



DOBRODRUZI NAVORIE

MĚSTO V OBLACÍCH

Rozšíření ke hře Dobrodruží Navorie

PRAVIDLA HRY

HERNÍ MATERIÁL

OBSAH

Herní materiál	2
Příprava hry	3–4
Nová pravidla	5–7
Sólo mód	7–12



Komponenty pro pátého hráče: 1 ukazatel bodů , 9 obchodních stanic, 4 ukazatele přízně, 1 ukazatel pořadí průběhu hry, 3 ukazatele průzkumu, 1 deska hráče, 1 přehledová karta



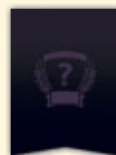
18 nových žetonů zboží
(6 od každého ze tří druhů)



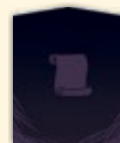
Překryvná deska pro
kompas pořadí hry



1 deska oblasti
sběratelů



9 destiček frakcí



9 destiček
schopností



3 žetony akcí



12 karet měšťanů
(šedých)



6 karet cílů



6 destiček
průzkumu



4 žetony národů
(1 od každého
druhu)



18 žetonů smluv



10 žetonů pro
sólo mód



5 karet obtížnosti
sólo módu



8 karet vedlejších
úkolů sólo módu



PŘÍPRAVA HRY

PŘÍPRAVA ROZŠÍŘENÍ

Postupujte podle pokynů k přípravě základní hry a poté proveďte následující dodatečné kroky:

1. Zamíchejte všechny karty cílů a náhodně otočte 3 z nich, které umístíte vedle herního plánu v náhodném pořadí. Zbylé karty cílů vraťte do krabice.
2. Zamíchejte všechny destičky průzkumu a náhodně otočte 3 z nich, které umístíte lícem nahoru na bonusové oblasti na kontinentech. Zbylé destičky ponechte ve sloupku poblíž herního plánu.
3. Zamíchejte balíček šedých karet měšťanů a umístěte jej pod herní plán. Odhalte 3 karty a vytvořte z nich nabídku pod kartami ze základní hry.
4. Umístěte desku oblastí na prostor vpravo dole u města na herním plánu.
5. Šedé žetony akcí vložte do pytlíku.

Poznámka: Ve hře pro 2 hráče vložte do pytlíku pouze 2 šedé žetony a odstraňte po jednom žetonu od každé další barvy.

6. Náhodně vyberte 3 žetony národů a umístěte jeden na poslední pole každé průzkumné trasy. Nepoužitý žeton vraťte do krabice.
7. Umístěte žetony smluv na hromádku poblíž herního plánu tak, aby na ně dosáhli všichni hráči.

Poznámka: Pokud hraje 5 hráčů, umístěte přes kompas překryvnou desku kompasu.





PŘÍKLAD

Ve hře pro 3 hráče jsou připraveny čtyři frakce a destičky schopností.

První hráč si vybere frakci Míru ① a umístí ji vedle své desky hráče. Druhý hráč si vybere frakci Stavitelů ②, umístí ji vedle své desky hráče. Dobere si žlutou kartu z balíčku a umístí ji do svého prostoru. Třetí hráč si vybere frakci Průzkumníků ③, umístí ji vedle své desky hráče, dobere si fialovou kartu, umístí ji do svého prostoru, vyhodnotí okamžitý efekt jako obvykle a navíc získá žeton smlouvy.

Poté třetí hráč vybere svou destičku schopností a umístí ji pod svou frakci ④. Pak druhý hráč ⑤ a nakonec první hráč ⑥.

Zbývající destičky vrátíte zpět do krabice.

PŘÍPRAVA HRÁČŮ

8. Náhodně vyberte tolik destiček frakcí a destiček schopností, kolik je hráčů plus 1. Nepoužité destičky vraťte do krabice. Počínaje prvním hráčem a poté dál v pořadí hry, si každý hráč vybere frakci a umístí ji vedle své desky hráče, přičemž okamžitě získá případné bonusy. Jakmile si každý hráč vybere svou frakci, začíná poslední hráč a v opačném pořadí si každý hráč vybere destičku schopností a umístí ji pod svou frakci. Zbývající destičky vraťte zpět do krabice.

