



# VĚČNÁ ZIMA

PALEOINDIÁNI





# ÚVOD

Věčná zima se odehrává v Severní Americe během osídlování Země, zhruba 10 000 let př. n. l. Suůj kmen povedete napříč několika generacemi a ze skromné skupinky kočovných lovců a sběračů utvoříte základ jedné z prvních uzkuvětajících společností. Vaši soukmenovci mohou migrovat a osídlout nové kraje, rozšiřovat své řady, zdokonalovat se v lovu divé zvěře či budovat megalitické stavby, které přežijí celá tisíciletí.



## NÁČELNICE HROMOTLAPA

Stojí nohama na zemi, zakořeněná v moudrosti, a vede suůj kmen pomalou, nezastavitelnou silou. Její sebedůvěra plane stejně mocně jako její unitřní oheň.



## NÁČELNICE PAZOURKA

Poznala duši kamene, vidí až hluboko do jeho nitra a uí, co se z něj má zrodit. Moudrá žena s jistou rukou je matkou suého lidu a jeho nástrojů.

## NÁČELNÍK ŽŘÍCÍ DLAŇ

Život a smrt, nebe a zem i duchy přírody, to vše on zří. Zná mnohé pradávne průvodce světem a v jejich šlépějích sám vede suůj lid.

## NÁČELNÍK LAMKEL

Vládce oštěpů a seker. Kůži má tvrdou jako kost, ruce silné a pohled mrazivý. Jeho lid se nezalekne žádného tuora.



## NÁČELNÍK PLAMENNÝ TESÁK

Ten, jenž překonal nedotčené útesy, pro něhož jsou smečky ulků bratry. Neujde mu žádná kořist, nezalekne se žádné pouti. Ani on, ani jeho smečka.

# HERNÍ MATERIÁL



1 HLAVNÍ DESKA



4 DESKY HRÁČŮ



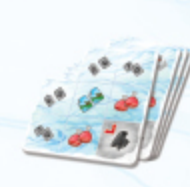
1 DESKA LOVIŠTĚ



1 DESKA TOTEMU



25 HEXŮ KRAJINY



4 DESKY MEGALITU



20 POSVÁTNYCH KAMENŮ  
(10 pro každou éru)



5 KARET NÁČELNÍKŮ  
(každá s jiným náčelníkem)



36 POČATEČNÍCH KARET  
(9 pro každého hráče, rozpoznatelných podle barevného zvířete nalevo od názvu karty)



75 KARET KMENE  
(5 různých druhů, každý o 15 stejných kartách, rozpoznatelných podle symbolů tváře v pravém horním rohu karet)



40 KARET KULTURY  
(20 pro každou éru, rozpoznatelných podle kožešiny v levém horním rohu karet)



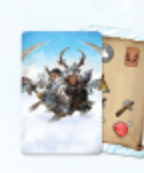
1 KARTA KULTURNÍHO POKROKU



4 KARTY POHŘEBIŠŤ



60 KARET ZVÍŘAT



5 KARET PŘÍPRAVY HRÝ



4 PŘEHLEDOVÉ KARTY



5 FIGUREK NÁČELNÍKŮ



12 OSAD  
(3 pro každého hráče)



8 FIGUREK KMENE  
(2 pro každého hráče)



40 MEGALITŮ  
(8 neutrálních + 8 pro každého hráče)



20 TÁBORŮ  
(5 pro každého hráče)



4 PODSTAVCE PRO FIGURKY NÁČELNÍKŮ



4 ŽETONY KMENŮ



8 ŽETONŮ SOŠEK  
(2 pro každého hráče)



4 UKAZATELE VB  
(vítězných bodů)



8 UKAZATELŮ SUROVIN



1 UKAZATEL KOLA



10 LEDOVČŮ & 5 ŽETONŮ ODOPOČINKU  
(použité v modulech)



# PŘÍPRAVA HRY

Nyní vám popíšeme základní přípravu hry. Jakmile budete se hrou dostatečně obeznámeni, můžete v dalších partiích použít alternativní varianty přípravy hry, které najdete na str. 16.

- 1 Hlavní desku, desku loviště a desku totemu umístěte doprostřed stolu. Pod hlavní deskou ponechte dostatek místa pro 3 řady karet.
- 2 Ukazatel kola umístěte na první pole počítadla kol (nejvíce vlevo).
- 3 Posvátné kameny rozdělte na kameny pro 1. éru a 2. éru. Kameny pro každou éru zamíchejte zvlášť. Poté umístěte 1 náhodně tažený posvátný kámen lícem vzhůru na každé pole nabídky posvátných kamenů na hlavní desce. Do levé části nabídky umísťujte kameny pro 1. éru, do pravé části kameny pro 2. éru. Při hře méně než 4 hráčů vynechte pole se symbolem 4 hráčů a při hře méně než 3 hráčů vynechte pole se symboly 4 a 3 hráčů. Celkový počet kamenů v nabídce je: 8 při hře 2 hráčů, 12 při hře 3 hráčů, 14 při hře 4 hráčů. Zbylé posvátné kameny vraťte do krabice.



- 4 Karty kmenů rozřídíte na 5 balíčků podle druhů. V každém balíčku by mělo být 15 stejných karet. Umístěte tyto balíčky lícem vzhůru pod spodní okraj hlavní desky, vždy k poli s odpovídajícím symbolem (stejným, jako je napravo od názvu karet).
- 5 Karty kultury rozřídíte na karty pro 1. éru a 2. éru, podle symbolů na kartách. Karty pro každou éru zamíchejte zvlášť. Vzniklé balíčky umístěte lícem dolů pod balíčky karet kmenů. Na balíček karet kultury pro 2. éru položte kartu kulturního pokroku.
- 6 Z balíčku karet kultury pro 1. éru vyložte 8 karet lícem vzhůru napravo od balíčků karet kultury. Vyložte je do 2 řad o 4 kartách. Tím vytvoříte nabídku karet kultury.
- 7 Každý hráč si vezme 1 desku hráče, 2 ukazatele surovin, 2 neutrální (šedé) megality, 1 náhodnou kartu náčelníka a všechny herní materiál ve zvolené barvě (včetně 9 počátečních karet). Svoji desku hráče umístěte před sebe. Ponechte kolem desky místo na karty, které tam budete během hry umísťovat. Herní materiál rozložte na desku následovně:



- 1 ukazatel surovin umístěte na levé pole počítadla potravy.
- 1 ukazatel surovin umístěte na levé pole počítadla nástrojů.
- 5 táborů umístěte na posledních 5 polí počítadla potravy.
- 3 osady umístěte na patřičná pole.
- 2 neutrální megality umístěte ve sloupečku na levé pole zásoby megalitů.



- 8 megalitů ve vaší barvě umístěte ve sloupečcích po 2 megalitech na zbylá pole zásoby megalitů.
- Figurku svého náčelníka (stejného, jako máte na kartě náčelníka) a 2 figurky svého kmene umístěte k pravému hornímu rohu své desky hráče. Na figurku náčelníka nacvakněte podstavec ve vaší barvě.
- Kartu svého náčelníka otočte na libovolnou stranu a umístěte ji poblíž své desky hráče. Každý hráč si samostatně zvolí, na kterou stranu svého náčelníka otočí.
- 1 kartu pohřebiště umístěte na místo pohřebiště pod deskou hráče.

- 8 Zamíchejte karty přípravy hry a náhodně dejte 1 tuto kartu každému hráči. Každý hráč:

- Získá odměny vyobrazené na kartě (viz níže). Poté vrátí kartu přípravy hry zpět do krabice.
- Umístí stranou tyto 3 karty: kartu kmene získanou z karty přípravy hry, 1 bojovníka/bojovnici a 1 sběračku (z počátečních karet). Zbylé karty zamíchá a vzniklý dobírací balíček umístí lícem dolů nalevo od své desky hráče.
- 3 karty, které ležely stranou, si nyní vezme do ruky. Poté si do ruky 2 karty z dobíracího balíčku. Na začátku hry bude mít tedy každý hráč 5 karet.

Poznámka: Karty v ruce neukazujte ostatním hráčům.



Odměny z karty přípravy hry.

- Ukazatele surovin posuňte po odpovídajících počítadlech o 1 pole doprava za každý symbol patřičné suroviny (zde např. 2 nástroje a 2 potraviny; každý ukazatel se posune o 2 pole doprava).
- Vezměte si kartu kmene se symbolem, který je na kartě přípravy hry, a přidejte ji ke svým počátečním kartám.

