pouze tehdy, pokud všichni vesničané na terénu patří do stejného kmene a **ZÁROVEŇ** znají potřebné řemeslo.
- Pokud je na některé osadě pouze vůdce (*popř. vůdcové*) cizích kmenů, smíte na osadu pohnout svým vesničanem a ovládnout ji.

OBECNÉ PRAVIDLO

- V osadě se smí nacházet pouze vesničané jednoho kmene (*jedinou výjimkou je okamžik, kdy se vesničan přesouvá přes osadu jako součást akce průzkum*).
- Na terénu bez osady se mohou nacházet vesničané libovolného počtu kmenů.

PŘEHLED PRŮBĚHU HRY

Vyberte herní mód a případné varianty podle preferencí vaší herní skupiny:

MÓD SPOJENECTVÍ (1 AŽ 4 HRÁČI)

KOOPERATIVNÍ MÓD: Všichni hráči buďte společně vyhráji, nebo prohráji.

MÓD NADVLÁDY (2 AŽ 4 HRÁČI)

KOMPETITIVNÍ MÓD: Všichni hráči buďte prohráji, nebo vyhraje hráč s nejvyšším počtem bodů.

Na obtížnosti hry (/ /) se dohodněte ještě před **PŘÍPRAVOU HRY**: Má vliv na použité karty událostí a požadavky úkolu (/) či limit surovin (/). Hru můžete také ztížit či usnadnit různým rozložením herního plánu.



Hra trvá 3 věky, po kterých následuje **KONEC HRY**. Fáze každého věku jsou:

A. STRATEGICKÁ FÁZE

Proroktvi vědem vám odhalí místo a podobu pohrom, které vás postihnou ve **fázi konce věku**. Bohové si vyžádají obětiny.

Hráči vybudují společnou strategii, zhodnotí pohromy a dohodnou se, jak a zda vůbec přinesou bohům obětiny. Mohou si také rozdělit činnosti jako znovuoobsazení teritorií. Bez plánování se neobejdete a **bez koordinace nemůžete přežít všechny 3 věky**.

B. AKČNÍ FÁZE

V pořadí průběhu hry každý hráč provede 1 nebo 2 akce. Akci většinou provedete umístěním akčních žetonů (*kostiček nebo válečků*) na pole akčního panelu svých desek řemesel a kmene (*akčních polí najdete na panelu celkem 10 a mají tvar malého čtverečku*). Některé akce akční žeton nevyžadují (*viz ostatní akce*). V této fázi se hráči střídají na tahu v pořadí průběhu hry, dokud všichni hráči neumístili všechny akční žetony nebo nepasovali.

C. FÁZE KONCE VĚKU

Postupně vyhodnotíte všechny kroky konce věku, vesničané se rozmnoží, dostanou najíst a ukryjí se.

Hněv bohů vzroste nebo klesne podle toho, zda obdrželi obětiny. Určíte oblasti, které budou zasaženy pohromami. Pak nastanou pohromy samotné. K ostrovům připlují lodě conquistadorů.

Pokud byly v 1. a 2. věku splněny podmínky přežití, mohou ostrované donést oheň vědmám a provést činnosti spojené s údržbou. Začne nový věk.

Pokud podmínky přežití nebyly splněny, hra končí (ve 3. věku hra končí bez ohledu na splnění podmínek).

Provedete činnosti spojené s údržbou.

KONEC HRY

Určete, zda byl **splněn cíl hry**:

MÓD SPOJENECTVÍ

Musíte splňovat konečné podmínky pro přežití (*včetně splnění úkolu ve zvolené obtížnosti*).

Hráči zvítězí, pouze pokud splní **všechny** podmínky. V opačném případě všichni prohrávají.

MÓD NADVLÁDY

1. Musíte **UDRŽET NADVLÁDU NAD SOUOSTROVÍM**, jinak všichni prohrávají.

2. Pokud udržíte nadvládu, pak se každý kmen, který má naživu alespoň jednoho a zároveň alespoň jednoho, považuje za **PŘEŽIVŠÍ**.

Po závěrečném bodování se stane miláčkem bohů **PŘEŽIVŠÍ** kmen s nejvyšším počtem bodů solidarity. Hráč za tento kmen se stává vítězem.

Hra se skládá z pěti oblastí, které vysvětlíme na následujících stránkách.

1 HERNÍ PLÁN

Tvořený z osmi základů, na které umístíte destičky terénů a žetony surovin. Na terény později umístíte osady.

2 OBLAST HRÁČE

Oblast, kde má každý hráč své zásoby, odkud ovládá svůj kmen a provádí akce, když je na tahu. Oblast hráče tvoří desky kmene a řemesel, hromádka žetonů zdrojů, karta kmene a žeton pořadí průběhu hry. Také sem později v průběhu hry mohou patřit sošky a tajné cíle (☀).

3 HORA TINDAYA

Posvátná hora, kde přebývají bohové a vědmy. Zde jsou vidět pohromy a požadavky obou bohů, spolu se stupnicemi jejich hněvu. Také zde najdete karty událostí, které představují sérii pohrom, které vás postihnou na konci věku. Poblíž umístíte figurky pohrom a lodí spolu s kostkami.

4 DIVOČINA

Společná oblast, kde najdete stáda divoké zvěře, ale také odpadní jámu (zásobu odpadu). Deska je oboustranná. Na straně nadvlády (☀) najdete stupnici solidarity a společné úkoly. Na straně společenství (☿) najdete úkol, který musí všichni hráči splnit.

Poblíž divočiny vytvoříte hromádku zvířat.

5 BALÍČKY A OSTATNÍ ZÁSoby

Utvořte také místo, kam umístíte následující herní materiál, aby byl dostupný všem:

Balíčky karet: Sošky, prorocství, řemeslný trh, tajné cíle a bodovací žetony těchto cílů (☀).

Zásoby herního materiálu: osady, terény, žetony surovin, kánoe a conquistadoři.

1. PŘÍPRAVA HERNÍHO PLÁNU

1.1 ROZLOŽENÍ ZÁKLADEN

Všech osm základů je oboustranných. Na jedné straně je vroucí sopka a propast (červená strana), na opačné jsou jejich dřímající verze (černá strana).

Na červené straně je vždy u jednoho z okrajů základny vyobrazen symbol poloviny vraku.

Vždy použijete všech osm základů, ale sami rozhodnete, na kterou stranu je otočíte. Rozložení základů sice není součástí úrovně obtížnosti hry, ale otočením základů na červenou či černou stranu můžete obtížnost hry „doladit“. Čím více základů otočíte na červenou stranu, tím obtížnější hra bude (máte tak možnost si lehce ztížit nebo usnadnit zvolenou úroveň obtížnosti, aby vám zcela vyhovovala). Při sestavování plánu **musíte vždy použít sudý počet červených základů a sudý počet černých základů** (např. lze sestavit plán z 6 černých a 2 červených základů, 4 červených a 4 černých, 8 černých atd., nelze však použít např. 3 červené a 5 černých).

Všech osm základů rozmístíte na stůl tak, aby se dotýkaly, čímž vytvoříte **herní plán**. Musíte dodržet **pravidla rozmístění** popsaná níže.

1.2 ROZMÍSTĚNÍ TERÉNU

» Podívejte se na kartu přípravy hry, která odpovídá počtu hráčů ve hře (6). Vezměte destičky terénu, které jsou vyznačeny na kartě. Např. ☿: vezměte 10 pobřeží, 8 hor a 14 lesů.

» Rozmístěte terény na herní plán, čímž vytvoříte ostrovy. Rozmístění terénů je zcela na vás, ale musíte dodržet tato pravidla: Musí vzniknout 8 oddělených ostrovů. Ostrov musí tvořit alespoň 1 terén od každého druhu + 1 sopka předtížená na základně (číslo sopky představuje číslo ostrova). Propasti nesmíte překrýt terénem.

» Nepoužité destičky terénu umístěte stranou a vytvořte z nich zásobu (7).

1.3 ROZMÍSTĚNÍ ŽETONŮ SUROVIN

» Umístěte 1 žeton surovin (odměnou dolů) na každý terén, přičemž dodržte dvojice terén/surovina vyobrazené níže (8):



» Žetony sopečných minerálů (☿) umístěte poblíž zásoby terénů (7) a všechny ostatní nepoužité žetony surovin vraťte do krabice.



! PRAVIDLA ROZMÍSTĚNÍ

» Vrak na základnách otočených na červenou stranu musíte vždy umístit tak, aby byly u sebe.



» Sopka se nesmí dotýkat jiné sopky. Propasti se mohou dotýkat jiných propastí či sopek.



2. PŘÍPRAVA OBLASTI HRÁČE

» Umístěte desku kmene napravo od desky řemesel.

» Vezměte si herní materiál kmene v libovolné barvě.

» Určete pořadí průběhu hry: prvním hráčem (1) bude ten, kdo naposledy navštívil jakýkoli ostrov. Zbýlé žetony pořadí průběhu hry rozdejte hráčům, a to vzestupně, po směru hodinových ručiček od začínajícího hráče (hráč po levici začínajícího hráče dostane žeton č. 2 atd.) (1).

» Otočte kartu přípravy hry (stejnou jako byla použita pro přípravu herního plánu) na opačnou stranu. Na kartě najde každý hráč symbol, který odpovídá jeho žetonu pořadí průběhu hry. U symbolu jsou vyobrazena řemesla, s jejichž znalostmi daný hráč začíná. U jednoho z těchto řemesel již má každý hráč objevený i 1 vynález (řemeslo označené symbolem ☿):

- Vezměte si 2 osady – 1 od každého řemesla, které znáte. Toto jsou vaše počáteční osady. Např. ☿: zde si druhý hráč v pořadí vezme osady chlév a orná půda (2).
- Umístěte kostičky na čtverečky (☿) u řemesel, která **neznáte** (např. zde rybaření a pastevečství (3)).
- Umístěte 1 váleček na jeskyni (☿) (4) na desce kmene a 7 válečků na kolečka (☿) / (☿) na desce řemesel. Jediné kolečko, na které váleček neumístíte, je kolečko u vynálezu, který již máte objeven (podle karty přípravy hry, např. zde FARMÁŘSKÝ NŮŽ (5, 6)).
- Umístěte do své akční zásoby tolik kostiček a válečků, kolik je vyznačeno na kartě přípravy hry (7) (např. ☿: 2 ☿ a 2 ☿ (8)).

» Ze svých žetonů zdrojů vytvoříte hromádku poblíž svých desek (9).

» Umístěte 4 své (10) na pole 4, 5, 6 a 7 v zásobě vesničanů na desce kmene (10). Zbýlé 3 (11) a 2 (11) ponechte poblíž svých desek (11).

» (3) V pořadí průběhu hry si každý hráč náhodně vezme 1 kartu kmene a umístí ji lícem vzhůru do své oblasti (12):

- V prostřední části karty kmene najdete svoji zvláštní schopnost (13) (viz str. 25).
- Ve spodní části najdete své počáteční předměty (suroviny, výrobky, potraviny). Rozmístěte 4 své žetony zdrojů (14) na zásoby daných předmětů na svých deskách (žetony zdrojů představují všechny předměty ve hře: suroviny, výrobky i potraviny). Jakmile umístíte žeton zdroje do zásoby některého předmětu, stává se 1 jednotkou daného předmětu. Po zaplacení nebo použití předmětu vraťte žeton zdroje zpět na hromádku.



3. HORA TINDAYA

» Sestavte stojan hory Tindaya. Umístěte 2 ukazatele hněvu (☿) na stupnici hněvu. Každý ukazatel umístěte na pole označené (☿) na dané stupnici (15).

» Náhodně vyberte 6 karet obětí a rozdělte je na dvě hromádky o 3 kartách. Umístěte 1 hromádku lícem vzhůru na každou stranu spodního dílu Tindaya (16). Zbytek karet obětí vraťte do krabice, aniž byste si je prohlédli.

» Překryjte třetí a čtvrtou pozici na každé kartě obětí čtyřmi zásepkami (☿).

» (2) Náhodně vyberte 3 karty pohrom pro každého boha a vytvořte z nich oddělené hromádky. Hromádky umístěte lícem dolů na patřičné stojánky (17) v horní části Tindaya. Zbytek karet pohrom vraťte do krabice, aniž byste si je prohlédli.

» (4) Zvolte úroveň hry (18) a zamíchejte karty událostí, které této úrovni odpovídají.



» Z karet zvolené obtížnosti náhodně vyberte 1 kartu události pro každý věk. Tyto 3 karty umístěte lícem vzhůru na stojánek přímo na hoře Tindaya (19) ve vzestupném pořadí (tzn. karta pro 1. věk (☿) bude vidět, pod ní bude karta pro 2. věk a vespod bude karta pro 3. věk). Zbýlé karty událostí vraťte do krabice, aniž byste si je prohlédli.

» Figurky pohrom a lodí umístěte spolu s kostkami poblíž hory Tindaya.



4. DIVOČINA

- » Sestavte stojan divočiny. Ujistěte se, že jsou vidět strany určené pro zvolený herní mód (nebo nebo) 1.
- » Do každé zásoby zvířat umístěte tolik daných zvířat, kolik je hráčů ve hře, +2 (např. 5 a 5) 2).
- » Ze zbylých zvířat utvořte hromádku poblíž divočiny 3.

4 ÚKOL

- » Náhodně vyberte úkol a umístěte jej lícem vzhůru na určené místo 4. Zbylé úkoly vraťte do krabice.

UKAZATEL SOLIDARITY, TAJNÉ A SPOLEČNÉ ÚKOLY

- » V pořadí průběhu hry vyskládají hráči své do sloupku na pole stupnice solidarity označené 5. V tomto případě by David (1. v pořadí) umístil svůj ukazatel dospod sloupku, doprostřed by jej umístila Julie (2. v pořadí) a nahoru by jej umístila Marie (3. v pořadí).
- » Zamíchejte tajné cíle a utvořte z nich balíček lícem dolů 6.
- » Vezměte bodovací žetony 7 určené pro odpovídající počet hráčů ve hře (podle symbolu na rubu) a umístěte lícem vzhůru poblíž balíčku tajných cílů. Zbylé bodovací žetony vraťte do krabice.
- » Náhodně vyberte 1 modrý a 1 zelený společný cíl a umístěte je lícem vzhůru na odpovídající místa 8. Zbylé modré a zelené cíle vraťte do krabice.



5. POČÁTEČNÍ UMÍSTĚNÍ OSAD

Nyní hráči umístí na herní plán své 2 počáteční osady (ty, které dostali během kroku 2):

- » V pořadí průběhu hry – a za dodržení níže uvedených pravidel umístění osad – každý hráč umístí jednu svoji osadu. Poté, opět v pořadí průběhu hry a za dodržení pravidel, umístí každý hráč svoji druhou osadu.
- » Pravidla umístění osad: Rybářské chýše lze umístit pouze na pobřeží 9. Pastviny pouze na hory 10. Chlévy a ornou půdu pouze na lesy 11.
- » Když umístíte osadu na terén, vezměte si z tohoto terénu žeton suroviny (toto představuje vykáčení lesa, odklizení balvanů z hor a čištění pobřeží). Otočte žeton suroviny na stranu s odměnou a získáte vyobrazenou odměnu, tzn. vezměte zdroje ze své hromádky a umístěte je na patřičnou zásobu na svých deskách 12 (např. pokud odměna činí 3 jíl, umístěte do zásoby jílu na své desce 3 žetony zdrojů). Nakonec žeton suroviny umístěte do patřičné zásoby žetonů na svém desce 13.
- » Na každou svoji počáteční osadu umístěte 1 svého vůdce. 3 vesničany, které máte stranou (tzn. ne na desce) nyní libovolně rozdělte mezi své 2 počáteční osady v pořadí průběhu hry (smíte všechny 3 umístit na stejnou osadu) 14.
- » Umístěte 2 kozy na každou pastvinu a 2 prasata na každý chlév. Figurky zvířat berte z hromádky, nikoliv ze zásob na divočině.



6. BALÍČKY A OSTATNÍ ZÁSOBY

- » Osady rozřídíte podle druhů 15 (na rubu všech osad jsou pevnosti).
- » Karty řemeslného trhu rozmístíte lícem vzhůru 16.
- » Připravte hromádky kánoí, zdí a conquistadorů 17.
- » Zamíchejte balíčky karet sošek a prorocství a umístěte je lícem dolů poblíž Tindayi 18.



Vraťte do krabice všechny sošky označené

7. POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ CONQUISTADORŮ

Hodte kostkou. Najděte ostrov, na kterém se nachází sopka s číslem, které na kostce padlo. Vyberte les na tomto ostrově (dřevo odstraňte) a umístěte na něj pevnost se 2 conquistadorů 19. Pokud již na daném ostrově není volný les, vyberte volné pobřeží. Pokud není volné pobřeží, vyberte volnou horu (viz nákres vpravo).