BONUSY FRAKCÍ

Některé bonusy frakcí získáte okamžitě, jiné mají efekt po celou hru. Vysvětlené jsou níže:



Doberte kartu odpovídající barvy a přidejte ji do svého prostoru. Získejte okamžité efekty, jako při najmutí.



Tyto symboly národů se vám přičítají k celkovému počtu.



Při závěrečném bodování vám přinese 1 bod navíc každá karta, která odpovídá desce přízně, kterou jste získali.



Ve fázi příjmů: pokud je váš ukazatel průzkumu na stejné pozici jako ukazatel jiného hráče, vyhráváte remízu.



Pokaždé když váš průzkumník dosáhne na bonus za poklad na konci průzkumné trasy, přinese vám 1 bod navíc.



Získáte žeton smlouvy.



NOVÁ PRAVIDLA

Rozšíření obsahuje 6 prvků :

1. KARTY SBĚRATELŮ (ŠEDÉ)

2. BONUSOVÉ DESTIČKY PRŮZKUMU

3. SCHOPNOSTI A ŽETONY SMLUV

4. KARTY CÍLŮ

5. ŽETONY NÁRODŮ

6. SÓLO MÓD

Poznámka: Při hře 4 hráčů končí fáze najímání, jakmile všichni získali 4 karty.

Při hře 5 hráčů končí fáze najímání, jakmile všichni získali 3 karty.

Pokud nehrajete sólo musí být použity prvky 1–5.

KARTY SBĚRATELŮ (ŠEDÉ)

Sběratelské artefakty poskytují silné efekty, které pomáhají dvěma různým profesím (barvám) zároveň, ale neposkytují příněž žádnému národu!



Karty sběratelů (šedé) jsou novým druhem měšťanů a získávají se stejně jako karty měšťanů ze základní hry. Při bodování efektů využívajících barvy se započítávají obě barvy uvedené ve spodní části karty.

DESTIČKY PRŮZKUMU

Tyto destičky fungují podobně jako odměny za průzkum v základní hře, ale poskytují nové odměny.

1. MÍSTO	1	3 A VÍCE HRÁČŮ
2. MÍSTO	2	4 A VÍCE HRÁČŮ
3. MÍSTO	3	



Za každou kartu vojáka (červenou) ve vašem prostoru získáte 1 bod.



Získejte žeton smlouvy.

Žetony smluv lze použít k aktivaci schopností (viz stranu 6).

Během fáze návratu odstraníte všechny destičky průzkumu z herního plánu a zamícháte je zpět mezi ostatní. Poté během přípravy kola náhodně umístíte 3 nové.

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

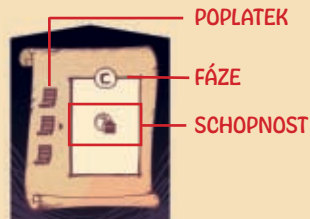
Nepoužité žetony smluv mají na konci hry hodnotu 1 bodu.

OBLAST SBĚRATELŮ (ŠEDÁ):

Během fáze sbírání fungují šedé žetony stejně jako ostatní žetony. Žetony smluv získané v této fázi můžete okamžitě použít.

SCHOPNOSTI A ŽETONY SMLUV

Získané žetony smluv použijete k aktivaci svých schopností. Schopnosti lze použít jednou za kolo ve fázi/fázích uvedených nad schopností.



A Najímání

B Sbírání

C Příjmy

Poznámka: Každou schopnost na destičce schopností lze použít pouze jednou za kolo. Po použití schopnosti umístíte jeden žeton smlouvy (použitý k zaplacení poplatku) na destičku a zakryjete schopnost. Během Návratu všechny žetony odstraníte, čímž opět odemknete schopnost a můžete ji znovu použít.



Vyměňte jednu kartu ve svém prostoru za jinou kartu zbývající v řadě nabídky odpovídající barvy (bez vyhodnocení jejího okamžitého efektu).