- Prohleďte hromádku karet zvlřat a vezměte si z ní kartu (či karty) se symbolem, který je na kartě přípravy hry. Umístěte ji do své oblasti pro zvlřata.
- Pokud je na kartě tento symbol, vezměte ze své desky tábor, který stojí na poli nejvíce vlevo, a umístěte jej na počáteční hex krajiny (až bude deska krajiny sestavená).

- 9 Ukazatel VB každého hráče umístěte na pole „0/100“ na počítadle VB. Ukazatele umístěte tak, aby nebyla vidět strana s číslem „+100“.
- 10 Žetony sošek všech hráčů umístěte na desku totemu. Na každou stupnici umístěte 1 sošku každého hráče. Sošky umístěte vždy pod nejspodnější pole stupnice.
- 11 Zamíchejte karty zvlřat a vzniklý balíček zvlřat umístěte lícem dolů na patřičné pole na desce loviště.
- 12 Z hromádky karet zvlřat otočte tolik karet, kolik je ve hře hráčů, + 1 (např. 4 karty při hře 3 hráčů). Tyto karty rozložte na desku loviště (dále už je deska loviště označovaná pouze jako „loviště“).

- 13 Vezměte tolik přehledových karet, kolik je hráčů. Použijte karty označené co nejnižšími čísly (například při hře 3 hráčů vezměte přehledové karty označené čísly 1, 2 a 3). Tyto karty zamíchejte a rozdejte 1 kartu každému hráči.
- 14 Každý hráč vezme svůj žeton kmene (v barvě a tvaru zvířete, který má na počátečních kartách) a umístí jej na stupnici pořadí hry. Hráč s číslem 1 na přehledové kartě umístí žeton svého kmene na nejvyšší pole, hráč s číslem 2 na pole pod ním atd. Hráč na nejvyšším poli je začínajícím hráčem.
- 15 V závislosti na pořadí získá každý hráč následující bonus:

- Začínající hráč: (nic) 3. hráč: 1 nástroj
2. hráč: 1 potravu 4. hráč: 1 nástroj a 1 potravu



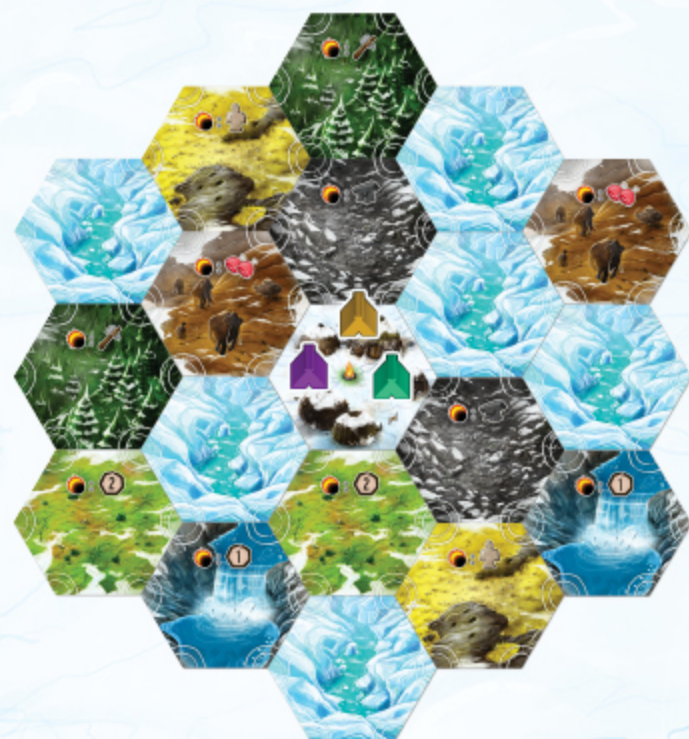
## 16 PŘÍPRAVA PLÁNU MEGALITU

Plán megalitu připravíte tak, že vezmete všechny 4 desky megalitů, zamícháte je a uspořádáte je do některého z tvarů vyobrazených níže. Doporučujeme použít takovou tvar, který je určený pro odpovídající počet hráčů ve hře. Jednotlivé tvary určené pro různé počty hráčů najdete níže:



## 17 PŘÍPRAVA PLÁNU KRAJINY

- Doprostřed umístíte počáteční hex krajinu.
- Vezměte 1 hex od každého druhu krajiny, kromě ledouců (ve hře je 6 různých druhů krajiny).
- K těmto 6 různým hexům přidejte určitý počet hexů ledouců. Počet ledouců závisí na počtu hráčů a najdete jej v tabulce níže. Přebytkové ledouce vraťte do krabice.
- Zbylé hexy krajiny otočte lícem dolů a zamíchejte. Nyní náhodně vezměte tolik hexů krajiny, abyste měli takto připravených celkem 18 hexů krajiny (např.: při hře 3 hráčů máte už 6 hexů + 6 ledouců. Vezmete tedy 6 náhodných hexů krajiny).
- Zbylé hexy krajiny vraťte zpět do krabice.
- Všech 18 připravených hexů krajiny zamíchejte lícem dolů a náhodně je rozmístíte kolem počátečního hexu tak, aby vznikl tvar vyobrazený napravo.
- Každý hráč umístí na počáteční hex 1 tábor ze své desky (tábor berte z pole co nejvíce vlevo).



Příklad plánu krajiny pro 3 hráče

Hexy krajiny  
Šestistěnné „destičky“ krajiny jsou v pravidlech označovány zaběhnutým hemím termínem „hex“ neboli hexagon.

POČET HRÁČŮ	PEVNĚ DANÉ HEXY	HEXY LEDOVCŮ	NÁHODNĚ PŘIDANÉ HEXY
2-3	6	6	6
4	6	3	9

# PRŮBĚH HRY

## ZÁKLADNÍ PŘEHLED

Hra probíhá 4 kola, přičemž každé kolo představuje jednu generaci. Každé kolo je rozděleno na 3 fáze:

- Fáze akcí:** V pořadí průběhu hry se budou hráči střídát na tahu, dokud každý neprovede 3 akce.
- Fáze zatmění:** Změní se pořadí průběhu hry a poté mají hráči možnost provést speciální akce.
- Příprava dalšího kola:** Připravíte hru na další kolo.

Na konci 4. fáze zatmění hra končí a následuje závěrečné bodování. Vítězem se stane hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů (VB).

## ZÁKLADNÍ PRAVIDLA

### PRÁZDNÝ BALÍČEK

Pokud si máte kdykoli v průběhu hry dobrat kartu ze svého dobíracího balíčku, ale ten je již prázdný, vezměte všechny karty ze své odkládací hromádky, zamíchejte je a utvořte nový dobírací balíček. Poté si doberte potřebný počet karet z nového balíčku. Pokud nastane uzácná situace, kdy je prázdná i vaše odkládací hromádka, pak získáte menší odměnu.

**Příklad:** Máte si ze svého dobíracího balíčku dobrat 5 karet, ale v balíčku jsou pouze 2 karty. Doberete si tyto 2 karty a poté zamícháte všechny karty, které jsou aktuálně ve vaší odkládací hromádce. Zamíchané karty umístíte lícem dolů na stůl jako nový dobírací balíček a doberete si zbylé 3 karty.

### MENŠÍ ODMĚNY



Kdykoli máte v průběhu fáze akcí nebo zatmění získat některou z odměn vyobrazených zde vlevo, smíte namísto ní získat libovolnou nižší odměnu.

Hierarchie odměn je následující: **umístit 1 megalit > dobrat si 1 kartu > získat 1 sošku > získat 1 nástroj > získat 1 potravu.**

**Příklad:** Pokud máte získat 1 nástroj, smíte si užít namísto něho 1 potravu. Pokud máte například umístit monolit, smíte si namísto něho dobrat 1 kartu, získat sošku, získat nástroj, nebo získat potravu.

**Důležité:** Předměty a odměny nemůžete libovolně směňovat v průběhu hry. Pravidlo o menší odměně platí pouze v okamžiku získání dané odměny. V tu chvíli se musíte rozhodnout, zda si necháte odměnu, na kterou máte nárok, nebo si vezmete menší odměnu.

