

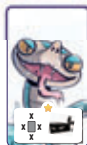
EFEKTY NOVÝCH DUCHŮ



Svatá kráva: 1 ★ + 1 ★ za každou destičku krajiny v druhé největší oblasti tvého panoramatu.



Fénix: 1 ★ + 1 ★ za každou Světlušku ve tvém panoramatu (jak viditelné z úpatí hory, tak i ty které viditelné nejsou).



ZmiJe: 1 ★ + Vezmi si destičku krajiny z oponentova panoramatu, která nesousedí stranou s jinou destičkou a přidej ji do svého. Pokud oponent nemá takovou destičku, efekt propadne.



Liška: 1 ★ + Oponent odhalí destičky ve své ruce. Vyber jednu destičku krajiny, kterou **MUSÍ** zahrát příští kolo. Pak si vrátí odhalené destičky do ruky.

Destičky duchů se symbolem 🦋 vyhodnoťte ihned. Veverku ze základní hry nelze vyhodnotit na konci hry.



STEŽKY SVĚTLUŠKY



KOMPONENTY

- 8 žetonů Světlušek
- 4 nové destičky duchů



PŘÍPRAVA HRY



- Přidejte 4 nové destičky duchů k těm ze základní hry.
- Nezapomeňte přidat destičku Zlého ducha. Jeho použití je odteď nezbytné, ale má nový efekt.
- Umístěte žetony Světlušek na hromádku vedle herní oblasti.
- Zbytek přípravy je stejný jako u základní hry.

Autoři: Bruno Cathala, Corentin Lebras

Ilustrace: Gorobei

Česká verze hry:
TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

V originále vydalo:
LUMBERJACKS STUDIO

JAK HRÁT



Velkou novinkou v tomto rozšíření jsou **Světlušky**.

Jakmile ve svém tahu vytvoříte **více než jednu oblast destiček 2×2** ve svém panoramatu:

- Umístíte **destičku ducha** na **první skupinu destiček 2×2** podle pravidel ze základní hry.
- Umístíte **žeton Světlušky** na **každou další 2×2 skupinu**, kterou jste vytvořili v tomto kole.

ZLÝ DUCH



Pokud získáte **Zlého ducha** při dobírání 2 **destiček** z hromádky **duchů**, **MUSÍTE** si ponechat obě **destičky duchů**:

- Umístíte **Zlého ducha** vedle některé **destičky krajiny** v panoramatu vašeho oponenta (*stejná pravidla pro umisťování jako u destiček duhy*).
- Tato lokace je nyní **blokována**. Pokud by hráč se **Zlým duchem** získal **destičku krajiny** shodnou s blokovanou lokací, **odhodí** tuto **destičku krajiny** zpět do krabice (*je odstraněna do konce hry*).

- Poté co hráč se **Zlým duchem** potká nového **ducha**, **může přemístit destičku Zlého ducha** k oponentovi, aby **zablokoval místo** v jeho panoramatu.

- ... a tak dále.

Zlý duch **neposkytuje žádné negativní efekty** na konci hry.

KONEC HRY



Konec hry lze spustit dvěma způsoby:

- Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů získá **4. žeton Světlušky**. V tomto případě se stává automaticky vítězem bez dodatečného počítání závěrečných ★.
- Pokud žádný z hráčů nezíská **4. žeton Světlušky**, hra končí, jak je popsáno v základních pravidlech. Tedy když je dobírací hromádka prázdná a žádný hráč **nemůže získat destičku** z nabídky.

Oba hráči spočítají své body podle základních pravidel navíc s bonusem za **Světlušky**:

- Každá **Světluška viditelná z úpatí hory** (*přístupná souvislou cestou z destiček až ke spodní řadě s červenými čísly*) přinese **1 ★ bonusový bod!**