Výlosujete z pytlíku jeden žeton navíc. Stále můžete použít pouze jeden žeton akce. Oba nepoužité žetony musíte umístit do města.

ŽETONY NÁRODŮ



Otočenou kartu cíle nejvíc vlevo budete bodovat na konci fáze příjmů. Po bodování ji otočte lícem dolů. Každý hráč získá podle svého aktuálního stavu nejvyšší dosaženou odměnu .



Počet karet v nejzastoupenější barvě ve vašem prostoru.



Počet destiček přízně, na kterých máte žeton přízně.



Počet vašich ukazetů průzkumu, které jsou nejdále na průzkumné trase.



Počet praporků, kterých vaše ukazatele průzkumu dosáhly nebo je překročily.



Počet postavených obchodních stanic.



Počet sad všech 4 národů na kartách ve vašem prostoru.



x3



x3

Příklad: Pokud máte alespoň 3 karty stejné barvy ve svém prostoru, získáte 3 . Pokud máte 3 karty jedné barvy a 3 karty jiné barvy, stále získáte 3 (ne 6).

Každý národ se snaží dosáhnout do co nejvzdálenějších oblastí kontinentů. Pokud dojdete až k pokladu jako první, určité váš úspěch odmění!

Pokud jste první, kdo dosáhl posledního pole průzkumné trasy některého území, vezměte z něj žeton národa. Tento žeton se po zbytek hry počítá jako další symbol tohoto národa. Navíc okamžitě získáte 1 žeton smlouvy.

SÓLO MÓD

Sólo mód pro *Dobrodruhy Navorie* se hraje podle pravidel základní hry, ale je potřeba přidat některé prvky z rozšíření: karty sběratelů (šedé), šedé žetony, šedou oblast sběratelů (viz stranu 5), žetony národů (viz stranu 6). Během každého najímání získáte 4 karty.

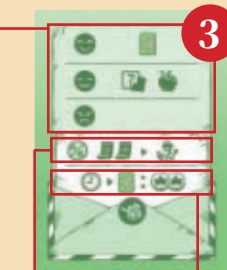
1. V kapitolách 1–4 budou v pytlíku pouze 2 žetony akcí od každé barvy. Zbylé vraťte do krabice.

2. Náhodně vyberte kartu vedlejšího úkolu a umístěte ji vedle své desky hráče.

3. Náhodně vyberte kartu obtížnosti sólo módu, umístěte ji vedle své desky hráče a zvolte úroveň obtížnosti. Pak získajte její odměny.

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI A ODMĚNY

Na každé kartě obtížnosti je úroveň obtížnosti, kterou si zvolíte během kroku 3 přípravy sólo hry, schopnost, kterou smíte používat neomezeně během určených fází (pokud máte potřebné žetony smluv), a dodatečná podmínka bodování na konci hry.



**SCHOPNOST
ODMĚNY NA KONCI HRY**

4. Dodržte další pokyny pro přípravu a pravidla, která jsou popsána v kapitole, kterou se chystáte hrát.



5. Musíte splnit cíl kapitoly a získat alespoň 110, jinak v kapitole neuspějete. Pokud získáte více, obdržíte vyšší hodnocení. Během fáze příjmů nezískáte odměny za průzkum.



Zamíchejte libovolný počet karet jedné barvy v nabídce zpět do balíčku a odhalte stejný počet nových karet.



Vyměňte jednu ze svých karet za kartu z nabídky bez okamžitého efektu.



Žeton akce smíte použít jako libovolný jiný žeton akce.



Získejte 1 libovolné zboží.



Posuňte libovolný ukazatel průzkumu o 1 pole vpřed.

ČÍSLO KARTY VEDLEJŠÍHO ÚKOLU



Za každou potravinu/nerost/zbraň, kterou použijete k dokončení zakázky, získáte 1.

1



2



3



Jakmile použijete 5 nerostů/potravin/zbraní k dokončení zakázek, posuňte svůj ukazatel průzkumu na pouštní/lesní/ledovcové trase o 1 pole vpřed.

Tento postup můžete sledovat tak, že použité suroviny budete odkládat na kartu a odstraníte je, jakmile získáte odměnu.