**Tip:** Získání menší odměny je dobrý nápad ve chvíli, kdy nemůžete původní odměnu naplno využít. Menší odměna se může také hodit v případě, že nutně potřebujete některý prostředek.

### OMEZENÍ POTRAVY

Maximální kapacita potravy ve vaší zásobě je omezena počtem potravy na vaší desce hráče. Na začátku hry jej blokují tábory. Až budete odstraňovat tábory ze své desky, zvýší se také kapacita vašeho počítadla potravy. Pokud je vaše počítadlo potravy již na hraně kapacity, veškerá potrava získaná nad maximální kapacitu je ztracena.



**Příklad:** Z desky se vám podařilo odstranit 1 tábor. Maximálně tedy můžete mít 6 potravy.

### ZÍSKÁVÁNÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

Ve hře jsou dva různé symboly pro získávání VB:



- Tento symbol znamená, že vyobrazené VB získáte okamžitě. Ihned posuňte svůj ukazatel VB po počítadle.
- Tento symbol znamená, že vyobrazené VB získáte na konci hry.

Pokud váš ukazatel VB doputuje až na konec počítadla, otočte jej na stranu se symbolem „100“. Poté jej umístěte na první pole počítadla a pokračujte v přičítání VB.





# FÁZE AKCÍ

Počínaje začínajícím hráčem a poté v pořadí průběhu hry (podle pořadí žetonů kmenů na stupnici pořadí hry), provede každý hráč svůj tah. Detailní průběh tahu hráče je popsán níže. Fáze akcí pokračuje, dokud každý hráč neprovede 3 tahy. V tu chvíli fáze akcí končí.

Ve svém tahu provedete následující kroky v pevně daném pořadí:

- 1 ZAHRÁT KARTY KULTURY
- 2 UMÍSTIT I FIGURKU, PROVÉST AKCE
- 3 ODHODIT ZAHRAJENÉ KARTY
- 4 PŘIPRAVIT HROMÁDKU ZATMĚNÍ (pouze ve třetím tahu kola)

## 1 HRANÍ KARET KULTURY

Během tohoto kroku smíte nad svoji desku hráče zahrát z ruky libovolný počet karet kultury. V každém tahu smíte první kartu kultury zahrát zcela zdarma, ale za každou další kartu kultury, kterou zahrajete ve stejném tahu, musíte odhodit 1 další kartu z ruky (libovolnou). Jakmile zahrajete kartu kultury, můžete okamžitě provést akce vyobrazené na kartě.

Hraní karet kultury je dobrovolné, smíte tento krok vynechat, pokud chcete. Zahrané karty kultury zůstanou nad vaší deskou až do kroku č.3 vašeho tahu (Odhození zahraných karet).

Poznámka: Popis akcí na kartách kultury najdete na str. 17.

Karta kultury pro 1. éru

Karta kultury pro 2. éru



## 2 UMÍSTĚNÍ FIGURKY A PROVEDENÍ AKCÍ

Nyní musíte umístit 1 ze svých figurek (náčelníka či kmene) na:

- vrchní sekci některého akčního sloupku na hlavní desce, nebo
- pole odpočinku na vaší desce hráče.

Poznámka: Pokud umístité figurku náčelníka, smíte použít schopnost na vaší kartě náčelníka (jednou, kdykoli v průběhu vašeho tahu). Popis schopností na kartách náčelníků najdete na str. 17.

### AKČNÍ SLOUPKY NA HLAVNÍ DESCE

Každý akční sloupek je rozdělený na 3 sekce: vrchní, prostřední a spodní.

**VRCHNÍ:** Když umísťujete figurku na akční sloupek, umístěte ji na pole nalevo od vrchní sekce akčního sloupku. Poté smíte provést akce vyobrazené ve vrchní sekci. Tyto akce smíte provádět v libovolném pořadí a opakovaně. Tento fakt vám připomene symbol ∞. Jakmile provedete požadovaný počet akcí této sekce (nemusíte provést žádnou akci), posuňte svoji figurku do prostřední sekce.

**PROSTŘEDNÍ:** Akci vyobrazenou v prostřední sekci smíte provést maximálně jednou. Poté posuňte svoji figurku do spodní sekce.

**SPODNÍ:** Pokud jste první hráč, kdo v tomto kole posunul figurku do spodní sekce daného sloupku, smíte umístit svoji figurku na symbol akce ve spodní sekci a získat vyobrazenou odměnu (figurku ponechte na symbolu akce). Pokud nejste první, kdo v tomto kole na daný sloupek umístit figurku, akci spodní sekce přeskočíte a posunete svoji figurku na velké pole pod akčním sloupkem.

Figurky umístěné na akčním sloupku tento sloupek neblokují: ostatní hráči mohou sloupek také použít. Také je možné, aby jeden hráč použil stejný akční sloupek vícekrát za kolo. Ale pamatujte, že akci ve spodní části sloupku lze provést pouze jednou za kolo (smí ji provést pouze hráč, který na sloupek umístit figurku jako první).



Mnohé akce vyžadují určitý počet bodů práce. Potřebné body práce můžete získat zahráním karet kmene z ruky či spotřebováním potravy.



## HRANÍ KARET KMENE

Během kroku č. 2 svého tahu smíte do oblasti nad deskou hráče zahrát libovolný počet karet kmene z ruky. Každá takto zahrnaná karta vám poskytne určitý počet bodů práce (vyobrazený v levém horním rohu každé karty kmene). Některé karty vám poskytnou polovinu bodu práce. Dvě poloviny bodu práce tvoří dohromady 1 bod práce.

Na většině karet kmene jsou také schopnosti, které najdete ve spodní části karty.

- Některé schopnosti vám poskytnou body práce navíc, pokud je zahrajete ve chvíli, kdy umísťujete figurku na určitý akční sloupek.
- Jiné schopnosti můžete použít jedenkrát kdykoli během svého tahu (ovšem pouze do chvíle, než kartu odhodíte během kroku č. 3).
- Schopnosti zatmění (označené symbolem zatmění ☀) se nevyhodnotí, pokud kartu zahrajete během kroku č. 2. Tato schopnost se vyhodnotí ve fázi zatmění, a pouze pokud kartu použijete během kroku č. 4 (Příprava hromádky zatmění).

Poznámka: Popis všech schopností na kartách najdete na str. 17.

**Příklad:** Řemeslnice vám poskytne 1 bod práce během jakékoli akce. Její schopnost vám poskytne 1 bod práce navíc, pokud ji zahrajete během vyhodnocení akčního sloupku „rozvoj“. Pokud ji takto zahrajete, nesmíte použít její schopnost zatmění.



**Příklad:** Sběračka vám poskytne 1,5 bodu práce během jakékoli akce. Její schopnost (proměnit 1 potravu na 1 nástroj) můžete poté použít kdykoli během svého tahu (ovšem pouze do chvíle, než kartu odhodíte během kroku č. 3). Pokud ji takto zahrajete, nesmíte použít její schopnost zatmění.

**Příklad:** Bojovník vám poskytne 1,5 bodu práce během jakékoli akce. Jeho schopnost vám poskytne 1 bod práce navíc při provádění jakýchkoli akcí. Pokud jej takto zahrajete, nesmíte použít jeho schopnost zatmění.



## SPOTŘEBOVÁNÍ POTRAVY

K získání dalších bodů práce můžete spotřebovat potravu, což vám připomenou symboly na počítadle potravy. Smíte spotřebovat libovolný počet potravy. Za každou spotřebovanou potravu posunete svůj ukazatel o 1 pole doleva na počítadle. Za každý symbol práce, který ukazatel cestou doleva překročí, získáte 1 bod práce.



**Příklad určení celkové práce:** Klára provádí akci lov. Zahraje kartu louce (získá 1 bod práce, plus další 1 bod práce za jeho schopnost). Také spotřebuje 3 potravu (získá další 2 body práce). K provedení akce použije ještě 2 nástroje. Celkem tedy pro akci použije 4 body práce a 2 nástroje, které smí nyní libovolně rozdělit mezi 2 akce v horní sekci sloupku. Akční sloupky jsou detailně popsány na stranách 12–13.



## POLE ODPOČINKU NA DESCE HRÁČE

Figurku také smíte umístit na pole odpočinku na své desce hráče. Tato akce má 2 okamžité efekty. Nejprve si doberete 1 kartu ze svého dobíracího balíčku. Poté smíte použít 1 kartu zůřete (viz str. 16).