ODMĚNY Z ŽETONŮ SUROVIN

JÍL	1	2	3	4	
12x	1x	5x	5x	1x	Tzn. 4 jednotky.
DŘEVO	13x	4x	1x		Tolik jednotek, kolikátý je věk, + vyznačený bonus.
					Tzn. ve 2. věku vám tento žeton přinese 2 + 2 = 4 dřeva.
MINERÁLY *	2x	4x	2x	2x	
	3 kameny	1 obsidián + 2 kameny	2 obsidiány + 1 kámen	3 obsidiány	

* Počáteční minerály (se žlutým pozadím) použijete pouze během přípravy hry. Obecně vzato poskytují kameny a obsidiány ve srovnatelném poměru.

* Sopečné minerály (s šedým pozadím) umístíte na nové hory vzniklé sopečnými výbuchy. Poskytují vyšší poměr obsidiánů.

Každý věk začíná vyhodnocením aktuální KARTY UDÁLOSTI 1. Vždy vyhodnotte následující kroky:

1. ODHALENÍ PROROCTVÍ

Tibiabin a její dcera Tamonante jsou vědky, které ovládají umění číst budoucnost z dýmu. Žijí na posvátné hoře Tindaya.

Pokud se Tibiabin zahledí nad plameny, vidí místa, kde hrozí nebezpečí. Tamonante uměla již od dětství v dýmu rozpoznávat bouře, démony a hory chrličící oheň.

Vědky jsou připraveny sdělit vám svá prorocství. A v posledních doutnajících uhlicích navíc zří přjezd conquistadorských lodí.

Na konci každého věku ohrozí přežití ostrovanů série událostí:

- » Pohromy seslané bohy: Acoranovy pohromy, Moneibiny pohromy, výbuchy sopek a tsunami.
- » Lodě conquistadorů: bílé, šedé a černé.

Karta události pro aktuální věk vám ukáže, jaké události na vás čekají a v jakém pořadí 1. Tibiabinovo prorocství vám odhalí epicentra pohrom, zatímco Tamonante ví, jaké pohromy pro vás bohové připravili.

1.1 ROZMÍSTĚNÍ CONQUISTADORSKÝCH LODÍ

Nejprve se podívejte, jaké lodě jsou vyobrazeny na kartě události (např. bílá a šedá). Vezměte kostky odpovídajících barev a hodte s nimi 2. Každou loď umístěte na propast s číslem, které padlo na kostce odpovídající barvy (na jedné propasti může být i více lodí).

! ODHALENÍ PROROCTVÍ

V věku odhalíte obě prorocství, jak Tibiabinovo, tak Tamonantino.

Ve věcích 2 a 3 vám vědky nebudou schopny odhalit prorocství, pokud jim na konci předchozího věku nepřinesete oheň (str. 20). Zda máte nárok na odhalení prorocství, poznáte podle toho, kolik zdrojů je na symbolu ruky s ohněm na Tindaye 3. Zdroje představují velikost ohně, který byl vědmám přinesen:

●●● + ●●●: Obě vědky mají oheň. Odhalte obě jejich prorocství (kroky 1.2 a 1.3)

●●●: Hráč, který zdroje přinesl, určí 1 prorocství, které bude odhaleno (krok 1.2 NEBO 1.3).

» Bez ohně vám nemůže prorocství odhalit ani jedna z vědek (přejděte rovnou ke kroku 2).



1.2 ODHALENÍ TIBIABININA PROROCTVÍ

Otočte vrchní kartu z balíčku karet prorocství a podívejte se na sloupek vyznačený symbolem aktuálního věku (např. věk 4).

• Pokud je na kartě události 1 vyobrazena tsunami, umístěte její figurku na propast s číslem, které je vyobrazeno u jejího symbolu na kartě prorocství. Tsunami může být na propasti s jednou či více loděmi conquistadorů.

Figurky všech ostatních pohrom, které jsou na kartě události 1, umístěte na sopky s čísly, která jsou vyobrazena u symbolů těchto pohrom na kartě prorocství 4.

1.3 ODHALENÍ TAMONANTINA PROROCTVÍ

Otočte vrchní karty z balíčků Acorana a Moneiby.

1.4 ÚKLID OHNIŠTĚ

Všechny žetony zdrojů z ruky s ohněm vraťte na hromádky zdrojů jejich majitelů 3.

Příklad rozmístění figurek při této kombinaci události 1, kostek 2 a prorocství 4:

- » Moneibina pohroma na sopce 1 5.
- » Tsunami na propasti 7 6.
- » Acoranova pohroma na sopce 5 7.
- » Výbuch sopky na sopce 6 8.
- » Bílá loď na propasti 1 9.
- » Šedá loď na propasti 5 10.

Černá loď umístěna nebyla, protože není na kartě události 1.

2. PLÁNOVÁNÍ

Hráči nyní zhodnotí závažnost pohrom, vybudují společnou strategii a rozdělí si úkoly, které budou potřeba k jejímu splnění, např. kdo přinese obětiny nebo kdo znovuobsadí teritoria. V obou módech hry je potřeba najít společnou řeč a cestu z nastalé situace (dokonce i v módu nadvlády). Bez přípravy nemůžete přežít. Plány a dohody uzavřené v této fázi lze porušit. Ve hře není psané pravidlo, které by vás nutilo je dodržet – pouze hrozba ztráty důvěry vašich kolegů či soupeřů.

4 3. VÝBĚR TAJNÝCH CÍLŮ

Každý hráč si vybere cíl, který ponechá v tajnosti. Jakmile má hráč tajný cíl, přidělí mu bodovací žeton ze zásoby (kladný nebo záporný) a umístí jej na tuto kartu tak, aby jej viděli všichni hráči. Na konci hry hráči obodují tajné cíle, kterých se jim podařilo dosáhnout.

Dejte každému hráči 2 karty tajných cílů k prohlédnutí.

V pořadí iniciativy (od nejlepší po nejhorší) hráči postupně vyberou tajné cíle. Když je hráč na řadě:

- » Vezme do ruky zbylé bodovací žetony.
 - » Umístí jeden tajný cíl lícem dolů do své oblasti. Druhý odstraní ze hry.
 - » Vybere 1 bodovací žeton a umístí jej lícem vzhůru na tajný cíl ve své oblasti.
 - » Předá zbylé bodovací žetony dalšímu hráči v pořadí iniciativy.
- Pokud zbyly nějaké bodovací žetony, umístěte je poblíž herního plánu. Možná budou potřeba v následujících věcích. Popis tajných cílů najdete na str. 27.

Pozor, tuto akci proveďte pouze tehdy, pokud je na aktuální kartě události symbol

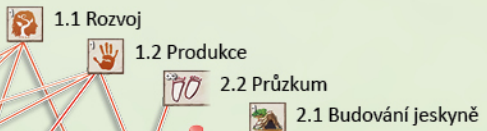


Na začátku každého věku začnete s určitým počtem žetonů, se kterými smíte provádět akce. Tyto akční žetony jsou buďto kostičky, nebo válečky. Akční žetony, které jsou vám v tomto věku dostupné, najdete v akční zásobě na své desce kmene.

Hráči se v této fázi střídají na tahu v **pořadí průběhu hry**. Ve svém tahu má každý hráč možnost provést 1 nebo 2 akce. K provedení akce hráč buďto umístí akční žeton na akční panel svých desk, nebo provede některou z ostatních akcí, které nevyžadují použití akčního žetonu. Až po úplném provedení první akce se hráč rozhodne, zda provede druhou akci (tzn. **zda umístí další akční žeton nebo provede akci bez akčního žetonu**).

Hráči se na tahu střídají, dokud všichni nepasují. Hráč může místo zahrání své akce pasovat, otočí svůj žeton pořadí průběhu hry lícem dolů. Od této chvíle již neprovdá až do konce věku žádné akce. Smíte pasovat i ve chvíli, kdy vám zbývají akční žetony.

Jakmile pasuje i poslední hráč, následuje **C – Fáze konce věku** (viz str. 16).



AKČNÍ PANEL

DRUHY AKCÍ

1 - AKCE NA DESCE ŘEMESEL

- 1.1 Rozvoj (jednou za věk)
- 1.2 Produkce (jednou za věk)

2 - AKCE NA DESCE KMENE

- 2.1 Budování jeskyně (jednou za hru)
- 2.2 Průzkum (jednou za tah)

Po průzkumu mohou ostrované provádět libovolný počet **VEDLEJŠÍCH AKCÍ**:

- » 2.2.1 Získ surovin
- » 2.2.2 Obchod
- » 2.2.3 Přinesení obětí
- » 2.2.4 Založení osady
- » 2.2.5 Chytání zvířat
- » 2.2.6 Znovuobsazení území

3 - OSTATNÍ AKCE

- 3.1 Vystavení sošky (neomezeně)
- 3.2 Prodej sošky (neomezeně)
- 3.3 Nákup na řemeslném trhu (neomezeně)

AKČNÍ ŽETONY: KOSTIČKY A VÁLEČKY

Ve hře jsou 2 druhy akčních žetonů, s nimiž smíte provádět akce na svých deskách:

Kostičky jsou **jedna akce**. Pokud provedete akci kostičkou, provedete danou akci jednou. Na konci věku se **všechny použité kostičky vrátí zpět** do vaší akční zásoby a můžete je použít v dalším věku.

Pokud se naučíte nová řemesla, můžete získat až 2 kostičky navíc.

Válečky jsou **dvojnásobné akce**. Pokud umístíte váleček, provedete danou akci dvakrát za sebou (pokud je to možné). Nejprve zcela vyhodnotíte první provedení akce a pak přejdete k druhému provedení akce. Na konci věku **odstraníte použité válečky ze hry**. Nepoužité válečky zůstanou ve vaší akční zásobě do dalších věků.

Rozvojem a objevováním vynálezů či budováním jeskyně můžete získat až 8 dalších válečků.

Pamatujte: Pokud použijete váleček a můžete provést akci dvakrát, pak ji **musíte** provést dvakrát.

- 4x zásoby základních výrobků
- 4x znalosti (1 pro každé řemeslo)
- 6x zásoby složitých výrobků
- 4x vynálezy 1. úrovně (1 pro každé řemeslo)
- 4x nádoby pro trvanlivé potraviny
- 4x vynálezy 2. úrovně (1 pro každé řemeslo)



1.1 ROZVOJ

Pomocí této akce váš kmen rozvine znalost řemesla a objeví vynález, který umožňuje produkci nových výrobků. Vynález vám také poskytne váleček, který jej zakrývá.

- » Umístěte akční žeton na akční pole rozvoje u konkrétního řemesla, jehož znalosti chcete rozvíjet.
- » Zaplaťte potřebné zdroje vyobrazené pod vynálezem.
- » Zdvihněte váleček u objeveného vynálezu a umístěte jej do své akční zásoby (smíte jej použít již v tomto věku).

Vynález 1. úrovně umožňuje produkci složitých výrobků daného řemesla. Vynález 2. úrovně umožňuje proměnu výrobků daného řemesla na trvanlivé potraviny.

1.2 PRODUKCE

Pokud provedete tuto akci, vytvoříte a získáte výrobky na desce řemesel.

- » Umístěte akční žeton na akční pole produkce u některého řemesla. Poté vezměte žetony zdrojů ze své hromádky a umístěte je na zásoby výrobků tohoto řemesla (tzn. **základních výrobků, složitých výrobků či trvanlivých potravin**).
- » Pokud použijete k provedení akce kostičku, provedete 1 produkci. Pokud použijete váleček, provedete 2 po sobě jdoucí produkce.
- » Jednou akcí produkce můžete vyprodukovat i více různých výrobků jednoho řemesla. Objevené vynálezy vám umožňují produkovat složité výrobky a trvanlivé potraviny.
- » Akcí produkce provedete ve **všech osadách daného řemesla, které ovládáte**.
- » Produkce základních a složitých výrobků je **POVINNÁ** (kromě těch, které vyžadují zabití kozy nebo prase). Produkce trvanlivých potravin je **DOBROVOLNÁ** a závisí na tom, zda zaplatíte zdroje potřebné k jejich produkci.

PRODUKCE ZÁKLADNÍCH A SLOŽITÝCH VÝROBKŮ

V horní části každé zásoby najdete symbol, který znázorňuje, kolik jednotek daného výrobku (tzn. **žetonů zdrojů**) získáte jednou produkcí:

Za každého vesničana: 1 jednotku předmětu za každého vesničana (nikoli vůdce), který se nachází v osadách patřícího druhu, které ovládáte.

Objevený vynález poznáte podle toho, že u něho **NENÍ** váleček.

Vynálezy řemesla musíte objevit postupně: nelze objevit vynález 2. úrovně a teprve poté vynález 1. úrovně.

Pokud k provedení této akce použijete váleček, zároveň máte u tohoto řemesla dosud neobjevené oba vynálezy a máte dostatek zdrojů na objev obou vynálezů, musíte objevit oba tyto vynálezy. Pokud použijete váleček, ale máte již objeven 1 vynález nebo nemáte dostatek zdrojů na objev druhého vynálezu, pak druhou akci ztratíte bez efektu. Smíte objevit vynálezy pouze u řemesla, k němuž umístíte akční žeton, nelze objevit druhý vynález jiného řemesla.

Např. pokud chcete objevit **TĚŽBU SOLI** u rybářského řemesla, zaplaťte 1 jíl a 1 dřevo. Přemístěte akční váleček u tohoto vynálezu do své akční zásoby. Nyní mohou vaše rybářské chýše produkovat sůl.

Za každou osadu: 1 jednotku za každou osadu patřícího typu, kterou ovládáte.

Za každou kozu: 1 jednotku mléka za každou kozu, která žije na začátku produkce na vámi ovládaných pastvinách.

Za každou zabitou kozu: 1 jednotku rohu a 1 jednotku masa za každou kozu, kterou zabijete.

Za každé zabité prase: 1 jednotku kýty za každé zabité prase.

Pokud chcete zabit zvíře, musíte vlastnit vynález 1. úrovně patřícího řemesla (PASTEVECKÝ nebo FARMÁŘSKÝ NŮŽ). Během každé produkce vyberete, kolik zvířat a z kterých osad zabijete (a poté vrátíte zpět na hromádku odpovídajících zvířat).

Na zásobách se mohou objevit i tyto 4 symboly:

Porce: Objevuje se u výrobků, které lze použít jako potravu. Určuje, kolik vesničanů nakrmí 1 jednotka (tzn. **žeton zdrojů**) na konci věku (viz str. 16).

Odpad: Objevuje se u výrobků, které nejsou trvanlivé. Pokud je na konci věku nespotebujete (jako potravu, obětinu nebo předmět obchodu) stanou se odpadem (viz str. 16).

Oheň: Objevuje se u výrobků, které lze použít k rozdělení ohně.

Zbraň: Objevuje se u výrobků, které lze použít jako zbraň.

PŘÍKLAD SYMBOLŮ NA ZÁSOBĚ

Za každý chlév, který ovládáte, získáte 1 hnůj.

Každá zabitá koza vám přinese 1 roh a 1 skopové maso.

Hnůj lze použít k rozdělení ohně (pro vědmy nebo pro vlastní obranu).

Každá jednotka skopového masa nakrmí 1.

Rohy lze použít jako zbraň.

Není trvanlivé. Pokud jej nespotebujete, promění se na konci věku v odpad.

PRODUKCE TRVANLIVÝCH POTRAVIN

Jako součást produkce můžete netrvanlivé výrobky (a obilniny) proměnit na trvanlivé potraviny. K tomu potřebujete vynález 2. úrovně patřícího řemesla.

Pokud tak chcete učinit, zaplaťte ze své zásoby 1 potřebný zdroj (vyobrazený pod nádobou na trvanlivou potravinu). Poté proměňte libovolný počet patřících netrvanlivých výrobků na trvanlivé potraviny.

Můžete takto proměnit výrobky z předchozích produkcí, ale i výrobky získané během této produkce.

Zásoby trvanlivých potravin se nazývají nádoby. Pro většinu účelů funguje nádoba jako běžná zásoba, s tím rozdílem, že nádoba má omezenou kapacitu. Každá nádoba smí během kroku odpadu ve fázi konce věku obsahovat maximálně 3 jednotky (žetony zdrojů). Před krokem C.3 Odpad mohou nádoby tento limit libovolně překračovat. Jakmile nastane krok odpad, musíte případné přebytky přesunout do zásoby odpadu.