4



5



Když získáte 1 kartu od každé barvy, získajte 2 libovolné zdroje a 3.

Když minete praporek, získajte 1.

Když získáte poklad, získajte +1.

6



Když získáte přízeň národa, vyberte si jednu z možností: posuňte svůj ukazatel průzkumu o 1 pole vpřed nebo získajte 1 zdroj a 1.

7



Když získáte sadu symbolů všech národů, posuňte svůj libovolný ukazatel průzkumu o 1 pole vpřed.

8



Když postavíte obchodní stanici na ledovcovém/lesním/pouštním území, získajte zbraň/potravinu/nerost.

KAPITOLA 1

Sólo



Za hranicemi Navorie se rozkládají dávno zapomenuté kraje. Možná, že právě tato provincie, obývaná samotářskými, ale vřelými Angliny, skrývá klíč k záhadě podivných kontinentů, které se vynořily z oceánu. Vaše dobrodružství začíná v den, kdy se vydáváte navázat kontakt s Angliny. Doufáte, že vám předají své znalosti.



DODATEČNÉ KROKY PŘÍPRAVY

Náhodně umístěte žeton pro sólo mód lícem dolů na každé pole průzkumné trasy s praporkem.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Pokud váš ukazatel průzkumu přistane nebo projde přes žeton pro sólo mód, vezměte jej a získejte vyobrazenou odměnu.

CÍL KAPITOLY

Před fází příjmů 3. kola musí být všechny vaše ukazatele průzkumu na poli 3 nebo dále na každé průzkumné trase.

Získejte alespoň 6 žetonů pro sólo mód z průzkumných tras.

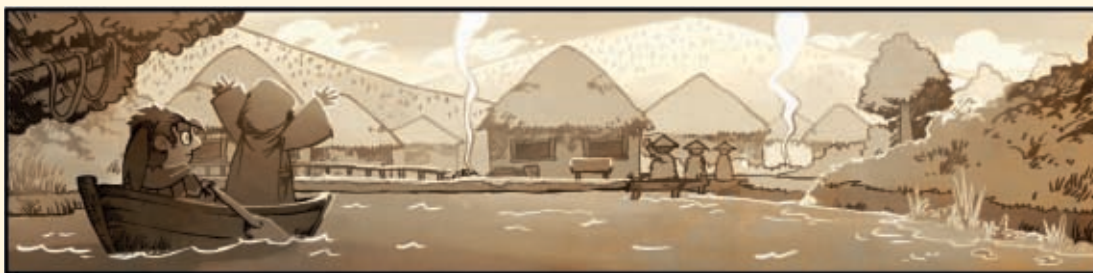


KAPITOLA 2

Sólo



Anglinové vás přivítali s otevřenou náručí. Podařilo se vám získat jejich důvěru a nyní se k vám připojuje poradce starosty. Ten zve Angliny zpět na pevninu Navorie, aby se zúčastnili velkého jednání. Než se k vám přidají, žádají vás o pomoc s přípravami na odchod. S radostí souhlasíte a pouštíte se do práce.



DODATEČNÉ KROKY PŘÍPRAVY

Vezměte si 1 náhodný žeton národa a získajte odpovídající odměnu (*žeton smlouvy*). Zbylé 3 náhodně rozmístěte na poslední pole průzkumných tras.



Náhodně umístěte 2 žetony pro sólo mód lícem dolů na každou destičku přízně.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Na konci hry získáte 3 body za každou sadu všech 4 symbolů národů, kterou máte. Když získáte přízeň národa, vezměte si oba žetony pro sólo mód z této destičky přízně a získajte odpovídající odměny.

CÍL KAPITOLY

Získejte alespoň 2 žetony národů z konců průzkumných tras.

Do konce fáze příjmů ve 3. kole musí být alespoň jeden ukazatel průzkumu na posledním poli průzkumné trasy.

KAPITOLA 3

Sólo



To pozvání byla léčka! Poradce plánuje obsadit zapomenuté země s pomocí padělaných dokumentů a soukromé armády. Chce si zajistit vlastní provincii v Navorii! Spolu s Angliny vás uvěznil, ale podařilo se vám uprchnout. Nyní se musíte vrátit do města a všem říct o poradcově zradě!