Každá figurka umístěná na poli odpočinku vám navíc poskytne 1,5 bodu práce během nadcházející fáze zatmění (viz str. 10). Na pole odpočinku smíte během kola umístit i více svých figurek, maximálně však jednu za tah.

Poznámka: Pokud umístité figurku na pole odpočinku, nesmíte zahrát karty z ruky. Ale pokud sem umísíte figurku náčelníka, smíte použít jeho schopnost (výjimkou jsou schopnosti, které jsou vázány na konkrétní akční sloupek).

## 3 ODHOZENÍ ZAHRAJENÝCH KARET

Všechny karty zahrané během tohoto tahu (nad vaší deskou hráče) nyní odložte lícem uzhůru na svoji odkládací hromádku. Nové karty si prozatím nedobíráte.

## 4 PŘÍPRAVA HROMÁDKY ZATMĚNÍ

Pokud právě skončil váš třetí tah kola (došly vám figurky), smíte nyní vzít libovolný počet karet kmene/kultury ze své ruky a utvořit z nich hromádku zatmění. Tuto hromádku utvoříte tajně, lícem dolů nad svojí deskou hráče. Veškeré karty, které si ponecháte v ruce, vám zůstanou do dalšího kola.

Jakmile ukončíte svůj tah, následuje tah dalšího hráče v pořadí průběhu hry. Kolo takto pokračuje, dokud všichni hráči neodehrají 3 tahy.





## FÁZE ZATMĚNÍ



Během doby kamenné byly astronomické jevy, jako zatmění Slunce, považovány za mystická znamení značící příchod nové generace. Tyto velkolepé události obestřené tajemnem a duchovnem vždy vedly k velké aktivitě a soupeření mezi kmeny. Nakonec se po každé ujala vláda další generace, která čelila svým vlastním úzvám a překážkám.

Pokud jste dosud neposunuli ukazatel kola na nejbližší pole zatmění, proveďte to nyní. Během fáze zatmění proveďte následující kroky:

- 1 Všichni hráči naráz odhalí své hromádky zatmění a porovnají celkové hodnoty práce. Do své hodnoty práce každý hráč započítá:

- Symboly práce na kartách kmene v hromádce zatmění, včetně práce ze schopností, které se aktivují během zatmění.
- 1,5 bodu práce za každou figurku na poli odpočinku.

**Pozor:** Karty kultury vám v hromádce zatmění žádnou práci neposkytnou a po odhalení se vám vrátí zpět do ruky. Karty kultury můžete přidat do hromádky zatmění jako trik ke zmatení soupeřů.

**Důležité:** Během zatmění nemůžete spotřebovat potravu a získat tak body práce.

- 2 Hráč s nejvyšším počtem bodů práce posune svůj žeton kmene na nejvyšší pole stupnice pořadí hry. Hráč s druhým nejvyšším počtem bodů práce posune svůj žeton na druhé nejvyšší pole atd. V případě shody v počtu bodů práce (i pokud je tento počet 0) má přednost ten hráč, jehož žeton byl v tomto kole na nižším poli stupnice pořadí hry (byl na tahu později).

- 3 V novém pořadí průběhu hry provede každý hráč následující kroky, a to přesně v pořadí vyobrazeném níže. Pokud je součástí akce více efektů, lze je vyhodnotit v libovolném pořadí. Efekty jsou dobrovolné a můžete je vynechat.



- A. Stupnice pořadí hry: Získejte odměnu vyobrazenou vedle vašeho žetonu kmene (popřípadě níže).



- B. Karty zatmění: Na kartách, které jsou součástí vaší hromádky zatmění, vyhodnoťte schopnosti aktivní během zatmění. Schopnosti vyhodnocujte jednotlivě, v libovolném pořadí.

- C. Odměny z krajiny: Získejte odměnu za každý hex krajiny, kde máte nejvíce vlivu (nebo se dělíte o nejvíce vlivu). Každý hex vyhodnocujte jednotlivě. Na str. 20 najdete popis těchto odměn.

Každý tábor vám poskytne 1 vliv na hexu, kde stojí. Každá osada vám poskytne 2 vlivy na každém ze 3 hexů, kterých se dotýká.



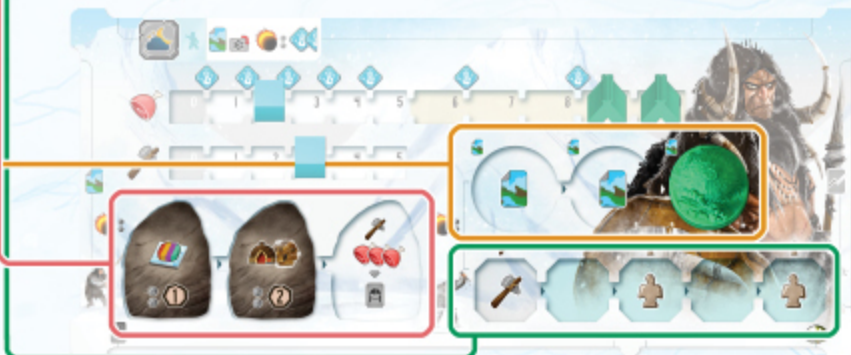
- D. Odměny z desky hráče: Získejte odměny ze své desky hráče (viz níže).

Jakmile i poslední hráč v pořadí hry provedl všechny tyto kroky, všichni hráči přemístí své hromádky zatmění na své odkládací hromádky. Poté následuje příprava dalšího kola.

### ODMĚNY Z DESKY HRÁČE

Jak budete ze své desky odstraňovat megality a osady, odhalíte postupně stále více odměn, které získáte během následné fáze zatmění.

- 1 Za každou umístěnou osadu si doberete 1 kartu navíc.
- 2 Za každé prázdné pole v zásobě megalitů získáte odměnu, která je vyobrazena na tomto poli (na 1. poli je 1 nástroj, na 3. a 5. poli je 1 soška).
- 3 Také získáte VB za každý posvátný kámen, který máte na desce. VB získáte vždy v závislosti na podmínkách daného kamene (viz str. 18).



**Příklad:** Během fáze zatmění získal Vlk 3 body práce (1,5 bodu práce za figurku na poli odpočinku a 1,5 za kartu bojovnice). Bizon získal 1,5 bodu práce za kartu šamanky. Lvice také získala 1,5 bodu práce (za figurku na poli odpočinku). Nově bude tedy první v pořadí hry Vlk, protože má nejvíce bodů práce. Bizon a Lvice se dělí o druhé místo, ale protože Bizon byl v tomto kole později na tahu, dostane přednost před Lvicí. Bizon tedy bude druhý a Lvice třetí.



## PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

V posledním kole hry tuto fázi přeskočte a přejděte rovnou k závěrečnému bodování. Ve všech ostatních kolech proveďte následující kroky:

- 1 Posuňte ukazatel kol z pole zatmění na další očíslované pole počítadla kol.
- 2 Všichni hráči si vezmou zpět všechny své figurky.
- 3 Doplňte na loviště nové karty zvířat z balíčku. Umístěte na loviště tolik karet (lícem vzhůru), aby na lovišti bylo tolik karet, kolik je hráčů, + 1.
- 4 Na konci 1. kola doplňte nabídku karet kultury kartami z balíčku pro 1. éru. Poté vezměte kartu kulturního pokroku položenou na balíčku pro 2. éru a položte ji na balíček pro 1. éru. Na konci 2. kola odstraňte z nabídky kultury všechny karty. Poté doplňte nabídku kartami z balíčku pro 2. éru. Na konci 3. kola opět doplňte nabídku karet kultury kartami z balíčku pro 2. éru.
- 5 Každý hráč si dobere 5 karet ze svého dobíracího balíčku a přidá je ke kartám, které má v ruce z předchozího kola. Počet karet v ruce není nijak omezen.

**Důležité:** Dobírání karet se považuje za odměnu. Smíte si tedy namísto dobrání karty vybrat menší odměnu (za každou kartu se rozhodnete zůlášť).

Následuje další fáze akcí.