Např. pokud zaplatíte 1 dřevo, smíte přeměnit libovolný počet jednotek mléka na jednotky sýra.

PŘÍKLAD PRODUKCE ZÁKLADNÍCH A SLOŽITÝCH VÝROBKŮ

David má znalost rybaření a objevil 1. vynález tohoto řemesla (TĚŽBU SOLI).

Má 3 rybářské chýše: na jedné jsou 3, na druhé 1 a na třetí je 1.

David umístí kostičku na akční pole produkce u rybaření.



Tím nastane následující:

- » Vyprodukuje se čerstvé ryby. Každý vyprodukuje 1 jednotku, takže **David** přesune 4 žetony zdrojů ze své hromádky do zásoby ryb. Pamatujte, že **David** neprodukuje.
- » **TĚŽBA SOLI** umožňuje produkci soli. Získá 1 jednotku za každou rybářskou chýši, kterou ovládá, tzn. 2 jednotky soli. To proto, že **David** nemůže sám o sobě ovládat osadu. Proto za třetí osadu nezíská nic.
- » **David** dosud neobjevil **UDÍRNU**, takže nemůže zaplatit seno a proměnit čerstvé ryby na uzené ryby.



1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

1

2.1 BUDOVÁNÍ JESKYNĚ

Tato akce vám umožní vybudovat druhou jeskyni, která poslouží jako úkryt pro vesničany 5, 6 a 7.

- » Umístíte akční žeton na akční pole budování jeskyně.
- » Zaplatíte požadovaný poplatek (1 dřevo, 1 jíl a 1 kámen).
- » Přesuňte žeton z pole u jeskyně do své akční zásoby. Lze jej použít již v tomto věku.

Jeskyně neomezuje počet vesničanů, které smíte mít ve hře, ale pokud máte 5 a více vesničanů bez druhé jeskyně, na konci věku zemřou a vy rozhněvate bohy. Druhous jeskyni smíte vybudovat ještě před tím, než nasadíte do hry pátého vesničana (tzn. čistě kvůli zisku).



B.2 AKCE NA DESCE KMENE

2.2 PRŮZKUM

Pohněte svými po herním plánu.

- » Umístíte akční žeton na toto akční pole a provedte 3 pohyby po souši anebo po moři. Pohyby smíte libovolně rozdělit mezi své ostrované.
- » Pokud použijete, nejprve zcela vyhodnotíte první průzkum (3 pohyby + vedlejší akce), a teprve poté zahajete další průzkum (další 3 pohyby + vedlejší akce).

» Na konci průzkumu může každý ostrovan, který se pohnul jako součást této akce průzkum, provést vedlejší akce na poli, kde průzkum ukončil (str. 13).

Toto je jediné akční pole na akčním panelu, kam můžete během jednoho věku umístit více akčních žetonů. Tuto akci však můžete zahrát pouze jednou za tah; tedy jako svou první, nebo druhou akci.



PŘI PRŮZKUMU:

- => 3 pohyby
- => 2 x 3 pohyby

! DŮLEŽITÉ. VESNIČANÉ...

- » ... mohou během akce průzkum přecházet přes OSADY, na kterých stojí vesničané ostatních kmenů, ale nemohou na nich ukončit svůj pohyb. Mohou se zastavit na POLÍCH bez osady, na kterých stojí vesničané ostatních kmenů.
- » ... mohou ukončit svůj pohyb na prázdné osadě, pouze pokud znají potřebné řemeslo.
- » ... nemohou projít přes pevnost conquistadorů, ani na ní ukončit pohyb, pokud nejsou ve skupině s vůdcem (pokud s vůdcem jsou, nastalo by znovuobsazení, viz str. 14).

! PŘÍKLAD AKCE PRŮZKUM, KTERÁ ZAHRNUJE POHYBY PO SOUŠI I PO MOŘI.

Pohyb (po souši): 2 na ostrově č. 5 se jako skupina přesunou z lesa na sousedící horu. Tam už na ně čeká.



Pohyb (po moři): Protože na sousedících polích není kánoe, David zaplatí 1 dřevo a umístí kánoi na sousedící pole moře. se nalodí spolu se 2 a přeplyje moře po přímce na ostrov č. 6, kde se k nim připojí další.



Pohyb (po moři): se spolu se 3 nalodí do stejné kánoe, na které připlul. Přeplyjí z ostrova č. 6 na ostrov č. 7, kde pohyb ukončí a spolu s ním i celou akci průzkum.



A. POHYB PO SOUŠI

Přesuňte 1 nebo více svých z pole, na kterém stojí, na sousedící pole souše. Z pole přesouváte jednotlivce či celé skupiny, přičemž pohyb skupiny stále spotřebuje pouze 1 pohyb.

Nemusíte přesunout celou skupinu na poli. Můžete vybrat pouze jednotlivce.

Když provádíte 3 pohyby...

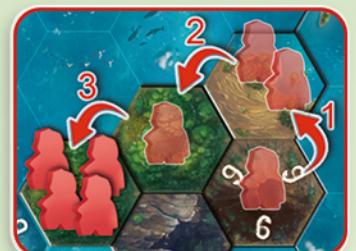
- » ... Může se 1 ostrovan přesunout o 3 pole...



- » ... nebo např. 3 různí ostrované, každý o 1 pole...



- » ... při pohybu mohou ostrované utvořit skupinu postupně...



- » ... nebo se mohou postupně ze skupiny oddělovat.



B. POHYB PO MOŘI

Přesuňte své mezi 2 různými poli souše, které oddělují pole moře nacházející se na jedné přímce (tzn. jsou přímo proti sobě).

K pohybu po moři jsou potřeba kánoe. Každá kánoe pojme až 5. Alespoň jeden z nich musí být (pouze vůdci se totiž umí plavit).

Na kánoi nesmíte naložit zvířata ani ostrované z cizích kmenů. Každý pohyb po moři sestává z:

- NALODĚNÍ:** Přesuňte 1 nebo více z pole souše na sousedící pole moře. Aby bylo možné plout, je potřeba, aby na tomto poli moře byla kánoe. Pokud tam žádná není, musíte ji postavít (zaplatit 1 dřevo, vzít kánoi z hromádky a umístit ji na pole moře).
- PLAVBA:** Posouváte kánoi po přímce o libovolný počet polí moře, dokud nenarazí na protější pole souše. Dbejte na to, abyste kánoi posouvali pouze po přímce – např. jako královnu při partii šachu. Kánoe nemohou zatáčet.
- VYLODĚNÍ:** Ostrované opustí kánoi. Přesuňte je z kánoe na libovolné sousedící pole souše.



PAMATUJTE

Nalodění, plavba a vylodění jsou všechny součástí 1 pohybu, nezávisle na tom, o kolik polí se pohnete.

Během jedné akce průzkum můžete provést i více pohybů po moři, přičemž při každém z nich vyhodnotíte všechny 3 kroky popsané výše. Nelze např. ukončit jeden pohyb uprostřed moře a navázat na něj dalším, protože každý pohyb po moři musí skončit vyloděním.

POVOLENÉ POHYBY:

- » Vůdce se nalodí na kánoi: Žluté šipky značí všechny pohyby, které by na kánoi mohl provést. Červené šipky značí místa, kam by se mohl vylodit.
- » Může se nalodit na kánoi, pohnout s ní jen o jedno pole a vylodit se na poli, na kterém začínal. Sice se sám nikam nepohnul, ale posunul kánoi a zpřístupnil si tak nová místa, kam se může kánoe při příštím pohybu dostat.



ZAKÁZANÉ POHYBY:

- » Pole moře netvoří přímku.
- » Jednotlivé pohyby jsou sice po přímce, uprostřed moře ovšem zatočí, což není možné, pokud na konci prvního pohybu nenastane vylodění.



KÁNOE

- » Stavba kánoe není samostatná akce, stavíte ji jako součást pohybu po moři. Každá kánoe stojí 1 dřevo.
- » Nemají jasněho vlastníka. Jakmile postavíte kánoi, může ji použít kdokoli.
- » Na jednom poli moře může být i více kánoi.
- » Pokud pohroma postihne pole s kánoi (např. tsunami), pak je kánoe zničena.



B.2.2 VEDLEJŠÍ AKCE PRŮZKUMU



- » Na konci akce průzkum smí každý ostrovan, který se pohnul jako součást této akce průzkum, provést vedlejší akce na poli, na kterém se nachází. Nemůže je provést na polích, přes která se pohyboval.
- » Tyto akce jsou součástí akce průzkum a nevyžadují další akční žetony.
- » Akce, které mohou ostrované provést, závisí na poli, na kterém průzkum ukončí, a také na druhu ostrovan. Většina těchto akcí je zcela dobrovolných a nemusíte je provést.
- » Jedinou výjimkou je znovuobsazení, které nastane automaticky, jakmile ostrované vstoupí na pole s pevností.
- » Ostrované mohou na poli provést libovolný počet dostupných vedlejších akcí.
- » Pamatujte, že pokud provádíte průzkum pomocí, jedná se o stejnou situaci, jako by bylo použito dvou za sebou. Pokud se stejný ostrovan pohne během obou průzkumů, může provést vedlejší akce pokaždé, když na konci průzkumu ukončí pohyb, tzn. na dvou různých polích.

2.2.1 ZISK SUROVIN ()

Pokud je váš na konci akce průzkum na terénu, na kterém je žeton suroviny, smí jej vzít, otočit na stranu s odměnou a získat patřičnou odměnu (viz str. 8). Po zisku surovin umístíte žeton suroviny do patřičné zásoby žetonů surovin na své desce kmene.

Pokud vezmete z terénu žeton surovin, nenahrazujete jej. Přírodní zdroje jsou omezené!

Např. David provedl akci průzkum a pohnul přes les. Ale poté pohnul stejným vesničanem ještě jednou, takže na konci akce průzkum je na pobřeží. Smí si tedy vzít žeton jíl.

! BUĎTE TRPĚLIVÍ

Dřevo s každým věkem roste, a pokud jej pokácíte později, získáte jej víc.



- » Kapacita zásob na žetony surovin (pozor, nikoliv zásob surovin samotných, ale zásob žetonů surovin) je určena obtížností hry. Jakmile hráč dosáhne limitu žetonů surovin v zásobách, nemůže získat další žetony surovin. Např.: každý hráč smí mít ve všech zásobách dohromady maximálně 7 žetonů surovin.
- » Nesmíte zcela vyčerpat přírodní zdroje ostrova, tzn. pokud je na ostrově pouze 1 žeton surovin, nesmíte si jej vzít.



Hráč, který vyčerpá přírodní zdroje ostrova (vezme z něho poslední žeton surovin), ztratí 1 bod solidarity.

2.2.2 OBCHOD ()

Pokud je váš ostrovan na konci akce na poli, na kterém je alespoň 1 ostrovan jiného kmene, mohou v tuto chvíli oba hráči smlouvat o výměně zdrojů z libovolných zásob a v libovolném množství. Při výměně musí dodržet směnu 1 : 1 (směny s nerovným poměrem a dary nejsou dovoleny). Obchod se netýká zvířat a zajatých conquistadorů, směňovat lze pouze.

Hráči si nevyměňují fyzicky své žetony zdrojů. Pokud provedete obchod, vezměte žeton ze zásoby zdroje, který „odezdáváte“, a přesuňte jej do zásoby zdroje, který „obdržíte“.

Např. Davidův ukončí svůj pohyb na poli s Alešovým. Dohodnou se na obchodu: David odevzdá Alešovi 3 obsidiány výměnou za 1 mléko a 2 ryby. David vezme ze své zásoby obsidiánů 3 žetony zdrojů. 2 z nich umístí do své zásoby ryb a 1 do své zásoby mléka. Aleš provede na své desce to samé, ale naopak.



2.2.3 PŘINESENÍ OBĚTIN ()

Pokud je váš na konci akce průzkum na poli sopky, může přinést obětiny Acoranovi a/nebo Moneibě, čímž zmírní jejich hněv na konci věku.

V každém věku požadují bohové předměty (tzn. suroviny, výrobky či zvířata) vyobrazené na kartách obětín (nezakryté zaslépovači). Požadavky boha představuje karta obětín na stejné straně hory Tindaya jako ukazatel hněvu a karty pohrom daného boha. Aby byly požadavky splněny, musíte na kartu umístit **1 žeton každého požadovaného předmětu za každého hráče ve hře.** Požadované předměty se mění podle věku.

V vyžadují bohové pouze první dva předměty zleva.

V vyžadují bohové první tři předměty zleva.

V vyžadují bohové tři předměty zprava.



Např.: V věku by váš s touto kartou vyžadoval 4 filky a 4 prasata.

Např.: Ve věku by váš s touto kartou vyžadoval 3 filky, 3 prasata a 3 sýry.

• Pokud chcete přinést obětiny ve formě výrobků či surovin, přesuňte patřičné žetony zdrojů ze svých zásob na odpovídající pole karty obětín.

• Pokud chcete přinést obětiny ve formě zvířat, vezměte zvolený počet zvířat z vámi ovládaných osad (případně smíte použít zvířata, která jsou pod dohledem vašich vůdců, viz dále) a umístěte je zpět na hromádku zvířat. Poté vezměte stejný počet žetonů zdrojů ze své hromádky a umístěte je na odpovídající pole karty obětín.

Během jedné akce přinesení obětín můžete přinést i více obětín na jednu nebo na obě karty obětín. Nemůžete přinést více obětín, než kolik bohové v tomto věku požadují.

Pokud přispějete na kartu obětín požadovaný předmět, který v tomto věku zatím nikdo nepřispěl, vezměte si do ruky 1 sošku z balíčku.

Na konci věku získáte za každou kartu obětín odměny, se kterými je dobré během věku počítat (viz str. 17):

- Kdo přinesl nejvíce obětí: 2
- Druhý v pořadí: 1
- Všichni ostatní: Získají 1 libovolný



! BOHOVÉ ZBOŽŇUJÍ LIDSKÉ OBĚTI:

Jako náhradu jakéhokoli předmětu můžete při přinášení obětín použít lidi. Pokud chcete obětovat:

- : přesuňte jej ze svého zajetí na hromádku conquistadorů.
- : vraťte jej zpět do zásoby vesničanů.
- : odstraňte jej ze hry. (Lze obětovat i vůdce, který obětiny právě přinesl.)

Za každou lidskou obětí poté umístěte 1 žeton zdroje ze své hromádky na libovolné pole na kartě obětín. Nesmíte obětovat , pokud jde o vaši poslední figurku tohoto druhu.

Např. David chce na kartu obětín Moneiby umístit 4 obsidiány, ale má jen jeden. Samozřejmě na kartu umístí tento 1 obsidián, ale spolu s ním také obětuje 1 a 2. Celkem tedy umístí 4 své žetony zdrojů na pole obsidiánů na kartě obětín.

2.2.4 ZALOŽENÍ OSADY ()

Pokud je váš na konci akce průzkum na terénu bez osady, smí zde založit osadu, pokud jsou splněny následující podmínky:

» Musíte znát řemeslo, jehož osadu chcete založit.

» Na tomto terénu musí stát vesničané pouze 1 kmene (nemusí to nutně být váš kmen). Zároveň tito vesničané musí znát potřebné řemeslo.

» Terén musí odpovídat druhu, který osada požaduje:

- Rybářské chýše lze založit na pobřeží.
- Chlévy a ornou půdu na lesích.
- Pastviny na horách.

Pokud je na daném terénu žeton surovin, musíte jej nejprve získat (např. ornou půdu tematicky nelze použít, pokud na ní stojí stromy).



2.2.5 CHYTÁNÍ DIVOKÉ ZVĚŘE ()

Pokud je váš na konci akce průzkum na osadě bez zvířat (i pokud byla tato osada založena v rámci této akce průzkum), smíte na tuto osadu umístit 1 nebo 2 zvířata ze zásob v divočině: prasata lze umístit pouze na chlévy a kozy na pastviny. Musíte znát potřebné řemeslo.

! Nesmíte vyčerpat stáda zvířet v divočině. Pokud se v divočině v zásobě některého druhu zvířat nachází poslední zvíře, nesmíte si toto zvíře vzít.

! Pokud vezmete ze zásoby některého druhu poslední zvíře, vyčerpáte tím toto stádo. Ztratíte 1 bod solidarity.

ZVÍŘATA

Zvířata najdete na 3 místech: na hromádce (poblíž herního plánu), v zásobách v divočině, nebo v zajetí na pastvinách (kozy) a ve chlévech (prasata).