DODATEČNÉ KROKY PŘÍPRAVY

Umístěte 1 náhodný žeton pro sólo mód lícem vzhůru na spodní pole každé oblasti města.

Umístěte 1 náhodný žeton pro sólo mód lícem dolů na každou destičku přízně.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Pokud získáte přízeň národa v 1. kole, umístěte svůj žeton přízně na nejvyšší volné pole. Pokud získáte přízeň národa v kolech 2 a 3, umístěte svůj žeton přízně na nejnižší volné pole. Pokud během fáze sbírání použijete spodní pole některé oblasti města, vezměte z něho žeton pro sólo mód a místo obvyklé odměny získejte odměnu z žetonu.

CÍL KAPITOLY

Musíte z města odebrat všechny žetony pro sólo mód. Na každé průzkumné trase musí být alespoň jedna obchodní stanice.



KAPITOLA 4

Sólo



Starosta se dozvěděl o plánech poradce a zuří! Vyzývá všechny obyvatele Navorie, aby popadli zbraně a vyrazili proti poradci do boje. Vás vyslal zpět do města, abyste shromáždil armádu a s její pomoci zachránil Angliny.



DODATEČNÉ KROKY PŘÍPRAVY

Umístěte žeton pro sólo mód lícem dolů na každé pole průzkumné trasy s praporkem.



Do každé městské oblasti: umístěte 2 zbraně na nejvyšší pole. Umístěte 1 zbraň na prostřední pole.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Pole se zbraněmi nelze používat. Spodní pole každé oblasti smíte používat opakovaně. Pokud chcete použít ostatní pole, musíte odstranit zbraně. Zbraně musíte odstranit postupně odspodu nahoru. Pro získání jsou dostupné pouze dříve odstraněné zbraně.

Zbraň odstraníte pokaždé, když provedete jednu z následujících věcí:

Získání žetonu pro sólo mód.

Získání přízně národa.

CÍL KAPITOLY

Do konce fáze příjmů ve 3. kole musí být alespoň jeden ukazatel průzkumu na posledním poli průzkumné trasy. Na každé průzkumné trase musí být alespoň jedna obchodní stanice.



KAPITOLA 5



S armádou měšťanů po boku osvobodíte zajaté Angliny. Nyní vás čeká už jen poslední výzva... vzhůru zachránit zapomenuté země před poradcovým převratem!



DODATEČNÉ KROKY PŘÍPRAVY

V této kapitole použijte všechny žetony akcí.

Umístěte potravinu na každé pole s praporkem v lesním území. Umístěte nerost na každé pole s praporkem v pouštním území. Umístěte zbraň na každé pole s praporkem v ledovcovém území.



Náhodně rozmístěte lícem dolů 3 žetony pro sólo mód na každý přístav na vaší desce.

Žetony akcí nedávejte do pytlíku, ale umístěte je poblíž herního plánu.



DODATEČNÁ PRAVIDLA

Během fáze najímání můžete použít libovolné 4 žetony umístěné u herního plánu (*jako obvykle je použijete k najímání karet měšťanů*).

Ukazatele průzkumu sbírají suroviny, na kterých ukončí pohyb. Poté se okamžitě vrátí na předchozí volný praporek (*nebo na startovní pole, pokud žeton sebere surovinu z prvního praporku*). Další pohyb se provádí z tohoto pole.

Pokud je na přístavu při splnění zakázky alespoň jeden žeton pro sólo mód, odstraňte 1 žeton pro sólo mód a získejte jeho odměnu spolu s běžnou odměnou. Poté odhalte 2 nové karty měšťanů z libovolného balíčku.

Vždy přeskočte fázi návratu. Nevracejte ukazatele průzkumu zpět. Neodstraňujte žetony akcí z města. Neodkládejte karty měšťanů z nabídky. Neodhalujte nové karty.

CÍL KAPITOLY

Do konce hry musíte odebrat z desky hráče všechny žetony pro sólo mód.