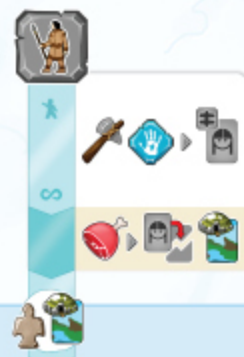




# AKČNÍ SLOUPKY

## RITUÁL DOSPĚLOSTI:

ZÍSKEJ NOVÉ KARTY KMENE  
POHŘBI KARTY



### VRCHNÍ SEKCE

Zaplat' 1 nástroj a 1 práci a vezmi si do ruky 1 z dostupných karet kmene (umístěných lícem uzhůru pod hlavní deskou). Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž pokaždé musíš zaplatit 1 nástroj a 1 práci. Pokud tuto akci použiješ vícekrát, musíš si pokaždé vzít jinou kartu kmene (během jedné akce nesmíš získat 2 stejné karty kmene).

**Důležité:** Karty získané touto akcí nemůžeš ihned při provádění akcí vrchní sekce tohoto sloupku použít k získu bodů práce, tzn. nemůžeš získat kartu, okamžitě ji zahrát za bod práce a získat další kartu.

**Poznámka:** Karty kmene jsou rozděleny do několika hromádek. Pokud je některá z těchto hromádek prázdná, smíte se rozhodnout „vzít si kartu“ z této prázdné hromádky. Pokud tak učiníte, sice nezískáte kartu, ale získáte 1 užitný bod.

### 1x PROSTŘEDNÍ SEKCE

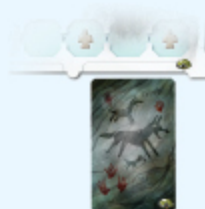
Smíš zaplatit 1 potravu a provést jednu či obě následující akce:

- Dát 1 z dostupných karet kmene (umístěných lícem uzhůru pod hlavní deskou) na svou odkládací hromádku.
- Pohřbít kartu. Tzn. vybrat 1 svoji kartu kmene či kultury (smí být ve tvé ruce, odkládací hromádce či zahráná nad deskou hráče) a umístit ji pod svoji kartu pohřebišť.

**Poznámka:** Pokud získáš kartu kmene pomocí této sekce, smíš získat i stejnou kartu, kterou máš z provedení akce vrchní sekce.

Pohřbené karty zůstanou až do konce hry pod kartou pohřebišť. Na konci hry vám poskytnou užitné body.

**Poznámka:** Karty v pohřebišti si smíte kdykoli prohlédnout.



### 1x SPODNÍ SEKCE (provede pouze první umístěná figurka)

Získej 1 sošku.  
Smíš pohřbít 1 kartu.

## ROZVOJ:

ZÍSKEJ KARTY KULTURY  
ZÍSKEJ POSVÁTNÉ KAMENY



### VRCHNÍ SEKCE

Zaplat' 3 body práce a vezmi si do ruky kartu kultury z nabídky. Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž pokaždé musíš zaplatit 3 body práce.

**Poznámka:** Do nabídky karet kultury nedoplňuj nové karty (doplní se až během přípravy dalšího kola).

### 1x PROSTŘEDNÍ SEKCE

Smíš si vzít 1 posvátný kámen z nabídky. Během 1. éry (v 1. a 2. kole) smíš brát kameny pouze z levé sekce nabídky. Během 2. éry (ve 3. a 4. kole) smíš brát libovolné kameny z obou částí nabídky.

Na desce hráče jsou vyhrazená pole pro posvátné kameny (ve tvaru těchto kamenů). Nově získaný kámen umístí na volné pole co nejvíce vlevo. K umístění kamene musíš zaplatit nástroj a potravu vyobrazenou na poli, kam kámen umísťuješ. Pokud nemůžeš zaplatit tento poplatek, nesmíš si vzít posvátný kámen.

**Poznámka:** Maximálně můžeš získat 3 posvátné kameny. Jakmile je kámen na tvé desce, nelze jej přesunout, vyměnit ani odebrat.

Jakmile zaplatíš poplatek a umísťíš posvátný kámen na svoji desku, okamžitě získáš odměnu vyobrazenou na poli, kam kámen umísťíš.

Posvátné kameny poskytují VB během fáze zatmění.

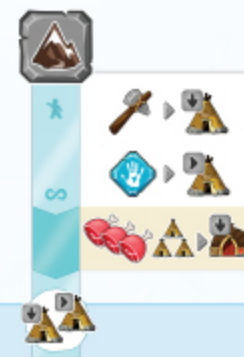


### 1x SPODNÍ SEKCE (provede pouze první umístěná figurka)

Získej 1 nástroj a 1 potravu.

## MIGRACE:

UMÍSTI TÁBORY  
PŘESUŇ TÁBORY  
UMÍSTI OSADY



### VRCHNÍ SEKCE

Zaplat' 1 nástroj, vezmi tábor ze své desky hráče a umísti jej na počáteční hex (tábory z desky ber vždy zleva doprava). Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž za každý umístěný tábor zaplatíš 1 nástroj.

A/NEBO

Zaplat' 1 bod práce a přesuň 1 svůj tábor na sousedící hex. Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž za každý přesun zaplatíš 1 nástroj. Každý tábor smíš přesunout i vícekrát za tah. Každý tábor ti poskytuje 1 ulivu na hexu, na kterém stojí. **Poznámka:** Jeden hex může obsadit libovolný počet táborů.

### 1x PROSTŘEDNÍ SEKCE

Smíš zaplatit 3 potravu a vrátit na svoji desku 3 tábory ze 3 sousedících hexů, které mají společnou spojnicí (bod uprostřed, kde se dotýkají vrcholy těchto 3 hexů). Poté umísti na spojnicí mezi těmito třemi hexy (tzn. mezi těmi, ze kterých jsi odstranil tábory) osadu ze své desky hráče (viz nákres níže).

**Poznámka:**

- Musíš odebrat 1 tábor z každého hexu, mezi kterými chceš osadu postavit. Nesmíš takto odebrat tábor z počátečního hexu. U počátečního hexu tedy nelze postavit osadu.
- Na každé spojnicí může být maximálně 1 osada.
- Vracené tábory umísti na svoji desku vždy zprava doleva.

Každá osada ti poskytuje 2 ulivy na každém ze 3 hexů, kterých se dotýká. Naučí ti během fáze zatmění poskytnout odměnu (dobereš si 1 kartu).



### 1x SPODNÍ SEKCE (provede pouze první umístěná figurka)

Na počáteční hex umísti 1 tábor, poté smíš přesunout 1 svůj tábor (musíš dodržet stejná pravidla, která platí pro vrchní sekci).

## LOV:

OTOČ/ZÍSKEJ/POUŽIJ KARTY ZVÍŘAT



### VRCHNÍ SEKCE

Zaplat' 1 bod práce, otoč 2 vrchní karty z balíčku karet zvířat a umísti je na loviště. Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž zaplatíš 1 bod práce za každé 2 otočené karty.

**Poznámka:** Na lovišti smí být maximálně 6 karet zvířat. Pokud tuto akci provádíš ve chvíli, kdy je na lovišti 5 karet, otočíš a umístíš pouze 1 kartu.

- Pokud je balíček karet zvířat prázdný, tuto akci již nelze provést. Pokud tuto akci provádíš ve chvíli, kdy je v balíčku 1 karta, otočíš pouze tuto kartu.

A/NEBO

Zaplat' 1 nástroj a 1 bod práce, vezmi si 1 kartu zvířete z loviště a umísti ji lícem uzhůru do své oblasti pro zvířata. Tuto akci smíš provést i vícekrát, přičemž musíš zaplatit 1 nástroj a 1 bod práce za každou kartu, kterou si vezmeš. Pokud jsou loviště prázdná a balíček zvířat je také prázdný, smíš tuto akci provést a získat namísto toho 1 užitný bod.

**Poznámka:** Na loviště nedoplňujte karty. Doplní se až během přípravy dalšího kola.

### 1x PROSTŘEDNÍ SEKCE

Smíš použít 1 kartu zvířete, kterou máš ve své oblasti pro zvířata. Okamžitě získáš odměnu vyobrazenou na této kartě. Použitou kartu otoč o 90°. Použitou kartu zvířete nelze použít znovu.



**Důležité:** Použité karty zvířat se nepočítají do sad na konci hry.

### 1x SPODNÍ SEKCE (provede pouze první umístěná figurka)

Vezmi si vrchní kartu z balíčku karet zvířat a umísti ji lícem uzhůru do své oblasti pro zvířata. Pokud je balíček prázdný, získáš namísto toho 1 VB.