- Pokud opustí všichni, zvířata se osvobodí a utečou do divočiny. Přesuňte je z osady do patřičné zásoby v divočině.
- Pokud je obsazena nebo zničena pohromou, přesuňte je z osady do patřičné zásoby v divočině. Ovšem pozor, některé pohromy způsobí smrt zvířat. V takovém případě je přesuňte na hromádku zvířat.
- Pokud je sám bez vesničanů na se zvířata, pak jsou „pod dohledem“ vůdce a neuprchnou do divočiny. Pamatujte, že tuto neovládáte, pokud na ní stojí vůdce sám. Pokud na osadě ukončí pohyb vesničan jiného kmene, bude ji ovládat tento kmen.

2.2.6 ZNOVUOBSAZENÍ ()

Pevnost lze znovuobsadit. Pokud jeden nebo více vstoupí na pevnost, ve které je alespoň 1, pak musí tito ostrované ukončit akci průzkum zde a bojovat. Ve skupině, která se na pevnost pohnula, musí být alespoň 1; bez vůdce nemohou na pevnost vstoupit.

V bitvě můžete použít zbraně. Jakmile zbraň použijete, vraťte patřičný žeton zdroje na svoji hromádku.

- **Vyhrajete**, pokud je počet vašich vyšší nebo roven počtu a ZÁROVEŇ použijete tolik zbraní, kolik je v bitvě conquistadorů.
 - » Přesuňte všechny z pevnosti do svého zajetí.
 - » Odstraňte pevnost.

Pokud vyhrajete, získáte 1.

! ZBRANĚ

Ve hře jsou 2 předměty, které lze použít jako zbraně: rohy a obsidián. Žetony zdrojů použitých zbraní vraťte na svoji hromádku.



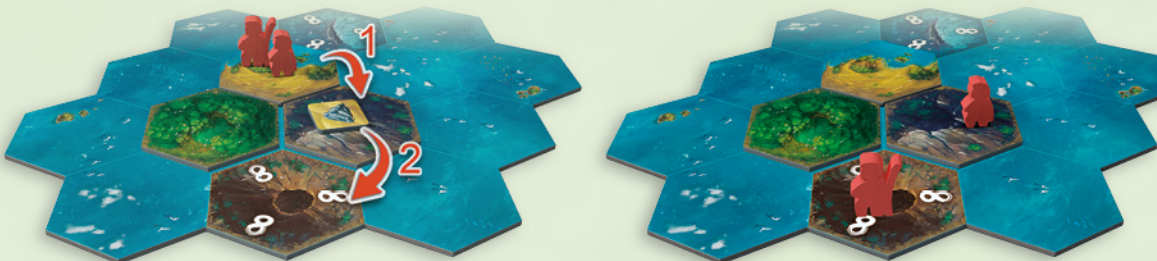
- Pokud je počet vašich menší a/nebo nemůžete či nechcete použít potřebné zbraně, **prohráváte**:
 - » Všichni zemřou; vraťte do své zásoby vesničanů, odstraňte ze hry.
 - » **DOBROVOLNĚ**: I pokud prohráváte, můžete použít zbraně (maximálně tolik, kolik ostrovanů máte v bitvě):
 - Za každou použitou zbraň zabijete 1 (vraťte je na hromádku, neumísťujete je do zajetí).
 - Sice zahnete, ale jste prohlášeni za HRDINY a získáte 1 sošku jako odměnu (nezávisle na počtu použitých zbraní).

PŘÍKLADY VEDLEŽÍCH AKCÍ

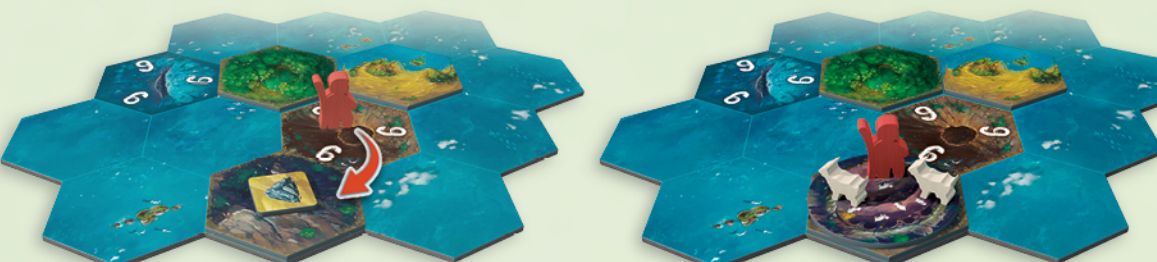
» Julie dokončila průzkum, při kterém se pohnul její a . Skončili na poli lesa, kde stojí také Davidův . Julie získá žeton surovin, založí ornou půdu a začne obchodovat s Davidem.



» David přesunul a z pobřeží na horu. ukončí průzkum zde, ale provede další pohyb a přejde až na sopku. Každá figurka nyní může provést vedlejší akce na poli, kde ukončila akci průzkum: získá žeton surovin a přinese obětiny do sopky.



» Během průzkumu přesunul David svého na horu s žetonom minerálů. Ukončí průzkum zde, získá žeton surovin a s ním spojenou odměnu. Založí na hoře pastviny a chytí 2 kozy z divočiny. Osadu zatím neovládá. Na její ovládní a další produkci bude potřebovat . Ovšem, pokud by z pastviny vůdce odešel, zvířata by prchla zpět do divočiny.



» Julie přesunula svého a na pevnost se 2 . Použila 2 zbraně a zvítězila. Přesunula pevnost pryč z mapy a zajala oba . Její poté na poli založí osadu a chytí 2 prasata z divočiny.



Tyto akce provedete bez použití akčního žetonu. Ovšem pozor, přestože nepotřebujete akční žeton, stále se jedná o plnohodnotné akce. Pokud provedete jednu z těchto akcí, počítá se jako 1 ze 2 akcí, které smíte ve svém tahu provést.

Jakmile pasujete, nesmíte tyto akce provést, dokud nezачne další věk (výjimkou jsou sošky, které se dají použít během kroku událostí ve fázi konce věku, ty nevyžadují zahrání pomocí akce).

3.1 VYSTAVENÍ SOŠKY

Karty sošek si berete do ruky vždy, když se stanete hrdinou, pokud ji koupíte na řemeslném trhu, ale také pokaždé, když v probíhajícímu věku přinesete druh obětín, který zatím nikdo nepřinesl. Další sošky lze získat prostřednictvím schopností některých kmenů nebo dokonce jinými soškami.

Získané sošky ponechávejte v ruce a neukazujte je ostatním hráčům. Sošky, které se hrají během akční fáze, zahrájete z ruky prostřednictvím této akce (vystavení sošky). Sošky, které hrajete během kroku událostí, nevyžadují akci vystavení sošky (zahrajete je během kroku událostí, pokud to uznáte za vhodné). Některé sošky musíte zahrát během konce hry. Všechny zahrané sošky umísťujete lícem vzhůru do své oblasti, kde už zůstanou do konce hry.

Symbol v pravém dolním rohu karty sošky určuje, kdy lze sošku zahrát:

- Sníme zahrát během AKČNÍ FÁZE (prostřednictvím akce vystavení).
- Sníme zahrát během kroku UDÁLOSTÍ ve fázi konce věku (nevyžaduje vystavení).
- Musíte zahrát na KONCI HRY.

Podrobný popis sošek najdete na str. 28.

3.2 PRODEJ SOŠKY

Nezahranou sošku z ruky můžete prodat. Za prodej sošky získáte 1 libovolný zdroj.

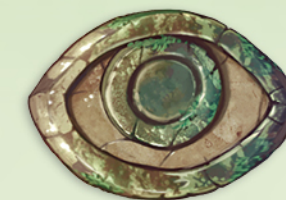
Prodanou sošku umístěte lícem vzhůru do své oblasti. Poté vezměte ze své hromádky 1 žeton zdroje a umístěte jej do libovolné zásoby.

4 3.3 NÁKUP NA ŘEMESLNÉM TRHU

Sníme koupit nádobu, sošku nebo zeď. Zaplatte požadovanou cenu (jíl, kámen, seno anebo hnůj) a vyberte si 1 z dostupných karet na trhu.

V závislosti na druhu karty získáte buďto neomezenou kapacitu nádoby, sošku, nebo zeď. Umístěte získanou kartu lícem vzhůru do své oblasti.

Podrobný popis karet trhu najdete na str. 28.



Jakmile všichni hráči pasují, provedte tyto kroky FÁZE KONCE VĚKU v pevně daném pořadí:



1. ROZMNOŽOVÁNÍ

VESNIČANÉ: Pokud je 2 nebo více na na, přidejte na tuto osadu 1 ze své zásoby. Vždy pouze jednoho, nikoli jednoho za každou dvojici.

ZVÍŘATA V ZAJETÍ: Pokud je 2 nebo více zvířat na na, přidejte na tuto osadu 1 zvíře z hromádky zvířat (nikoliv z divočiny). Vždy pouze jedno, nikoli jedno za každou dvojici.

ZVÍŘATA V DIVOČINĚ: Pokud je 2 nebo více zvířat v zásobě druhu zvířat v divočině, přidejte do této zásoby 1 zvíře z hromádky zvířat. Vždy pouze jedno, nikoli jedno za každou dvojici.

CONQUISTADORI: Pokud je 2 nebo více na pevnosti, přidejte na tuto pevnost 1 conquistadora z hromádky. Vždy pouze jednoho, nikoli jednoho za každou dvojici.

2. OBŽIVA

Moneiba trpí, když vidí, jak její děti hladoví a stařešinové nocují bez střechy nad hlavou. Jak jsme to mohli dopustit?

Každý hráč musí nyní nakrmit každého vesničana, kterého má na herním plánu. Každý vesničan vyžaduje 1 porci jídla (vůdci se o sebe postarají sami).

Pokud je tento symbol vyobrazen na zásobě některého zdroje na desce řemesel, pak jej lze použít jako potravu. Číslo v symbolu představuje počet porcí, který získáte použitím 1 žetonu zdroje.

Žeton použitého zdroje přesuňte z dané zásoby na svoji hromádku. Pokud poslední zdroj, který použijete k nakrmení vesničanů, poskytuje více porcí, než kolik potřebujete, nadbytečné porce jsou ztraceny a nezpůsobují vznik odpadu.

Každý, kterého nemůžete nakrmit, zemře (vrátte jej do své zásoby vesničanů). Moneibin hněv stoupne o 1 úroveň za každý kmen, kterému v tomto kroku zemřel alespoň 1 vesničan.

Každý hráč ztratí tolik solidarity, kolik mu v tomto kroku zemřelo vesničanů.

Např.: Aleš má 5, které potřebuje nakrmit. Má 2 fiky, 2 skopová masa, 1 vepřovou kýtu a 1 solené maso. Protože na konci fáze je nejlepší nemít žádné zbytky, je ideální nejprve spotřebovat netrvanlivé potraviny, které poskytují menší počet porcí. Aleš nakrmí 2 pomocí 2 fíků. Další 2 nakrmí pomocí 2 kusů skopového masa. Posledního vesničana nakrmí vepřovou kýtou (a spotřebová 1 porci ze 3). Touto kombinací potravin se Alešovi podařilo spotřebovat všechny netrvanlivé potraviny a uschovat ty trvanlivé (solené maso) do dalšího věku.

3. ODPAD

V moři není ani ryba, dobytek je pryč a půda bez úrody. A k čemu to všechno? Acoran pláče, když vidí, jak mrháme jeho dary. A jeho slzy se mění v planoucí hněv.

Každý hráč musí nyní zkontrolovat, zda má v zásobách na desce řemesel netrvanlivé potraviny a zda nepřekračuje maximální kapacitu nádob na trvanlivé potraviny.

Všechny žetony zdrojů netrvanlivých potravin a žetony nadbytečných trvanlivých potravin přesuňte ze svých zásob a nádob do zásoby odpadu (na desce divočiny). Maximální kapacita této zásoby je rovna počtu hráčů ve hře. Pokud tento limit překročíte:

- Acoranův hněv vzroste o jednu úroveň.
- Odstraňte ze zásoby odpadu tolik žetonů zdrojů, kolik je hráčů ve hře. Pokud počet žetonů v zásobě odpadů stále přesahuje limit, zopakujte kroky 1 a 2.

- Hráč s nejvyšším počtem žetonů na zásobě odpadu ztratí. Odstraňte odtud 2 jeho. V případě shody hráč s nejhorší iniciativou ztratí bod a odstraní 2.
- Pokud počet stále překračuje limit, opakujte bod 1 tolikrát, dokud nepřestane být limit překročen.
- Zvyšte Acoranův hněv o jednu úroveň, nehledě na to, kolik bylo odstraněno.

Např.: Na zásobě odpadu je 8 : 3 Alešovy, 2 Davidovy, 2 Mariiny a 1 Juliin. Limit 4 byl překročen.

Aleš má jednoznačně nejvíc v zásobě. Ztratí a odstraní 2 své.

V zásobě je 6 a limit je stále překročen. David a Marie mají oba 2 v zásobě. Marie má nejhorší iniciativu, takže ztratí a odstraní 2 své.

V zásobě odpadu jsou 4. Limit nebyl překročen a tyto zůstanou v zásobě odpadu do dalšího věku.

Acoranův hněv stoupne o jednu úroveň, protože během tohoto věku byl alespoň jednou překročen limit odpadu.

4. ÚKRYT

Hráči, kteří mají ve hře 5 a více nyní zkontrolují, zda mají vybudovanou druhou jeskyni (viz str. 12).

Každý, který nemá místo v jeskyni zemře (vrátíte jej do své zásoby vesničanů). Moneibin hněv stoupne o 1 úroveň za každý kmen, kterému během tohoto kroku zemřel alespoň 1 vesničan.

Každý hráč ztratí tolik solidarity, kolik mu v tomto kroku zemřelo vesničanů.

5. OBĚTINY

Bohové sledují obětiny svých dětí. Pokud budeme štedří, uklidníme jejich hněv a dopad pohrom předpovězených vědmami. Avšak chamtivost a lakota bohy rozohní. Země se bude otřásat. Moře pohltí zemi. Z propastí vylezou ohavní netvoři.

Zkontrolujte, zda se vám podařilo splnit požadavky bohů (1 žeton zdroje za každého hráče na poli každého předmětu, který je v tomto věku požadován). Karty obětín jednotlivých bohů zkontrolujte zvlášť. Pokud byly na kartě obětín boha splněny všechny požadavky v plné míře, hněv tohoto boha klesne o 1 úroveň (pokud je na nižší úrovni, ponechte jej tam). Pokud nebyly požadavky zcela splněny, hněv boha stoupne o 1 úroveň.

Každý bůh odmění toho hráče, který má na dané kartě obětín více žetonů zdrojů. Hráče s druhým největším počtem žetonů odmění. Ostatní hráči, kteří mají na kartě alespoň 1 žeton, získají 1 libovolný zdroj.

Tyto odměny jsou uděleny, i pokud nebyly požadavky boha zcela splněny.

Pokud nastane shoda v počtu žetonů, všichni hráči ve shodě obdrží plnou odměnu. Nejprve vyhodnoťte Acoranovu kartu a až poté Moneibinu.

6. UDÁLOSTI

Nyní nastanou pohromy předpovězené vědmami. Musíte vyhodnotit všechny pohromy, které mají nastat podle karty události:

- Moneibiny pohromy přicházejí z moře: a.
- Acoranovy pohromy přicházejí ze země: a.
- Na březích přistanou lodě: (1, 2 nebo 3).

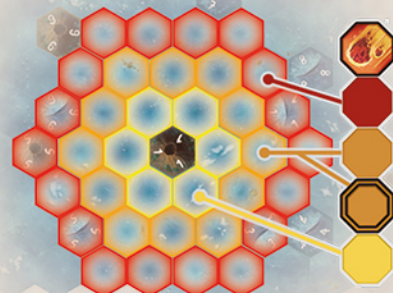
(Věky a : Pokud jste neposkytli oheň vědmám v přechodném věku, nyní odhalíte dosud neznámé informace: otočte kartu pohrom a/nebo kartu proroctví a umístěte figurky na patřičná pole herního plánu, viz str. 9.)

Vyhodnoťte všechny pohromy vyobrazené na kartě pohrom, a to přesně v pořadí, v jakém jsou na kartě vyobrazeny.

ZASAŽENÁ OBLAST

Epacentrum pohromy je vždy sopka nebo propast s figurkou katastrofy. Velikost zasažené oblasti závisí na hněvu daného boha:

- Moneibin hněv ovlivňuje oblast a.
- Acoranův hněv ovlivňuje oblast a.
- Na žluté úrovni zahrnuje oblast pouze epicentrum a přímo sousedící pole (tzn. až 6 sousedících polí).
- Na oranžové úrovni zahrnuje oblast stejnou oblast jako na žluté úrovni, plus další okruh sousedících polí (tzn. až 12 dalších sousedících polí).
- Na červené úrovni zahrnuje oblast stejná pole jako na žluté a oranžové úrovni, plus třetí okruh polí (tzn. až 18 dalších polí).