## MEGALITY



Kdykoli získáte nějakým způsobem symbol megalitu, smíte vzít ze své desky megalit nejvíce ulevo a umístit jej na desku megalitu.

Když umísťujete megalit, máte 3 možnosti, jak jej umístit:

**A** Přímě na desku megalitu, na počáteční pole (šedé pole s obrázkem megalitu). Na tato pole lze umístit pouze neutrální (šedé) megality.



**B** Přímě na desku megalitu, na pole sousedící s jiným megalitem (libovolné barvy, včetně neutrálního). Musí se dotýkat stranou, pole spolu nesousedí šikmo.



**C** Do vyššího patra, na místo, ve kterém se dotýkají 4 megality (tzn. tvoří čtvereček 2x2). Svůj megalit umístíte doprostřed tohoto čtverečku. Takto může vzniknout i několik pater.

Megality berete ze své desky zleva doprava, první dva megality, které umístíte, tím pádem musí být neutrální megality. Tyto neutrální megality musíte umístit na desku megalitu, nelze je umístit do vyššího patra (tzn. možnost umístění C pro ně neplatí).

**Objasnění:** Neutrální megality smíte umístit na libovolné pole desky megalitu, ale nikdy ne naurch ostatních megalitů. Zároveň jde o jediné megality, které lze umístit na počáteční pole.

Megalit, který umístíte přímě na desku (možnosti umístění A a B), vám okamžitě poskytne odměnu vyobrazenou na poli, kam jej umísťujete. Seznam symbolů odměn najdete na str. 20.

Megalit, který umísťujete do vyššího patra (možnost umístění C), vám poskytne VB v závislosti na tom, jaké megality se nachází přímě pod ním: 1 VB za každý megalit cizí barvy (včetně neutrální) a 2 VB za každý megalit vaší barvy. Jakmile umístíte megalit do vyššího patra, každý protihráč získá 1 VB za každý megalit své barvy, který leží pod právě umístěným megalitem.

**Poznámka:** Jak již bylo řečeno, je možné vytvořit i více pater (tzn. umístit megalit na 4 megality, které už samy leží na jiných megalitech). V takovém případě získáte VB pouze za megality, které jsou přímě pod umístěným megalitem, nikoli za megality v nižších patrech. To platí jak pro váš zisk VB, tak pro VB, které mohou získat protihráči.

**Příklad:** Červený hráč umístí megalit, jak je znázorněno uprava. Okamžitě získá 5 bodů. Fialový hráč získá 1 VB.



## DESKA TOTEMU



Kdykoli získáte nějakým způsobem symbol sošky, smíte okamžitě posunout jednu ze svých sošek na další úroveň některé ze stupnic na desce totemu. Na stejné úrovni smí být sošky více hráčů.

**Poznámka:** Pokud naráz získáte více symbolů sošek, smíte získané symboly mezi své sošky libovolně rozdělit.

### STUPNICE OBĚTIN (VLEVO)

Podle toho, ve které sekci stupnice obětín vaše soška skončí, získáte na konci VB za zbylou potravu a nástroje.

Na některých úrovních této stupnice jsou symboly odměn. Jakmile postoupíte soškou na tuto úroveň, okamžitě získáte vyobrazenou odměnu.

Pokud je vaše soška na nejvyšší úrovni stupnice obětín, smíte i nadále použít symboly sošky k jejímu „posunutí“. Soška se ovšem nikam neposouvá, zůstane na nejvyšší úrovni. Namísto toho získáte 1 VB za každý symbol sošky, který na toto „posunutí“ použijete.

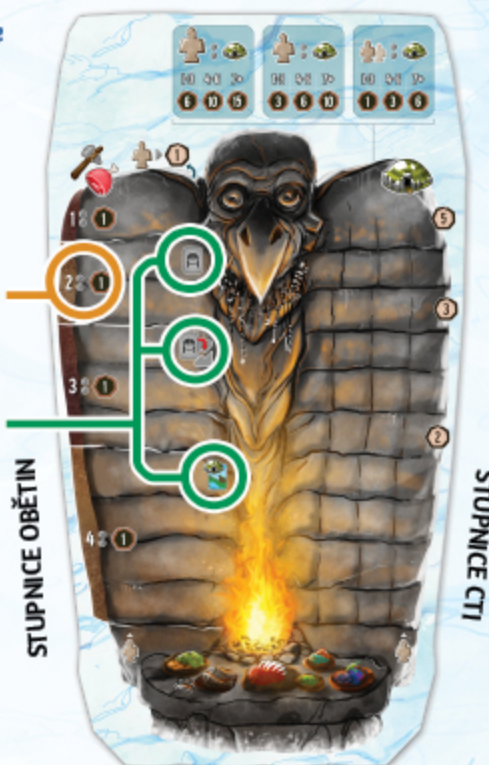
### STUPNICE CTI (VPRÁVO)

Pořadí sošek na stupnici cti (uprava) určuje hodnotu pohřbených karet na konci hry.

Pokud posunete svojí soškou na další úroveň stupnice cti, umístěte ji na volné políčko co nejvíce ulevo. Pokud je na jedné úrovni více sošek a některá z nich se posune na vyšší úroveň, ostatní sošky se posunou doleva tak, aby zaplnily mezeru po posunuté sošce.

Pokud posunete svojí sošku na úroveň, u které jsou vyobrazeny vítězné body, okamžitě získáte tyto VB. Tzn. za postup na stupnici cti můžete celkem získat až 10 VB, pokud vaše soška doputuje až na nejvyšší úroveň (nejprve 2, pak 3 a nakonec 5 VB).

Jakmile je vaše soška na nejvyšší úrovni stupnice cti, nelze ji už dále posouvat.



## ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Nastal čas rozhodnout, kdo vládne nejrozvinutějšímu kmeni. To zjistíte sečtením všech VB. Hráč s největším počtem VB se stává vítězem. Pokud nastane shoda, vítězí ten hráč, který je aktuálně dříve na tahu v pořadí hry. VB získáte za následující oblasti:

- Stupnice obětín
- Stupnice cti
- Karty kmene a kultury
- Nepoužité karty zvířat

### STUPNICE OBĚTÍN

Podle toho, ve které sekci stupnice obětín se nachází vaše soška, získáte VB za zbylou potravu a nástroje. Poměr převodu potravin a nástrojů na VB najdete nalevo od své sošky.

Sečtete dohromady zbylou potravu a zbylé nástroje na své desce. Součet poté převeďte na VB v poměru vyobrazeném nalevo od vaší sošky (přebytečné nástroje či potravu ignorujte).

**Důležité:** Pokud se po stupnici obětín vůbec neposunete, nezískáte na konci hry žádné VB za potravu ani nástroje.



**Příklad:** Na konci hry máte 3 potravu a 2 nástroje. Vaše soška je zde. Získáte 2 VB ( $5/2 = 2$  VB, zbytek 1 ignorujete).



### STUPNICE CTI

Nyní získáte VB za pohřbené karty podle toho, jaké je pořadí sošek na stupnici cti (viz tabulky nad stupnicí cti).

**Důležité:** Pokud se po stupnici cti vůbec neposunete, nezískáte na konci hry žádné další VB za pohřbené karty.

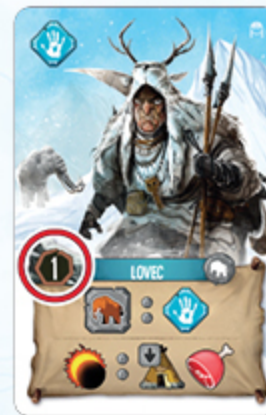
Hráč, jehož soška je na stupnici cti nejužší, přepočte pohřbené karty na VB pomocí tabulky ulevo. Hráč, jehož soška je na druhém místě, použije prostřední tabulku. Všichni ostatní hráči použijí tabulku napravo.

Pokud je více hráčů na stejném poli stupnice, má přednost ten hráč, jehož soška je více ulevo (jinými slovy ten, který na danou úroveň doputoval jako první). V tabulkách vždy vidíte, kolik VB dostanete, pokud máte pohřbený určitý počet karet (VB dostáváte celkově, nikoli za každou pohřbenou kartu!).

1-3	1-3	1-3
4-6	4-6	4-6
7+	7+	7+
6	3	1
10	6	3
15	10	6

**Příklad:** Pokud je vaše soška nejužší na stupnici cti a máte pohřbené 4 karty, získáte 10 VB.

**Při hře 2 hráčů:** Ignorujte tabulku upravo. Hráč na prvním místě použije tabulku ulevo, druhý hráč prostřední tabulku.



### KARTY KMENE A KULTURY

Vezměte všechny své karty: tzn. karty z ruky, dobíracího balíčku, pohřbené karty i karty vyložené před vámi. Sečtete VB vyobrazené na kartách.

**Příklad:** Tato karta má hodnotu 1 VB.



## KARTY ZVÍŘAT

Karty zvířat, které leží na stole svisle (tzn. nejsou použité), použijete k vytvoření sad zvířat stejného druhu (uvaženo vespodu karty). Tyto sady vám přinesou VB v závislosti na jejich velikosti.

Za použité karty v sadě nezískáváte žádné body.

Maximální velikost sady některého druhu zvířete je vždy vyobrazena přímo na kartě (2 pro Mamuty srstnaté, 4 pro všechny ostatní druhy). Pokud máte od některého druhu zvířete více karet, než kolik činí maximální velikost sady, nezískáte žádné VB navíc, ani z přebytečných karet nesmíte založit novou sadu.

Karta Argentavise je „žolík“. Smíte ji považovat za libovolnou kartu zvířete a použít ji k doplnění některé sady. K jedné sadě smíte přiložit i více Argentavisů. Karty Argentavisů netvoří samostatnou sadu.

**Příklad:** Na konci hry máte tyto karty zvířat.



Získáte 3 VB za Nosorožce srstnaté (použitý se nepočítá), 2 VB za Mamutu srstnatého a 10 VB za Megatheria (protože se rozhodnete započítat Argentavise mezi Megatheria, viz str. 20).



## VARIANTY PŘÍPRAVY HRY

Jakmile se dobře seznámíte s touto hrou, můžete použít některou z variant popsanych zde.

**Poznámka:** Pokud používáte některou z těchto variant, musíte nejprve připravit plán krajiny. Teprve poté si hráči vyberou karty.

**Výběr karet přípravy hry:** Namísto náhodného rozdání karet přípravy hry můžete zvolit tuto variantu. Jakmile určíte pořadí průběhu hry, zamíchejte karty přípravy hry. Dprostřed stolu jich umístěte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů, + 1. Poté si hráči v obráceném pořadí hry rozeberou tyto karty. Každý hráč si vybere 1 kartu a vyhodnotí její efekty. Přebytečnou kartu vraťte do krabice.

**Výběr karet náčelníků a přípravy hry:** Namísto toho, aby každý hráč dostal náhodnou kartu náčelníka, můžete použít tuto variantu. Jakmile určíte pořadí průběhu hry, zamíchejte karty náčelníků. Dprostřed stolu jich umístěte lícem vzhůru tolik, kolik je hráčů, + 1.

Poté si hráči v pořadí průběhu hry rozeberou tyto karty. Každý hráč si vybere 1 kartu, umístí ji lícem vzhůru před sebe a vezme si odpovídající figurku náčelníka. Přebytečnou kartu vraťte zpět do krabice.

Nakonec proveďte výběr karet přípravy hry (popsaný výše). Nezapomeňte, že výběr karet přípravy hry probíhá v obráceném pořadí, jinými slovy: poslední hráč v pořadí hry si vybere náčelníka jako poslední, ale kartu přípravy si vybere jako první.



## SCHOPNOSTI NA KARTÁCH

Každá karta ve hře má jednu či více speciálních schopností. Tyto schopnosti najdete ve spodní části karty, pod ilustrací. Všechny schopnosti na kartách jsou vyobrazeny pomocí symbolů. Vysvětlení jednotlivých symbolů najdete na str. 20. Použití schopností na kartách je dobrovolné (pokud kartu zahrajete, nemusíte schopnosti použít). Každou schopnost na kartě lze použít maximálně jednou za tah.

Schopnosti najdete na následujících kartách:

- Karty kultury:** Tyto karty hrajete během kroku č. 1 svého tahu a jejich schopnosti vyhodnotíte ihned po zahrání. Odhodíte je během kroku č. 3.
- Karty kmene:** Tyto karty hrajete během kroku č. 2 svého tahu a jejich schopnosti můžete vyhodnotit jedenkrát kdykoli předtím, než je odhodíte (během kroku č. 3).
- Karty náčelníků:** Tyto karty nikdy „nehrajete“. Schopnost náčelníka použijete jedenkrát během tahu, ve kterém umístíte figurku náčelníka (schopnost náčelníka smíte použít před, během nebo po provedení akce/akcí).

Pokud zahrajete kartu se schopností, která odkazuje na konkrétní akční sloupek, pak tuto schopnost smíte použít, pouze pokud právě umísťujete figurku na odpovídající akční sloupek. Samozřejmě smíte jakoukoli kartu zahrát kdykoli pouze jako zdroj bodů práce a ignorovat její schopnost (tzn. karty odkazující na konkrétní sloupek nejsou na tento sloupek pevně vázány, pouze vám poskytnou větší užitek, pokud je na požadovaný sloupek zahrajete).



**Příklad:** Tuto schopnost můžete použít, pokud právě provádíte akci sloupku rituál dospělosti. Získáte 1 bod práce navíc.

Pokud zahrajete kartu se schopností, která neodkazuje na konkrétní akční sloupek a není u ní symbol zatmění, smíte tuto schopnost použít kdykoli během tahu, ve kterém tuto kartu zahrajete.



**Příklad:** Jakmile zahrajete tuto kartu, smíte její schopnost jedenkrát použít kdykoli během zbytku svého tahu. Nezáleží na tom, na který akční sloupek umísťujete figurku. Smíte vyměnit 1 potravu za 1 nástroj.

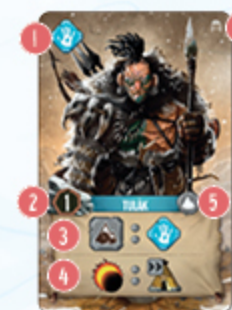
Pokud je u schopnosti vyobrazen symbol zatmění, lze tuto schopnost použít pouze během fáze zatmění a pouze tehdy, pokud je daná karta součástí vaší hromádky zatmění.



**Příklad:** Pokud je tato karta součástí vaší hromádky zatmění, pak během fáze zatmění přesunete 1 tábor dvakrát nebo 2 tábory jednou.

Při vyhodnocování schopností na kartě jednoduše postupujte podle symbolů této schopnosti. Pokud je součástí schopnosti symbol ►, je uše nalevo od tohoto symbolu poplatek, který musíte zaplatit, a uše napravo od symbolu je odměna, kterou získáte. Plný seznam všech symbolů najdete na str. 20.

## POPIS KARET



### KARTA KMENE

- 1 Body práce
- 2 Vítězné body na konci hry
- 3 Schopnost fáze akcí
- 4 Schopnost během fáze zatmění
- 5 Symbol (druh karty)
- 6 Symbol karty kmene



### KARTY KULTURY

- 1 Symbol éry
- 2 Vítězné body na konci hry
- 3 Schopnost



### KARTY ZVÍŘAT

- 1 Počet daného zvířete v balíčku karet zvířat
- 2 Schopnost po použití
- 3 Vítězné body získané za sadu stejných karet



### KARTY NÁČELNÍKŮ

- 1 Schopnost akční fáze



# POSVÁTNÉ KAMENY

## I. ÉRA



Získej 2 VB za každou tvoji osadu, která se dotýká alespoň 1 hexu daného druhu krajiny.

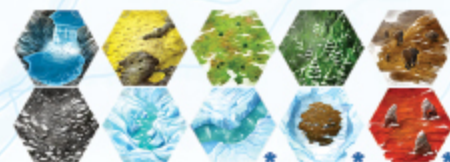


**Poznámka:** VB získáš za osadu, nikoli hex. Jinými slovy, pokud se 2 tvé osady dotýkají stejného hexu, získáš 2 VB za každou z nich. Zatímco, pokud se 1 osada dotýká 2 potřebných hexů, stále získáš pouze 2 VB.



Získej 1 VB za každý odlišný druh krajiny (z těch vyobrazených níže), na kterém máš alespoň 1 tábor. Za každý druh krajiny získáš max. 1 VB.