Např.: : na Acoranovu kartu obětín umístili David a Julie každý 4 žetony. Aleš a Marie umístili 2. Na kartě je 12 žetonů, 1 za každého hráče na každém požadovaném předmětu. Požadavek byl splněn a Acoranův hněv klesá o 1 úroveň.

Na Moneibině kartě jsou 4 žetony od Marie, 3 od Davida a Julie a 1 od Aleše. Požadavky nebyly splněny (je zde pouze 11 žetonů). Moneibin hněv stoupne o 1 úroveň.

Acoranova karta: David a Julie oba získají za největší počet obětín. Aleš a Marie získají za druhý největší příspěvek.

Moneibina karta: Marie získá, David a Julie oba a Aleš získá 1 libovolný (vybere si 1 sůl).

VÝBUCH SOPKY

Z otevřené rány této hory prýští její krev a barví vše na rudou. Tam, kde vychladne, nechává láva hory, i na místech, kde kdysi bývala voda. A ostrovy rostou, ba dokonce mohou splynout v jeden.

Epicentrem výbuchu sopky je sopka s figurkou této pohromy. Zasaženou oblast určuje úroveň Acoranova hněvu. Všechna pole v zasažené oblasti utrpí následující postihy, v závislosti na druhu pole:

- Epicentrum (sopka):** Všichni zemřou: vrátte do zásob a odstraňte ze hry.
- Ostatní sopky a propasti:** Bez efektu.

Pole moře: Zasažené pole moře zakryjte novými terény hor. Na každou takto umístěnou horu umístěte 1 žeton sopečného minerálu (s šedým pozadím), odměnou dolů.

Terény: Všechn herní materiál, který je na zasažených terénech, vrátte do daných zásob či na patřičné hromádky a zdi – mrtvé vůdce odstraňte ze hry). Každý zasažený les nebo zasažené pobřeží otočte na stranu s horou. Poté umístěte na každý takto otočený terén 1 žeton sopečného minerálu (s šedým pozadím), odměnou dolů. Na zasažené hory také umístěte žetony sopečných minerálů.

Použijte přebytečné žetony. Pokud není dostatek hor nebo žetonů, nejprve umístěte ty, které jsou nejbližší epicentru. V okruhu zasažených polí, kde už není dostatek žetonů/nových terénů, rozhodne o jejich rozmístění hráč s nejlepší iniciativou.

Např. vybuchla sopka č. 6. Acoranův hněv byl na. Zasažená oblast (2 okruhy polí kolem sopky) se celá promění na hory (stávající lesy a pobřeží se otočí, hory zůstanou a moře se překryje novými horami). Na všechna tato pole poté umístěte. Ostrovy 5, 6 a 7 se tím spojily v jeden ostrov. Kánoe u ostrova 6 byla zničena, vesničan a koza na ostrově zemřeli.



TSUNAMI

Moneiba povstane z moře a vyšle vlnu, která se dotkne nebes. Když dorazí až k nám, pohltí ostrov a vše zničí.

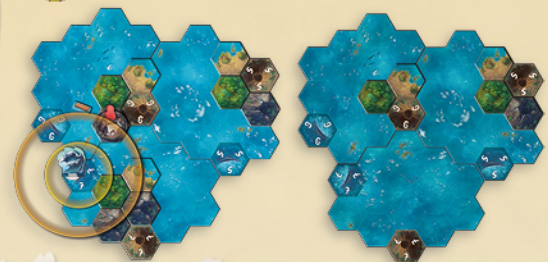
Epicentrem tsunami je propast s figurkou této pohromy. Zasaženou oblast určuje úroveň Moneibina hněvu. Všechna pole v zasažené oblasti utrpí následující postihy, v závislosti na druhu pole:

Epicentrum, ostatní propasti a pole moře: Bez efektu.

Sopky: Sopky jsou nejvyšší body ostrovů, a tak nejsou zasaženy. Na nich přezijí.

Terény: Všechny zasažené terény vrátte do zásoby, spolu s veškerým herním materiálem, který byl na zasažených terénech. Materiál vrátte do patřičných zásob či na patřičné hromádky a zdi – mrtvé vůdce odstraňte ze hry).

Např. Tsunami se začne valit od propasti č. 7. Moneibin hněv je na. Jsou zasaženy dva okruhy polí kolem epicentra. Ostrov č. 7 takřka zmizel z povrchu zemského, až na sopku, která nebyla zasažena. Zasažena byla ještě hora na ostrovu č. 6. Na ní zemře a je zničena. Zničena je také kánoe u ostrova č. 6.



Odstraňte z herního plánu všechny kánoe, které jsou v oblasti zasažené sopkou nebo tsunami (a to i přestože v případě tsunami jsou pole moře jinak nepostihována). Lodě conquistadorů zůstanou nezasaženy (prozatím jde pouze o připomínky jejich proroctví).

Před sopkou a tsunami vás nemohou ochránit žádné sošky ani zdi.

Pohromy Moneiby a Acorana obvykle postihují celý ostrov, kterého se dotknou (viz strana 18). Proto, pokud jsou výbuchem sopky spojeny 2 nebo více ostrovů v jeden ostrov, postihnou nově vzniklý ostrov v celé jeho ploše všechny pohromy bohů, jejichž zasažená oblast se ho dotkne.

POHROMY MONEIBY A ACORANA

Pokusili jsme se bohy uspokojit, ale jejich náklonost je vrtkavá.

Jaké hrůzy na nás sešle matka moří? Jací netvoři se vyplazí z jícnu sopek?



Vyhodnoťte efekty na kartách pohrom jednotlivých bohů (detailní popis na str. 24).

Epicentrem pohromy je sopka s figurkou této pohromy. Zasaženou oblast určuje úroveň hněvu daného boha.

Pohromy postihnou všechny ostrovy, které mají alespoň 1 pole terénu nebo sopky v zasažené oblasti. Pohroma postihne vždy celý ostrov, kterého se dotkne, nejen polí, která jsou v zasažené oblasti.

OCHRANA

» Pokud existuje před touto pohromou ochrana (naleznete ji na kartě ohraničenou dvojitým kroužkem 1), smíte se efektu pohromy vyhnout, pokud zaplatíte odpovídající předmět: zbraně, oheň, hnůj či sošku ochrany 2.

» V každém případě musíte zaplatit 1 požadovaný předmět za každé pole, které chcete ochránit. Smíte chránit pouze pole, na kterých se nachází vaši 3.

» Zed' 3 chrání před všemi pohromami, na jejichž kartách je vyobrazena. Na rozdíl od ostatních ochranných předmětů je nemusíte zaplatit ani odstranit a automaticky chrání pole, na kterém se nachází, i bez přítomnosti ostrovanů.

» Např. Tibicenas 1 (lovec zvířet) zaútočí na ostrov č. 6, kde má Julie 2 pastviny. Na každé pastvině má 2 a kozy. Použije sošku ochrany 2, čímž ochrání před efektem pohromy 1 svoji osadu (sošku nechá otočenou lícem vzhůru poblíž svých desek). Druhá osada je postižena efektem pohromy a všechna zvířata na ní zemřou.



LODĚ CONQUISTADORŮ

Po moři se valí obrovské plovoucí jeskyně plné cizáků. Jsou oděni do lesklých šatů, hulákají, loupí... Jsou z nich cítit jen zlá znamení. Proč přišli? Jsou z nebes, nebo z pekel?



Najděte na herním plánu figurku lodí, která je na kartě událostí. Poté určete ostrov, ke kterému popluje a které terény zasáhne, a vyhodnoťte útok. Musíte zcela vyhodnotit všechny kroky příplutí jedné lodí, než se přesunete k vyhodnocení další lodí. Pokud 2 či více lodí vyplouvá ze stejného místa, efekty příplutí jedné lodí mohou změnit postup při vyhodnocování zbylých lodí.

Určete ostrov, ke kterému loď přípluje.

Loď přípluje k nejbližšímu ostrovu. V případě, že nastane shoda:

1. Z ostrovů ve shodě vyberte ostrov s větším počtem osad (ovládaných nebo prázdných).
2. Pokud shoda trvá, vyberte z ostrovů ve shodě ten ostrov, na kterém je větší počet ostrovanů.
3. Pokud shoda i nadále trvá, vyberte cílový ostrov hráč s nejlepší iniciativou.

Noví conquistadoři nemohou nikdy zaútočit na stávající pevnosti a při určování ostrova se pevnosti nepočítají mezi osady. Pokud je jediné dostupné pole (tzn. neobzazené conquistadory) na ostrově sopka, conquistadoři k tomuto ostrovu nepřiplují a nebudou na něj útočit.

Určete terén, na který conquistadoři zaútočí.

1. zaútočí na všechny na ostrově, na který přípluli.

2. Pokud na ostrově osady nejsou, zaútočí na jeden terén, který vyberou podle pořadí priority vyobrazeného vpravo. Pokud je na ostrově více než 1 terén zvoleného druhu, hráč s nejlepší iniciativou vybere, na které pole tohoto terénu zaútočí.



Efekt útoku

Na každý terén či osadu, který mají conquistadoři za cíl, zaútočí 2 (např. pokud jsou na ostrově 3, 2 ovládané kmeny, 1 opuštěná, pak se na ostrově vylodí 6, na každou osadu zaútočí 2).

» Pokud je na osadě či terénu zed' (i pokud na osadě či poli nejsou ostrované) nebo pokud hráč použije sošku ochrany, conquistadoři prchnou a útok je odražen bez dalšího efektu.

» Ve všech ostatních případech:

- Pokud na terénu či osadě nejsou ostrované: odstraňte z pole (pokud tam je) umístěte na pole pevnost a 2, kteří útočili.
- Pokud na terénu či osadě jsou ostrované, začne BITVA.

Bitva

Pokud příplutí lodí způsobí více bitev naráz, vyhodnoťte je jednu po druhé, v pořadí zvoleném hráčem s nejlepší iniciativou.

Začne BOJ NABLÍZKO. Pokud chcete vyhrát, musíte splnit 2 podmínky:

- » Na terénu či osadě musí stát alespoň 2 ostrované (nemusí se jednat o 3).
- » Musíte zaplatit 2 zbraně. Pokud je na terénu či osadě pouze jeden kmen, musí použít své vlastní zbraně.

Pokud se na terénu či osadě nachází členové různých kmenů, pak jednotliví hráči v pořadí iniciativy (od nejlepší po nejhorší) prohlásí, zda použijí 1 nebo 2 zbraně, dokud hráči dohromady nepoužijí 2 požadované zbraně. Pokud máte na poli či osadě pouze 1, smíte použít pouze 1 zbraň.

» Pokud 2 použili potřebné zbraně, vyhráváte v bitvě. Za každou použitou zbraň přesuňte 1 do svého zajetí.

» V opačném případě je bitva prohraná: umístěte na pole pevnost se 2. Odstraňte (pokud na poli jsou). Zvířata přesuňte do divočiny. Všichni zemřou. vraťte do zásoby a odstraňte ze hry.

HRDINA: I pokud prohráváte, může 1 ostrovan použít zbraň a tím zabít (nezajmout) 1. Poté umístíte do pevnosti pouze 1. Hráč obdrží jako odměnu sošku, ale žádné zajatce.

V případě vítězství získá každý hráč, který použil zbraň.

TABULKA MOŽNÝCH VYHODNOCENÍ BITEV

		-	-	-	-
				-	
					-

PŘÍKLAD VYHODNOCENÍ UDÁLOSTÍ:

Strategická fáze:

Na kartě událostí 1 jsou 3 pohromy (Moneibina pohroma, tsunami a Acoranova pohroma, v tomto pořadí) a bílá loď. Podle Tibiabinina proroctví se dozvíte epicentra těchto pohrom a počáteční bod lodí. Umístíte na plán patřičné figurky: 2, 3, 4 a 5. Tamonante vám odhalí jaké pohromy Moneba a Acoran přichystali. Moneba sešle „San Borodon“ 7 a Acoran zachvátí souostroví požarem 6. Ukazatele hněvu obou bohů jsou na první oranžové úrovni 8 a 9.

Hráči společně vyhodnotí následky, jaké by pohromy mohly mít 1, a rozhodnou se, jaké obětiny přinesou a zda vůbec se o to pokusí:

1. **Moneibina pohroma 2**, San Borodon, každopádně zcela pohltí ostrov č. 5. Ale ostatních ostrovů se nedotkne, ani kdyby hněv dosáhl úrovně 9. Pokud se hráči na ostrov č. 5 vydají, měli by ještě před koncem věku odplout.
2. Pokud přinesením obětí sníží hněv Moneiby, pak by tsunami 3 byla prakticky bez efektu, protože by se její oblast nedotkla žádného ostrova. Na úrovni 3 by tsunami postihla část ostrova č. 6.
3. Loď 4 připluje k nejbližšímu ostrovu. Nejbližší ostrov se ještě může změnit, v závislosti na tom, jak bude vyhodnocena tsunami: pokud by hněv klesl, pak bude nejbližší lodí ostrov č. 6. Pokud ne, budou ostrovy č. 6 a č. 7 stejně daleko.
4. Nakonec Acoranův požár 5 zničí chlévy (včetně prasat a vesničanů) a žetony dřeva – přinejmenším – na ostrově č. 7. Bylo by vhodné opustit chlévy na tomto ostrově a sesbírat co nejvíce dřeva. Splnění požadavků obou bohů se zdá příliš náročné, a tak se hráči dohodnou, že vzhledem k možným následkům se zaměří především na přinášení obětí na kartu Moneiby.

Krok událostí ve fázi konce věku:

I přes velkou snahu se hráčům nepodařilo přinést dostatek obětí ani jednomu bohu. Hněv obou bohů tak stoupl o 1 úroveň na druhou oranžovou úroveň 10.

Události se poté vyhodnotí v pořadí na kartě 1:

1. **Moneibiny mraky** San Borodon pohltí ostrov č. 5 2.
 2. Oblast zasažená tsunami zahrnuje 2 okruhy polí kolem epicentra a zaplaví mořem všechna pole souše, kterých se dotkne 10. Alešova pastvina je zničena, spolu s ostrovanými a zvířaty.
 3. Ostrovy č. 6 a 7 jsou stejně vzdálené od lodí 4. Přistanou na ostrově č. 7, protože na něm je více 3, na které conquistadoři nyní postupně zaútočí.
 4. **Aleš** má osamoceného ostrovana na své 11. Nezávisle na tom, kolik zbraní má v zásobě, tuto bitvu prohraje. Stane se ale hrdinou, protože se rozhodne použít 1 obsidián a zabít 1. Vůdce země, Aleš však dostane sošku. Osadu otočí na stranu s pevností a umístí na ni 1.
- David** má pouze 2 zbraně, ale conquistadoři útočí na 2 jeho 2. Obě zbraně použije při obraně pastvin se 2 ostrovanými. Bitvu vyhraje a zajme 2. David prohraje bitvu o chlévy, protože tam jsou pouze 2 neozbrojení vesničané. Vesničany přesune do své zásoby. Prasata prchnou do divočiny. Osadu nahradí pevnost se 2 12.
5. **Acoranův hněv** je na 10. Dosáhne tedy pouze na ostrov č. 7 13. Na ostrově nejsou žádné chlévy, ale je potřeba odstranit žeton dřeva, které při požáru shoří 14.



7. UČENÍ

Pokud váš kmen stojí na řemesla, které dosud neznáte, a zároveň na osadě stojí alespoň 1 kmene, který toto řemeslo zná, pak se od něj toto řemeslo naučíte.

Přesuňte z pole znalosti tohoto řemesla do své akční zásoby. Od této chvíle smíte vykonávat akce spojené s tímto řemeslem.

8. PŘEŽITÍ

Zkontrolujte, zda byly splněny následující podmínky:

- Žádný z ukazatelů hněvu nedoputoval na úroveň 1.

Pokud na tuto úroveň některý ukazatel doputoval, hra okamžitě končí a všichni hráči prohrávají.

- Každý hráč musí mít naživu alespoň 1 a zároveň alespoň 1.

Pokud některý hráč tuto podmínku nespĺňuje, hra končí, ale není automaticky prohraná. Ve věku po tomto kroku končí hra automaticky, nezávisle na živých ostrovanec.

Pokud hra končí, přejděte k vyhodnocení KONCE HRY.

Pokud byly podmínky splněny a je věk, přejděte ke kroku 9.

9. PROROCTVÍ

(POUZE V VĚKU)

Kmeny vystoupají na horu Tindaya. Dva velké kruhy obklopují ohniště, ve kterých doutnají poslední uhliky. Tibiabin a Tamonante mohou podobu a místo pohrom vyčistit, jediné pokud ohně znovu rozděláme.

Nyní máte možnost dát vědmám oheň, aby vám v příští STRATEGICKÉ FÁZI pomohly svými proroctvími.

1. Rozdělání ohně pro první vědmu:

V pořadí iniciativy od nejlepší po nejhorší se každý hráč rozhodne, zda poskytne předměty potřebné k rozdělání ohně. Stačí, aby potřebné předměty přinesl pouze jeden hráč. První hráč, který se rozhodne přispět, musí vzít 2 své žetony zdrojů (ze zásob předmětů, které slouží k rozdělání ohně, v libovolné kombinaci) a umístit je na RUKU na Tindaye. Poté rovnou přejděte k rozdělání ohně pro druhou vědmu. Může se také stát, že nikdo předměty nepřinese. I v tomto případě přejděte k rozdělání ohně pro druhou vědmu.

2. Rozdělání ohně pro druhou vědmu:

Zopakujte proces popsany výše, ale v AKTUÁLNÍM pořadí iniciativy (při módu dominance se může měnit).

Na konci tohoto kroku bude na ruce 0, 2 nebo 4 žetony zdrojů. Počet zdrojů určuje, kolik proroctví vám vědmy odhalí v další strategické fázi (0, 1 nebo 2).



- Pokud rozděláte oheň pro vědmu, okamžitě získáte 1 bod solidarity. Proto se může změnit pořadí iniciativy při rozdělání druhého ohně.

10. ÚDRŽBA

(POUZE V VĚKU)

1. Odstraňte ze hry použité v tomto věku. Použité vraťte do svých akčních zásob.
2. Odstraňte ze hry aktuální KARTU UDÁLOSTÍ. Další karta události by měla být vidět lícem vzhůru.
3. Z karet obětí rozdejte hráčům zpět na jejich hromádky žetony zdrojů (nikoliv do zásob). Odstraňte aktuální karty obětí, čímž odhalíte nové karty obětí. Zakryjte zaslepovači předměty, které bohové v následujícím věku nepožadují.
4. Odstraňte karty pohrom Acorana a Moneiby. Nové karty zatím NEOTÁČEJTE.

- Předajte svůj žeton pořadí průběhu hry hráči po své levici.

- Přerozdělte žetony pořadí průběhu hry podle aktuálního pořadí iniciativy: hráč s nejmenším počtem bodů solidarity si vezme žeton 1. hráče atd.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

KONEČNÉ PODMÍNKY PŘEŽITÍ

1. Každý kmen musí mít naživu alespoň 1 a zároveň alespoň 1.
2. Každý kmen musí ovládat alespoň 1.
3. Hráči musí udržet NADVLÁDU NAD SOUOSTROVÍM (viz tabulka níže).
4. Všichni hráči musí splňovat podmínky společného úkolu, a to dle zvolené obtížnosti.

- Pokud nespĺníte všechny tyto podmínky, prohráváte. Oddanost bohům musíte prokázat v další hře.

- Pokud splníte všechny podmínky, gratulujeme! Podařilo se vám obstát v náročných zkouškách Tindayi!



NADVLÁDA NAD SOUOSTROVÍM

- Nadvládu nad souostrovím si udržíte, pokud počet nepřekročí danou hranici, která závisí na počtu hráčů a přeživších. Pokud počet conquistadorů hranici překročí, mají nadvládu nad souostrovím oni.

Nadvládu určete takto:

- » Sečtěte počet všech hráčů.
- » Vzniklé číslo porovnejte s tabulkou níže (je také na divočině), konkrétně s řádkem, který odpovídá vašemu počtu hráčů. Najděte rozmezí počtu ostrovanů, ve kterém se nacházíte.
- » Ve spodním řádku poté najdete maximální počet, který smí být na souostroví. Pokud jich je víc, prohráváte.

Např.: Na konci hry má Aleš 1 a 3 naživu. David má 2 a 3. Marie 2 a 4. To je celkem 15. Na herním plánu je 6.

Třetí řádek tabulky odpovídá počtu 3 hráčů. Hráči se nacházejí v druhém rozmezí (13–15 ostrovanů). Přejedou ve stejném sloupcu na spodní řádek tabulky a vidí, že při tomto počtu vesničanů smí být na herním plánu max. 7. Na plánu jich je 6, takže hráči udrželi nadvládu nad souostrovím.

	1	2	3	4	5
	< 6	6	7	8	9
	< 9	9 - 10	11 - 12	13 - 14	> 14
	< 13	13 - 15	16 - 18	19 - 21	> 21
	< 17	17 - 20	21 - 24	25 - 28	> 28
Max	6	7	8	9	10

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ:

1. ZÁVĚREČNÁ PODMÍNKA PŘEŽITÍ

- Hráči musí udržet NADVLÁDU NAD SOUOSTROVÍM (viz tabulka a pravidla na předchozí straně).
 - » Pokud hráči udrželi nadvládu nad souostrovím, přejděte ke kroku 2.
 - » Pokud mají nadvládu conquistadori, všichni jste prohráli. Bohové s vámi nemají slitování.

2. URČENÍ VÍTĚZE

Každý hráč spočítá své KONEČNÉ SKÓRE.

Každý kmen, který má na herním plánu alespoň 1 a zároveň alespoň 1, je PŘEŽIVŠÍ KMEN.

Kmeny, které nepřežily, se neúčastní žádného kroku závěrečného bodování: neodhalují tajné cíle a zcela je ignorují při vyhodnocování dalších kategorií, ať už jde při vyhodnocování společných cílů, tajných úkolů ostatních kmenů a určení převahy. Stručně řečeno, nepřeživší kmeny jsou v tuto chvíli zcela vyřazeny ze hry.

- Jakmile dokončíte závěrečné bodování, přeživší kmen s největším počtem bodů solidarity se stane miláčkem bohů a vítězem hry.
- V případě shody vítězí ten hráč ve shodě, který objevil více vynálezů.
- Pokud shoda dále trvá, vyhrává ten hráč ve shodě, který ovládá více osad.
- Pokud shoda trvá i nadále, hráči ve shodě se o vítězství dělí.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Získejte či ztratíte body solidarity za následující kategorie:

- Stupnice solidarity sice končí na čísle 18, ale technicky vzato nemá žádný limit – pokud 18 bodů překročíte, počítejte své skóre dál a pamatujte si jej.



1. PŘEVAHY

Každý hráč spočte žetony surovin, které má v jednotlivých zásobách surovin. Hráči, kteří nejvíce drancovali přírodu, ztratí body. Začněte vyhodnocením žetonů dřeva:

- Přeživší, který má v zásobě více žetonů dřeva než ostatní, ztratí (pokud nastane shoda, všichni přeživší ve shodě utrpí stejný postih).
- Pokud má přeživší s nejvíce žetony alespoň o 2 žetony dřeva více než přeživší s druhým nejvyšším počtem žetonů, pak přeživší s nejvíce žetony namísto toho ztratí.

Zopakujte tyto kroky pro žetony jílů a minerálů.

Např.: David má nejvíce žetonů jílů. Protože má David v zásobě o 2 žetony jílů více než Aleš, ztratí 2 body.

Aleš má nejvíce žetonů dřeva (o 2 více než kterýkoli jiný hráč) a má také více žetonů minerálů (o 1 více než David). Celkem Aleš ztratí 3 body solidarity (2 za dřevo a 1 za minerály).

2. SOŠKY SOLIDARITY

Zahrajte své sošky solidarity a získejte za každou z nich.

3. VŮDCI

Za každého svého, který je stále naživu, získáte.

4. 4. SPOLEČNÉ CÍLE

Za každý společný cíl získá ten přeživší kmen, který splnil jeho podmínku nejlépe (obvykle musí mít něčeho nejvíce). Pokud má nárok na body z cíle více přeživších kmenů, všechny tyto kmeny získají 2 body. (Podrobný popis cílů najdete na str. 26.)

5. 4. TAJNÉ CÍLE

V pořadí iniciativy od nejlepší po nejhorší přeživší odhalí tajné cíle. Body za tajné cíle může získat či ztratit kterýkoli přeživší, nejen ten, který cíl odhalil:

Karta určuje, co přeživší budují, zatímco žeton na kartě určuje odměnu/postih.

Pokud nastane shoda, aplikuje se odměna nebo postih v plné výši na všechny hráče ve shodě. (Podrobný popis tajných cílů najdete na str. 27.)

Např.: Pokud některý přeživší odhalí tento cíl s tímto žetonem, pak přeživší s nejvyšším počtem rybářských chýší získá.



Např.: V tomto případě přeživší s nejvyšším počtem rohů v zásobě ztratí.



4 ZRÁDCE

Mocní lidé ze severu se zdají být nepřemožitelní. Jejich lodě letí rychleji než vlny, mají lesklé zbraně, které se ne-rozpádají, a naše nože neproniknou jejich stříbrnými těly.

Slyšeli jsme, že se modlí k cizímu bohu. Co když je mocnější než Acoran?

Možná nastal čas se podvolit.

Pokud chcete hrát s touto variantou, musí s ní souhlasit všichni hráči již na začátku hry. Doporučujeme zapojit variantu do hry až ve chvíli, kde jste dobře seznámeni se základní hrou. Pokud hrajete s touto variantou, může jeden kmen zradit a přejít na stranu conquistadorů.

JAK SE STÁT ZRÁDCEM:

Ve **1.** během prvního kola akční fáze (a pouze během tohoto kola) se hráči mohou rozhodnout zradit, a to v pořadí průběhu hry. Když je hráč v prvním kole na tahu, buďto během první akce zradí, nebo zůstane na straně ostrovanů. Jakmile zradí jeden hráč, ostatní hráči již zradit nemohou. Po prvním kole akční fáze třetího věku bude ve hře buďto jeden zrádce, nebo žádný zrádce.

Pokud nadešel váš tah a chcete zradit, musíte jako 1. akci provést průzkum (kostkou nebo válečkem) a jeden z vašich vůdců musí ukončit průzkum na pevnosti. Tento vůdce nezahájí bitvu, ale vzdá se. Pokud na herním plánu nejsou pevnosti nebo nemůžete během první akce dojít na pevnost, pak nemůžete zradit.

PROMĚNA NA ZRÁDCE:

- Doberte si náhodnou kartu zrádcova cíle. Na kartě najdete podmínky vítězství (obvykle dosáhnout určité populace, případně další cíle) a možná také nějakou speciální schopost. Kartu ponechte lícem vzhůru před sebou (popis karet najdete na str. 26).
- Všechny své **1** na herním plánu nahraďte **2** z hromádky.
- Pokud se některý váš ostrovan má proměnit na **3**, když stojí na sopce, na poli se zdí nebo na poli s **4**, jejichž majitel použije sošku ochrany, pak **5** z těchto polí přesuňte na pevnosti s nejvíce **6**.
- Pokud máte v zajetí **7**, propusťte je a umístěte je do pevností s nejvíce **8**.
- Pokud nově vzniklý **9** stojí na poli s **10** a jejich majitel nepoužije sošku, nastane bitva (viz str. 18 Bitva).
- Po vyhodnocení případných bitev umístěte pevnost na každé pole, kde stojí **11**. Případná zvířata vraťte do divočiny.
- Odstraňte veškerý herní materiál svého kmene: zdroje, zásobu vesničanů, žetony surovin, ukazatel solidarity, tajné cíle, sošky, karty řemeslného trhu a desku řemesel. **Ponechte si pouze dosud nepoužité akční žetony a svůj žeton pořadí průběhu hry.**
- Svou desku kmene otočte na stranu zrádce. Do akční zásoby na desce umístěte své nepoužité akční žetony **12** a **13**.

V tomto tahu nesmíte provést druhou akci. Hrát budete až v dalším kole této akční fáze.



- 2** Akční zásoba
- 3** Akce průzkum



Příklad zrady:

- Marie se rozhodla zradit. Během první akce provedla průzkum a pohyb vůdce ukončila na pevnosti s conquistadory 4.**
- Všechny své ostrovan nahradil figurkami conquistadorů. Ti teď stojí na rybářské osadě 5 s vůdci Davida a Julie 5. Julie použije sošku ochrany 6 a odežene zrádcovy conquistadory.**
- Marie se tedy rozhodne přesunout své 2 7 na pevnost, kde má 3 další 7.**



ZMĚNY PRAVIDEL:

AKCE ZRÁDCE:

Jako zrádce smíte provádět pouze průzkum **3**, a to za následujících podmínek:

- Nesmíte stavět kánoe (pokud vám to neumožňuje karta cíle), ale smíte použít ty, které jsou na herním plánu.
- Nesmíte vstoupit na pole, na kterém je zeď, i pokud by bylo jinak zcela prázdné.
- Smíte se pohnout pouze přes sopky, na kterých nestojí ostrované, ale nesmíte zde ukončit svůj pohyb.
- Pokud jeden z vašich **4** ukončí průzkum na poli (a obsadí jej, pokud na něm byli ostrované), odstraňte z tohoto pole **5**, **6**, a umístěte sem pevnost. Pokud pevnost později opustíte, nebo vás zde ostrované porazí v bitvě, musíte pevnost odstranit.



Na konci akce průzkum máte jedinou vedlejší akci: **obsazení**.

OBSAZENÍ:

- Pokud se váš **4** pohne na pole s **5**, musí zde ukončit svůj průzkum. Obsazení ovšem nenastane hned, smíte na toto pole přesunout další **6** pomocí zbylých pohybů **7**.
- Pokud poté kmen na poli použije **sošku ochrany**, útok je automaticky odražen: **8** se musí vrátit na pole, ze kterého zahájili pohyb (i když by to znamenalo vrátit se na jiný ostrov).
 - Pokud sošku kmen nepoužije, nastane **boj na blízko**. Použijte stejná pravidla, jako pravidla pro znovuobsazení (str. 14). Ve skupině bránících se ostrovanů nemusí být vůdce.

Jako obvykle se hráč bránícího kmene stane hrdinou, pokud prohraje a použije zbraň k zabítí conquistadorů (nezajme je). Hráč bránícího kmene smí použít 1 zbraň za každého ostrovana v bitvě a zabít 1 **9** za každou použitou zbraň. Poté obdrží 1 sošku (nezávisle na počtu použitých zbraní).

KONEC HRY

Pokud zrádce splnil všechny podmínky na své kartě cíle, **vyhrává hru**. V opačném případě prohrává a ostatní hráči přejdou k závěrečnému vyhodnocení a závěrečnému bodování, jako obvykle.

Konečná podmínka pro přežití (tzn. udržení nadvlády nad souostrovím) je **neplatná**, pokud byl ve hře zrádce. Nemusíte ji splnit.

Zrádce ignoruje při vyhodnocování cílů a převah žetonů surovin.

STRATEGIE ZRÁDCE

- Pokud jste zrádce, můžete se vydat 2 cestami:
 - Oslabení:** Vyrazte do bitvy proti ostrovanům a obsadte jejich území. Vyčerpáte jejich zásoby zbraní a budou v nelehké pozici během posledního příplutí lodí (conquistadorů, kteří na lodích připlují, se také počítají ke splnění vašeho cíle).
 - Růst:** Strategicky rozmístěte **10** na herním plánu, aby se co nejlépe rozmnožili.
- Také nezapomeňte používat svou speciální schopnost. Je to výborný nástroj, který vám pomůže splnit váš cíl.

SÓLOVÝ MÓD

Hra jednoho hráče probíhá v módu **SPOJENECTVÍ**.

Změny přípravy hry:

- KROK 2:** Odstraňte ze hry kartu kmene Majos.
- KROK 5:** Jakmile umístíte své 2 osady (pastvinu a ornou půdu), vezměte 1 kartu z balíčku prorocství a podívejte se na čísla v prvním sloupcu **1**.

Umístěte 2 neutrální **2**:

- Chlév na libovolný les na ostrově, který odpovídá prvnímu číslu ve sloupcu (např. zde ostrov č. 1).
- Rybářskou osadu na libovolné pobřeží na ostrově, který odpovídá druhému číslu ve sloupcu (např. zde ostrov č. 7).

V obou případech odstraňte z použitého terénu žeton suroviny (bez efektu) a umístěte na **3** vesničana v některé z nepoužitých barev.

- KROK 7:** Umístěte pevnost na libovolný les (popř. pobřeží, pokud tam les není) na ostrově, který odpovídá třetímu číslu na kartě (např. zde ostrov č. 5).



Změna pravidel:

Akci **obchod** nelze provést.

Tato varianta je kompatibilní s variantou **věno** (viz níže). Pokud chcete věno provést, musíte jeden z vašich vůdců ukončit průzkum na **4** s alespoň 1 vesničanem neutrálního kmene. Zaplatíte 3 libovlné zdroje, odstraníte z osady neutrálního vesničana a umístíte na herní plán svého vesničana, dle běžných pravidel.

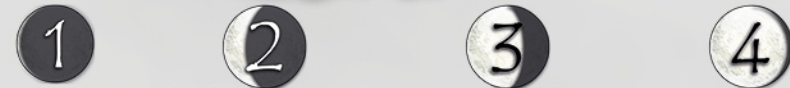
! Pokud chcete bránit neutrální **4** před conquistadory (a mít tak možnost naučit se jejich řemeslo), můžete na daném poli postavit zeď nebo sem přesunout 2 **5** se zbraněmi.

VĚNO (SPECIÁLNÍ POUŽITÍ OBCHODU)

Smíte s hráčem vyjednat odevzdání 1 jeho vesničana, výměnou za věna (obě strany musí s touto výměnou souhlasit, jako při každém obchodu).

Pokud chcete tento speciální obchod provést, musí váš ostrovan ukončit akci průzkum na poli, kde jsou ostrované cizího kmene. Poté zaplatíte 3 **6** a získáte 1 z těchto vesničanů.

- Hráč kmene, který obdrží věno, vybere 1 vesničana a vrátí jej do své zásoby. Poté umístí 3 **6** do zásob vyjednaných zdrojů.
- Hráč kmene, který platí věno, přesune 3 **6** ze zásob vyjednaných zdrojů zpět na svoji hromádku. A poté umístí na herní plán svého vesničana ze zásoby.
- Nového **6** musíte umístit na pole, kde je další váš **7**. Nesmíte porušit základní pravidla hry.
- Pokud to není možné (protože jediní vaši **8** jsou vůdci na **9** se členy ostatních kmenů) pak musíte umístit získaného vesničana na nikým neovládané pole souše kdekoli na herním plánu.



Tindaya je plná řady pravidel, herních konceptů a mechanik vyšší střední obtížnosti. Pro nejmladší nebo nezkušené hráče mohou být taková pravidla příliš náročná, pokud je mají všechny pochopit během jedné partie. Právě pro takovéto hráče je připraven alternativní způsob učení hry: krátká kampaň čítající 3 partie, která představuje jednotlivé herní koncepty postupně.

Během kampaň musí být všechny základny herního plánu otočeny na černé strany (viz Krok 1.1 přípravy hry). Musíte také použít **nejnižší** obtížnosti karet událostí a cílů (označené symbolem **10** viz krok 3 přípravy hry).

1. PARTIE – PRVNÍ KROKY NA OSTROVĚ

Co se naučíte: Seznámíte se s deskami kmene a řemesel, akcemi, obětinami a událostmi na konci věku.

- Tato partie potrvá pouze 1 věk, takže na Tindayu umístěte pouze kartu událostí označenou **11**.
- Tato partie probíhá v módu **SPOJENECTVÍ**, budete používat pravidla označená symbolem **12**. Ignorujte pravidla označená symbolem **13** (určená pro mód **NADVLÁDY**).
- Během kroku 2 přípravy hry použijte jako kmeny tyto karty: Agana (při hře 1 a více hráčů), Majos (přidejte při hře 2 a více hráčů), Arucas (přidejte při hře 3 a více hráčů) a Eceros (přidejte při hře 4 hráčů).
- Během kroku 4 přípravy hry umístěte všechna zvířata do divočiny. Ignorujte pravidlo, které omezuje jejich počet v závislosti na počtu hráčů.
- Ignorujte pravidla, která jsou označena symboly: **14**, **15** a **16**.

Cíl hry: splnit podmínky přežití. A navíc:

- Každý hráč se musí naučit alespoň 1 nové řemeslo.
- Musíte znovuobsadit pole, na které byla umístěna pevnost během přípravy hry.



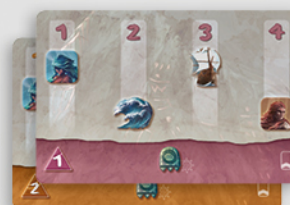
2. PARTIE – BOHOVÉ ZUŘÍ

Co se naučíte: Seznámíte se s koncepty vědem a prorocství, odpadu, omezení divočiny a budování jeskyně.

- Tato partie potrvá 2 věky, takže na Tindayu umístěte karty událostí **17** a **18**.
- I tato partie probíhá v módu **SPOJENECTVÍ**, budete používat pravidla označená symbolem **19** a použijete stejné karty kmenů jako při první partii.
- Ignorujte pravidla, která jsou označena symboly: **20** a **21**.

Cíl hry: splnit podmínky přežití. A navíc:

- Každý hráč musí znát všechna 4 řemesla.
- Každý hráč musí dosáhnout alespoň jednoho vynálezu 2. úrovně **22**.



3. PARTIE – PŘÍZEŇ BOHŮ

Co se naučíte: Toto bude vaše 1. hra v módu nadvlády. Naučíte se používat iniciativu, počítat body solidarity a používat tajné a společné cíle. Poprvé máte možnost vyčerpat zdroje na ostrovech, ale také utrpite postih za převahu v počtu žetonů surovin.

- Tato partie potrvá 3 věky.
- Ve hře použijte pravidla módu **NADVLÁDY** označené symbolem **23**. Ignorujte pravidla označené symbolem módu **SPOJENECTVÍ** **19**.
- Ignorujte pravidla, která jsou označena symbolem **24**.

Cíl hry: obvyklý cíl tohoto módu, viz str. 21.

Po těchto třech partiích následuje 4. partie, která zahrnuje všechna pravidla.

Nová pravidla jsou označena symbolem **25**: patří mezi ně složitější karty událostí, úkoly (**26**), společné a tajné cíle (**27**) a různé varianty.





HURIKÁN

Vánek se změní ve víchr, pak přijde déšť a nakonec bouře jako žádná jiná.

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny rybářské chatrče. Všichni 🐟 na těchto osadách zemřou.

Terény a 🌊 se zdí jsou před hurikánem ochráněny. Můžete také ochránit 1 osadu, pokud použijete sošku ochrany.

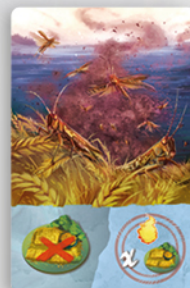


TORNÁDO

Z nebes se snese vír a tančí nad vodní hladinou. Ach, Moneibo, jaká to nádhera! Jenže pak doputuje až na pevninu a zničí vše, co mu stojí v cestě.

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny pastviny. Všichni 🐄 a kozy 🐐 na těchto osadách zemřou.

Odstráňte také všechny kánoe, které sousedí se zasaženými ostrovy. Pastviny se zdí jsou před tornádem ochráněny. Můžete také ochránit 1 pastvinu, pokud použijete sošku ochrany.



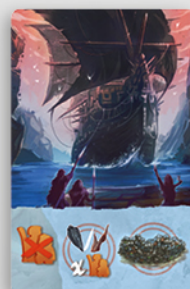
KOBYLKY

Přes oceán se k ostrovům valí obrovitá hnědá stěna. Když dorazí až k pobřeží, promění se na miliony nenasytných kobylek.

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny orné půdy. Populace zasažena není.

Ornou půdu můžete ochránit ohněm. Za každou ornou půdu, kterou chcete ochránit, musíte zaplatit 2 zdroje potřebné k rozdělení ohně (tzn. dřeva, hnůj nebo seno v libovolné kombinaci).

Před kobylkami vás neochrání zdi ani sošky. Pokud zmizí 🌍, na které byla zeď, zůstane tato zeď ležet na lese, který byl pod osadou.



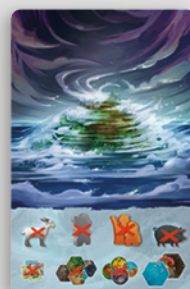
PIRÁTI

Z dálav připlouvají krvežízniví muži, drancují ostrovy a unášejí naše bratry a sestry. Ve vzdálených zemích je pak prodají jako dobytek.

Všichni 🧑 na všech ostrovech v zasažené oblasti zemřou. Zvířata bez dohledu uprchnou do divočiny. 🐘 nejsou zasaženi.

👤 můžete ochránit zbraněmi. Za každého ostrovana, kterého chcete ochránit, musíte zaplatit 1 zbraň (rohy nebo obsidián).

👤 na terénech a 🌊 se zdí jsou před piráty ochráněni. Kterýkoli hráč může také ochránit ostrovany na 1 poli, pokud použije sošku ochrany.



SAN BORONDON

Po úpatí hor a v lesích se pomalu začíná plížit hustá mlha, která nakonec pohltí celý ostrov. Ztratí se na celé roky, desetiletí... nebo možná navždy.

Všechny ostrovy v zasažené oblasti zcela zmizí. 🐘 a 🐘 zemřou. Přesuňte 🌍, 🌊, 🌋, 🐘 terény a zdi zpět na hromádky / do zásoby.

! Sopka (popř. sopky) v zasažené oblasti také zmizí. Pokud má být ztracená sopka později epicentrem pohromy, nic se nestane. Na tuto sopku figurku pohromy neumístíte, protože neexistuje.

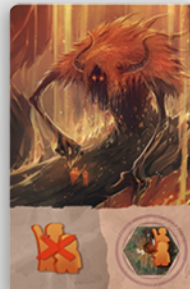
Zasažené sopky překryjte terénem moře (na zadní straně terénu hora).



POŽÁR

Vzešlé z blesku a rozdmýchány větrem, tyto nezastavitelné plameny se šíří tak rychle, že před nimi není úniku. Během pár hodin pohltí všechny stromy na ostrově.

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny chlěvy a žetony dřeva. Všechna 🐘 a všichni 🧑 na těchto osadách zemřou. Před požárem vás neochrání zdi ani sošky. Pokud zmizí 🌍, na které byla zeď, zůstane tato zeď ležet na lese, který byl pod osadou.



GUAYOTA

Démon žijící v jicnu sopky přichází, aby přinesl věčnou tmu. Jedině ti, kteří budou žádonit o milost na prahu jeho domova, budou ušetřeni.

Všichni 🧑 na všech ostrovech v zasažené oblasti zemřou. Ochráněni jsou jedině ti, kteří stojí přímo na sopkách. Zvířata bez dohledu uprchnou do divočiny. 🐘 nejsou zasaženi, protože na Guayotu nevěří.

Před Guayotou vás neochrání zdi ani sošky.

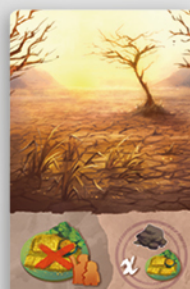


TIBICENAS

Vypadají jako psi... jenže pak se postaví na zadní a kráčeji jako lidé. Tito ohavní netvoří se zjevují pouze za svitu měsíce a jejich hlad ukojí jedině krev.

Všechna zvířata na všech ostrovech v zasažené oblasti zemřou. Navíc odstráňte z každé zásoby zvířat v divočině polovinu aktuálně přítomných zvířat (zaokrouhleno dolů). Takto zemřelá zvířata 🐘, 🐘 vracíte na hromádku zvířat.

🌍 se zdí jsou před Tibicenas ochráněny. Můžete také ochránit zvířata na 1 osadě, pokud použijete sošku ochrany.



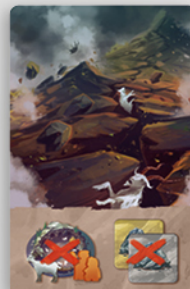
SUCHO

Ani kapička deště, na nebi ani mráčku. Co jsme provedli, Acorane? Proč nás tak trestáš?

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny orné půdy. Všichni 🧑 na těchto osadách zemřou.

Před suchem vás ochrání hnojení půdy. Za každou ornou půdu, kterou chcete ochránit, musíte zaplatit 1 hnůj.

Před suchem vás neochrání zdi ani sošky. Pokud zmizí 🌍, na které byla zeď, zůstane tato zeď ležet na lese, který byl pod osadou.



ZEMĚTŘESENÍ

Z ostrova odlétají hejna ptáků. Vědí, že se blíží něco příšerného. Pak se spláší všechn dobytek. Nakonec se ozve mohutné dunění z hory, tlama země se rozevře a vše pohltí.

Ze všech ostrovů v zasažené oblasti odstráňte všechny pastviny. Všechny 🐄 a všichni 🧑 na těchto osadách zemřou.

Ze zasažených ostrovů odstráňte žetony minerálů.

Před zemětřesením vás neochrání zdi ani sošky. Pokud zmizí 🌍, na které byla zeď, zůstane tato zeď ležet na hoře, která byla pod osadou.

! Pamatujte, zemřel...

- 🐘 vracíte zpět do své zásoby.
- 🐘 a 🐘 vracíte na hromádku zvířat (ne na divočinu).
- 🧑 odstraníte ze hry.



AGANA

Tento kmen cestovatelů provede během každého průzkumu 4 pohyby (namísto obvyklých 3).

Navíc začínají hru s 1 kánoí, kterou mohou na herní plán umístit zdarma jako součást pohybu po moři (jakmile umístí tuto 1 kánoi zdarma, další kánoe už musí stavět).

ARUCAS

Mistrní vynálezci při akci rozvoj platí o 1 libovolnou surovinu méně za objevy vynálezů 2. úrovně.



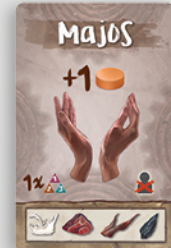
ECERO

Horalové vždy získají o 1 obsidián více, když získávají suroviny z žetonů minerálů (počátečních nebo sopečných).

JANDIA

Výborní obchodníci. Kdykoli nakupují kartu z řemeslného trhu, platí za tuto kartu o 1 libovolnou surovinu/výrobek méně.

Např. David si chce koupit kartu zdi. Koupí kartu, která stojí 1 kámen, 1 hnůj a 1 jil. Ale protože hraje za kmen Jandia, zaplatí pouze kámen a hnůj.



MAJOS

Tento pobožný kmen smí jednou za věk – jako akci – přinést obětiny, aniž by použil akční žeton a měl vůdce na sopce. Navíc během této akce smí přinést o 1 obětinu navíc. Tuto obětinu navíc bere z hromádky žetonů zdrojů, nikoliv ze zásoby požadovaného předmětu. Tato akce se řadí mezi „ostatní akce“. Stejně jako všechny tyto akce nevyžaduje akční žeton, ale považuje se za plnohodnotnou akci a spotřebuje 1 ze 2 akcí, které smíte provést ve svém tahu.

Po provedení této akce otočte kartu kmene lícem dolů, aby bylo jasné, že akce byla v tomto věku provedena. Na začátku nového věku ji otočte lícem vzhůru.

Např. 🧑: Aleš má 1 fik a 2 obsidiány. Použije akci svého kmene – Majos – a přinese obětiny. Na kartu požadavku umístí svůj fik a oba obsidiány. Poté se rozhodne na pole fiků na kartě umístit další fik – ovšem tento žeton zdroje bere z hromádky zdrojů, nikoliv ze zásoby.

! Tento kmen nepoužijete při sólové hře.



ORONE

Zkušení rybáři začínají hru s rybářským vynálezem navíc.

Pokud máte tuto kartu kmene, ale karta přípravy hry vám neposkytla znalost RYBÁŘSTVÍ, vraťte Orone do balíčku karet kmene a vezměte si jinou kartu kmene.

Pokud jim karta přípravy hry neposkytla TĚŽBU SOLI, pak ji ihned objeví. Pokud již

TĚŽBU SOLI objevili, objeví ihned UDÍRNU. Odpovídající akční váleček přesunou do své akční zásoby.

Pokaždé když Orone produkuje rybářské výrobky, vyprodukuje 1 jednotku soli navíc.

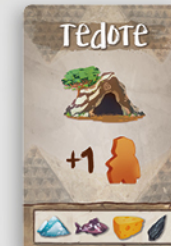
TAORO

Zkušení zemědělci začínají hru se zemědělským vynálezem navíc.

Pokud máte tuto kartu kmene, ale karta přípravy hry vám neposkytla znalost ZEMĚDĚLSTVÍ, vraťte Taoro do balíčku karet kmene a vezměte si jinou kartu kmene.

Pokud jim karta přípravy hry neposkytla PLUH, pak jej ihned objeví. Pokud již PLUH objevili, objeví ihned MLÝNSKÉ KAMENY. Odpovídající akční váleček přesunou do své akční zásoby.

Pokaždé když Taoro produkuje zemědělské výrobky, vyprodukuje 1 jednotku sena navíc.



TEDOTE

Tento plodný kmen začíná hru se 4 vesničany na herním plánu (musíte jej umístit na svoji počáteční osadu, jako ostatní).

Také začínají hru s vybudovanou druhou jeskyní. Akční váleček z jeskyně umístí do své akční zásoby.

TIHUYA

Zapálení uctivači vyřezávají sošky, skrze které komunikují s bohy.

Na začátku každého věku si dobře náhodnou kartu sošky z balíčku sošek.



OBJEVITELÉ

Každý kmen musí objevit (alespoň) tolik vynálezů, kolik je vyobrazeno u zvolené obtížnosti.

Např. 🧑 a 🧑: Každý kmen musí objevit alespoň 5 vynálezů.



VÁLEČNÍCI

Každý kmen musí mít v zajetí na své desce (alespoň) tolik conquistadorů, kolik je vyobrazeno u zvolené obtížnosti.

Např. 🧑 a 🧑: Každý kmen musí mít v zajetí alespoň 4 conquistatory.



HONÁCI

Každý kmen musí mít dohromady na osadách, které ovládá, více zvířat, než kolik je vyobrazeno u zvolené obtížnosti.

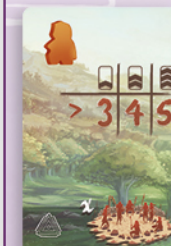
Např. 🧑: U obtížnosti je vyobrazeno 2 a každý kmen musí mít více. Každý kmen tedy musí mít v součtu alespoň 3 zvířata na svých osadách (na všech dohromady, nikoliv na každé osadě).



SPOŘIVCI

Každý kmen musí mít v zásobách (alespoň) tolik jednotek různých trvanlivých potravin, kolik je vyobrazeno u zvolené obtížnosti.

Např. 🧑: Každý kmen musí mít v zásobách 3 trvanlivé potraviny a každá tato potravina musí být jiného druhu.



PLODNÍ

Každý kmen musí skončit hru s více 🧑 naživu, než kolik je vyobrazeno u zvolené obtížnosti.

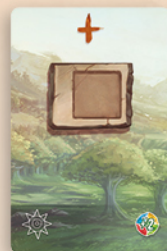
Např. 🧑: U obtížnosti je vyobrazeno 4 a každý kmen musí mít více. Každý kmen musí skončit hru alespoň s 5 🧑 naživu.



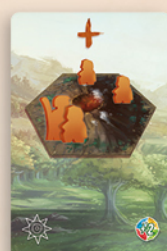
**OSADNÍCI**

Body získá ten, kdo ovládá největší souvislou oblast polí, na kterých jsou osídlené jeho kmene (stojí-li na , nemusí je ovládat).

Může jít o pole terénů, sopek a pole s .

**MUDRCOVÉ**

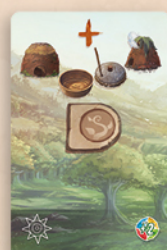
Body získá ten, kdo má znalost nejvíce řemesel (včetně těch získaných na konci věku).

**UCTÍVAČI**

Body získá ten, kdo má nejvíce osídlených na polích sopek na konci hry.

**CESTOVATELÉ**

Body získá ten, jehož osídlené jsou přítomní na největším počtu ostrovů (na daném ostrově jich nemusí být nejvíce, důležité je, že tam jsou).

**VYNÁLEZCI**

Body získá ten, kdo objevil nejvíce vynálezů 2. úrovně. Maximálně 4, 1 za každé řemeslo.

**PRŮZKUMNÍCI**

Body získá ten, kdo ovládá 2 navzájem nejvíce vzdálené (počítejte pole, která se nachází mezi těmito osadami).

**ODBOŘNÍCI**

Body získá ten, kdo ovládá nejvíce stejného druhu (každý hráč vybere svůj druh osad, nezávisle na ostatních).

**ZAKLADATELÉ MĚST**

Body získá ten, kdo ovládá největší počet na největším ostrově. (na tom, který se skládá z nejvíce terénů). V případě shody více hráčů body získají všichni hráči ve shodě.

**SBĚRATELÉ**

Body získá ten, kdo je přítomen v největším počtu různých (nemusí je ovládat). Maximální počet jsou 4, 1 druh osady za každé řemeslo.

**STATKÁŘI**

Body získá ten, kdo ovládá nejvíce .

**ÚNOSCE**

Speciální schopnost: Pokaždé když vyhraje bitvu, zajme 1 poraženého ostrovana. Umístěte 1 svůj žeton zdroje na tuto kartu, aby bylo jasné, kolik jich v zajetí máte.

Pokud je zajatcem , vraťte jej do zásoby jeho kmene. Pokud je zajatý , odstraňte jej ze hry. Maximální kapacita vašeho zajetí je 4 zajatci (tzn. žetony zdrojů).

Zrádcovy cíle: Mějte na konci hry na herním plánu alespoň 18 conquistadorů. Za každého zajatce na kartě snižte tuto podmínku o 1 conquistadora.

**MISIONÁŘ**

Speciální schopnost: Pokaždé když vyhraje bitvu, proměňte 1 poraženého ostrovana na conquistadora.

Pokud je proměněný , vraťte jej do zásoby jeho kmene. Pokud je proměněný , odstraňte jej ze hry. Na stejné pole umístěte figurku conquistadora.

Zrádcovy cíle: Mějte na konci hry na herním plánu alespoň 20 conquistadorů.

**ZACHRÁNCE**

Speciální schopnost: Pokaždé když vyhraje bitvu, zachráněte ze zajetí poraženého kmene všechny conquistatory. Umístěte je na pole, kde bitva proběhla.

Pokud v jedné bitvě porazíte více kmenů, zachráněte zajatce pouze od jednoho z nich (vyberte si kterého).

Zrádcovy cíle: Mějte na konci hry na herním plánu alespoň 17 conquistadorů.

**GENERÁL**

Speciální schopnost: Jakmile zradíte, musíte vybrat 1 conquistadora na herním plánu a nahradit jej figurkou vůdce ve vaší barvě.

Tento vůdce je generálem conquistadorů a musí za každou cenu přežít.

Také dostanete kánoi, kterou můžete zdarma umístit na mapu jako součást pohybu po moři.

Zrádcovy cíle: Mějte na konci hry na herním plánu alespoň 14 conquistadorů, 1 z nich musí být generál.

**VYSLANEC**

Speciální schopnost: Jako svou závěrečnou akci hry (bez použití akčního žetonu) smíte přesunout figurku 1 lodí na jinou propast.

Zrádcovy cíle: Mějte na konci hry na herním plánu alespoň 20 conquistadorů.

OVLÁDANÉ OSADY

Body získá/ztratí ten kmen, který ovládá nejvíce vyobrazeného druhu.

**TRVANLIVÉ POTRAVINY**

Body získá/ztratí ten kmen, který má nejvíce trvanlivých potravin vyobrazeného druhu.

**ZÁKLADNÍ VÝROBKY**

Body získá/ztratí ten kmen, který má nejvíce základních výrobků vyobrazeného druhu.

**POPULACE**

Body získá/ztratí ten kmen, který má nejméně vesničanů (vůdci se nepočítají), nejméně conquistadorů v zajetí a nejméně vyobrazených zvířat na osadách, které ovládá (na všech dohromady).

**OSTATNÍ**

Body získá/ztratí ten kmen, který má nejméně sošek (v ruce nebo zahraničích, prodané se nepočítají), nebo nejméně karet řemeslného trhu.



AUTOR HRY: Lolo González

ILUSTRACE: Javier G. „Inkgolem“

REDAKCE A PRAVIDLA: Diego Martínez

3D MODEL: Mimic Box

GRAFICKÁ PODPORA: Adolfo Martínez

GRAFICKÁ ÚPRAVA PRAVIDEL: Ana Conde

TESTEŘI PRAVIDEL: Jorge Araya Lobo, Juan „Hombrepollo“ Barroso, Víctor Bello de Valle, Pedro J. Belmonte Vera, David Díaz Carnes, Amelia Jiménez Plaza, Daniel Kelevras, Rafa Bretones, Ramón Pastor and Konstantin Wöbking.

HLAVNÍ PLAYTESTEŘI: Alejandro a Álvaro Adradovi, Paloma Jiménez, Rubén Nieto a Abraham Sánchez

PODĚKOVÁNÍ AUTORA: Jsme nesmírně vděční Marii del Carmen Cruz, kurátorce Museo Canario de Las Palmas de Gran Canaria, za její nepostradatelné znalosti, trpělivost a ochotu pomoci nám při rozpacích se zpracováním tématu kanárských domorodců.

Také bychom chtěli poděkovat následujícím: Rafael Bermejo, Nacho García, Álvaro a Isabel González, Alejandro Jaramillo, Rubén Martín, Domingo Melián, Fernando Nieto, Eugenio Pérez, Lydia Peris, Alberto Sendín a David Vidal. Všem patří dík za zpětnou vazbu, bez které by se nepodařilo projekt dotáhnout do konce.

Tindaya by nikdy nevznikla bez podpory celé řady našich přátel a deskoherních klubů, kde nám vždy nezištně poskytl prostor pro testování prototypu se členy klubu. Obzvláště musíme poděkovat: „ACV El Anillo Único“, „Juegos Comuneros“ z Valladolid a „Asociación Noctis“ z Gran Canaria. Autor by chtěl speciálně poděkovat Zenobia Board za jejich práci na propagaci historických her. Také děkuje mentorům, kteří mu pomohli ujasnit si různé aspekty projektu. Jsou jimi: Iván Cáceres, Peter Perla a Falcon Arendell. Za neutuchající podporu má autorův dík Julianne Bierwirth, mentor z „Tabletop Mentorship Program“, Mike Belsole a Grace Kendallová, kteří jsou vždy připraveni podat pomocnou ruku návrhářům her na začátku jejich cesty. V neposlední řadě děkuje kolegům a kamarádům z „Asociación Ludo“ a „Conexion Games“.

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA GAMES – MIROSLAV TLAMICHA

Praha, Česká republika

REDAKCE: Miroslav Tlamicha

PŘEKLAD: Ondřej Polák

KOREKTURY: Marcel Ondrák, Tomáš Tvrđý, Vojtěch Trmal

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Michal Hubáček

OBJEVITEL PRO TLAMA GAMES: Ervín Jakovec

WWW.TLAMAGAMES.COM

TLAMA
gamesRED
MOJO

RED MOJO GAMES S.L.

www.redmojo.es



Symbyly ve spodním pravém rohu karty určují, kdy lze sošku zahrát.



Lze zahrát během kroku událostí ve **FÁZI KONCE VĚKU**.

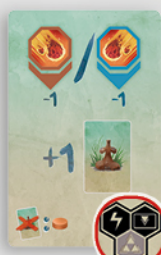
Smíte zahrát během **AKČNÍ FÁZE**.

Musíte zahrát na **KONCI HRU**.



SOŠKA PRODUKCE (2x)

Provedte jednorázovou produkci libovolného řemesla, které znáte. Funguje stejně jako akce produkce provedená . Nespotřebuje akční žeton. Smíte ji použít, i pokud je již na akčním poli produkce daného řemesla umístěný akční žeton.



SOŠKA BOŽÍHO HNĚVU (1x)

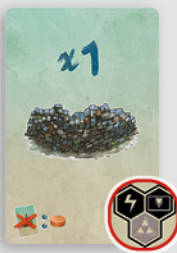
Vyberte 1 stupnici hněvu a snízte ukazatel hněvu na této stupnici o 1 úroveň. Jako odměnu si vezměte 1 novou kartu sošky z balíčku.

Sošku můžete zahrát i v případě, že jsou ukazatele hněvu na obou stupnicích na nejnižší úrovni, a získat tak kartu sošky.

SOŠKA OCHRANY (2x)

Jednorázově ochrání pole před pohromou, která má v poli ochrany vyobrazenou zeď. Na poli, které soškou ochráníte, musí stát alespoň 1 váš ostrovan. Nechrání vás před tsunami a výbuchem sopky.

Také lze použít k **jednorázovému** odražení útoku conquistadorů (*opět musí být na tomto poli alespoň 1 váš ostrovan*). K odražení útoku není potřeba použít zbraně. Nezískáte body a nezajmete conquistadory. Lze použít čistě k odražení útoku, nikoliv ke znovuobsazení.



SOŠKA POHYBU (2x)

Provedte jednorázovou akci průzkum. Funguje stejně jako akce průzkum provedená .

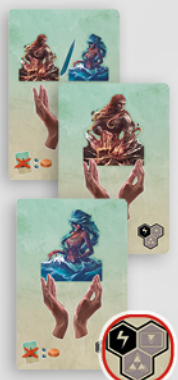
Nespotřebuje akční žeton.

SOŠKA OBĚTIN (3x)

Vyberte jednoho z bohů na kartě (*pokud je na kartě jeden bůh, musíte vybrat tohoto boha*) a přineste speciální obětiny.

Vyberte jeden předmět na kartě obětín tohoto boha a zcela splňte tento požadavek. Tzn. berte žetony zdrojů ze své hromádky a umísťte je na patřičné pole, dokud není požadavek zcela splněn (*na poli je tolik žetonů surovin, kolik je hráčů ve hře*).

Nemusíte mít vůdce na sopce a nemusíte mít potřebné zdroje v zásobě (*protože je berete z hromádky*).



SOŠKA PŘESUNU (1x)

Vyberte figurku pohromy Moneiby nebo Acorana a přesuňte ji na jinou sopku, čímž změníte epicentrum této pohromy.



SOŠKA ÚTESŮ (1x)

Vyberte 1 loď a odstraňte ji z herního plánu, čímž předejdete jejímu přistání na konci věku.



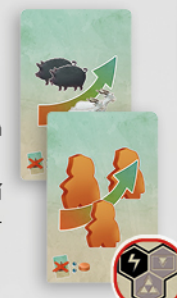
SOŠKA UČENÍ (1x)

Okamžitě se naučte 1 řemeslo. Ve chvíli, kdy zahrajete tuto sošku, musí být jeden z vašich vůdců na řemesla, které se chcete naučit. Na této osadě musí být vesničan. Vůdce se naučí řemeslo okamžitě, nemusí zde zůstat do konce věku. Přesuňte akční kostičku z pole znalosti tohoto řemesla do své akční zásoby.



SOŠKA SUROVIN (1x)

Odstraňte až 2 žetony surovin ze svých zásob žetonů surovin (z *jedné zásoby nebo dvou různých*).



SOŠKA PLODNOSTI (2x)

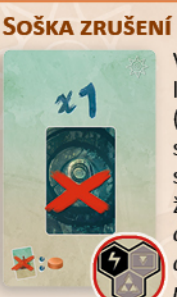
Rozmnožte své vesničany nebo zvířata dle obvyklých pravidel.

Použití sošky je samostatné rozmnožení a nenahrazuje rozmnožení, které proběhne na konci věku.



SOŠKA SOLIDARITY (4x)

Ponechte si ji v ruce až do konce hry (*pokud se nerozhodnete ji prodat*). Na konci hry vám poskytne 1 bod solidarity.



SOŠKA ZRUŠENÍ (1x)

Vyberte 1 tajný cíl libovolného hráče (*včetně sebe*) a odstraňte jej ze hry, spolu s bodovacím žetonem (*pokud odstraňujete tajný cíl jiného hráče, nesmíte se na něj podívat*).

SOŠKA VIZÍ (1x)

Vyberte 1 tajný cíl jiného hráče a podívejte se na něj. Poté smíte vyměnit bodovací žeton z tohoto cíle za bodovací žeton z jednoho z vašich cílů.

Nákup těchto karet je vysvětlen na str. 15.



VELKÁ NÁDOBA (1x)

Tato velká nádoba zcela ruší limit všech vašich nádob na trvanlivé potraviny.

Pokud vlastníte velkou nádobu, pak na konci věku již nemusíte odstraňovat přebytečné trvanlivé potraviny z nádob na zásobu odpadu.



OCHRANNÁ ZEĎ (2x)

Umísťte zeď na pole (*s nebo bez*), kde máte alespoň 1 svého ostrovana.

Zeď chrání toto pole před útoky conquistadorů a pohromami, které mají v poli ochrany symbol zdi.

Jamile je zeď na poli, nelze ji přesunout a její efekt je platný, dokud nezmezí pole, na kterém stojí (*například výbuchem sopky nebo vlnou tsunami*).

Zeď odrazí útok conquistadorů, ale nezajmete je a nedostanete žádné body solidarity .



SOŠKY (4x)

Vezměte si kartu sošky z balíčku.