**Poznámka:** Počáteční hex, prameny a ústí se mezi druhy krajiny nepočítají.



(hexy označené \* naleznete v rozšířeních)



Získej 1 VB za každý megalit tvé barvy, který leží přímo na desce megalitu (není položený na jiném megalitu).



Získej 1 VB za každou desku megalitu (část plánu megalitu), na které leží alespoň 1 megalit tvé barvy (megalit musí být položený přímo na desce, nesmí být položený na jiném megalitu).

## II. ÉRA



Získej VB podle počtu tvých pohřbených karet.



Získej 2 VB za každý megalit tvé barvy, který je položený na jiných megalitech (neleží přímo na desce megalitu).



Získej 1 VB za každé 2 úrovně, po kterých dohromady vystoupaly tvé sošky na desce totemu (sečti dohromady úrovně tvých sošek z obou stupnic a výsledek vyděl 2, zaokrouhlo dolů).



Získej 1 VB za každý odlišný druh použitého zvířete.



Získej VB podle počtu tvých použitých zvířat daného druhu.



Získej VB podle počtu použitých karet zvířat, které máš v obou vyobrazených druzích zároven.

# MODULY

Základní hra nabízí také dva volitelné moduly: žetony ledovců a žetony odpočinku. Pokud chcete, můžete do hry přidat jeden či oba tyto moduly.

## ŽETONY LEDOVČŮ

- Poté, co připravíte plán krajiny, zamíchejte žetony ledovců lícem dolů a umístěte 1 náhodný žeton ledovce lícem dolů na každý hex ledovce. Zbylé žetony ledovců vraťte zpět do krabice, aniž se na ně podíváte.
- Kdykoli se během hry posune tábor na hex s neodhaleným žetonem ledovce (tzn. lícem dolů), odhalte tento žeton ledovce (tzn. otočte jej lícem vzhůru). Tábor nemusí na tomto hexu ukončit svůj pohyb. Může pokračovat v pohybu dál a žeton ledovce se i přesto odhalí.
- Když umístíte na plán osadu, která se dotýká hexu s odhaleným žetonem ledovce, získáte odměnu vyobrazenou na tomto žetonu ledovce. Žeton ledovce zůstává na plánu. Poskytne tedy bonus i ostatním osadám, které se budou dotýkat tohoto hexu.

**Poznámka:** Žetony ledovce poskytují bonus pouze v okamžiku, kdy umístíte osadu. Nezískáváte jejich bonus během fáze zatmění.

## ŽETONY ODPOČINKU



Během přípravy hry zamíchejte žetony odpočinku, utvořte z nich sloupeček lícem dolů a umístěte jej nad stupnici pořadí hry. Poté otočte vrchní žeton odpočinku lícem vzhůru a ponechte jej položený na sloupku žetonů.

První hráč (a skutečně pouze první hráč), který během kola umístí figurku na pole odpočinku, smí (předtím, než provede ostatní kroky akce odpočinku) buďto:

- uzít vrchní žeton odpočinku (ten lícem vzhůru), nebo
- otočit vrchní žeton odpočinku lícem dolů, umístit jej dospod sloupečku a uzít si nový vrchní žeton.

Efekt žetonu odpočinku smíte použít před, po nebo mezi prováděním efektů pole odpočinku. Pokud jsou na žetonu odpočinku 2 efekty, smíte je vyhodnotit v libovolném pořadí.

Na konci svého tahu otočte získaný žeton odpočinku lícem dolů a vraťte jej dospod sloupečku žetonů odpočinku (nezávisle na tom, jestli jej použijete).

Pokud na konci kola zůstal na sloupečku žetonů odpočinku žeton lícem vzhůru (tzn. nikdo neumístil figurku na pole odpočinku), otočte žeton lícem dolů a umístěte jej dospod sloupečku.

Poté otočte vrchní žeton odpočinku lícem vzhůru (nezávisle na tom, zda si žeton během kola někdo vzal nebo ne).

## DISTRIBUCE PRO ČR A SR

TLAMA games – Miroslav Tlamicha  
Praha, Česká republika

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektura: Daniel Knápek

Grafická úprava: Michal Hubáček



## TVŮRCI

Návrh hry: Stan Kordonskiy

Vývoj: Jonny Pac

Ilustrace: Mico

Vedoucí projektu / grafická úprava: Yoma

Sólový mód: Drake Villareal

Administrativa / hlavní playtester: Thanos Argiris

Redakce pravidel: Paul Grogan (Gaming Rules!)

Grafická úprava: Brigitte Indelicato, Jim Garner, J. D. Kingsley, Jonathan Bobal

3D modely: Heriberto Valle Martinez

Pořadače: Daniel Cunningham

Playtesteri: Joseph Apostol, Steven Aramini, William J. Brown III, Danny Devine, George Englezos, Ricardo Gonçalves, John Guthrie, Richard Ham (Rahdo), David Houch, Eric Jome, Dale Keefer, Holden Kim, Rachel Kordonskiy, Nick Kountzas, Dennie LaPlante, Konstantinos Laskas, Cle Negre, Michalis Nicolau, Alex Radcliffe, Jaboo Rodro, David Satterfield, Pauline Searle, Ben Taylor, Timothy S. Wright, Antonio Zax.

**Zvláštní poděkování si zaslouží:** Michael Raftopoulos z M.O.B Vanguard, spolu se všemi distributory, vydavateli a lokalizačními partnery, kteří tuto hru přinášejí v mnoha jazycích do zemí po celém světě. Také naši neskutečně skvělí podporovatelé na Kickstarteru. Děkujeme za vaši láskyplnou podporu a zápal. Velký dík patří také recenzentům a influencérům za jejich upřímný zájem a pomoc. Také děkujeme hráčským komunitám a skupinám na sociálních sítích. V neposlední řadě děkujeme našim manželkám, Marii a Eleně, za pochopení a neutuchající podporu během nekonečně dlouhých měsíců schůzek a testování.



# IKONOGRAFIE



1 bod práce



1/2 bodu práce



Pohřebiště



Pohřbi 1 kartu (*vyber kartu kmene nebo kultury ze své ruky, odkládací hromádky nebo z prostoru nad svojí deskou hráče a umístí ji pod kartu pohřebiště*).



1 potrava



1 nástroj



Osada



Tábor



Umístí 1 osadu



Umístí 1 tábor na počáteční hex.



Jednou přesuň 1 svůj tábor.



Dvakrát přesuň 1 svůj tábor, nebo přesuň 2 své tábory, každý jednou.



Vezmi si do ruky 1 kartu z nabídky karet kmene pod hlavní deskou. Smíš si „uzít kartu“ z prázdné zásoby v nabídce. Pokud tak učiníš, získáš 1 VB.



Vezmi 1 kartu z nabídky karet kmene pod hlavní deskou a umístí ji na svojí odkládací hromádku. Smíš si „uzít kartu“ z prázdné zásoby v nabídce. Pokud tak učiníš, získáš 1 VB.



Odkládací hromádka



Dober si do ruky 1 kartu ze své dobírací hromádky.



Odhod' 1 kartu z ruky na svojí odkládací hromádku.



Vezmi si do ruky 1 kartu z nabídky karet kultury.



Vezmi 1 kartu zvířete z loviště a umístí ji do své oblasti pro zvířata. Pokud na lovišti nejsou žádná zvířata a balíček karet zvířat je prázdný, získáš namísto toho 1 VB.



Vezmi urční kartu z balíčku karet zvířat a umístí ji lícem uzhůru do své oblasti pro zvířata. Pokud je balíček karet zvířat prázdný, získáš namísto toho 1 VB.



Umístí na loviště lícem uzhůru urční kartu z balíčku karet zvířat (*pokud je tam pro ni místo*).



Použij 1 svojí kartu zvířete a získáš odměny na ní vyobrazené.



Soška (*postup po stupnici totemu o pole nahoru*)



VB v průběhu hry (*okamžité či v příslušné fázi*)



VB na konci hry



Fáze zatmění



Karta kultury pro I. éru



Karta kultury pro II. éru



Získej maximum potravy (*posuň ukazatel potravy až na svůj aktuální limit na počítadle*).



Hráč



Umístí 1 megalit.



Vezmi si posvátný kámen z nabídky (*během I. éry pouze z levé části*). Umístí jej podle pravidel na volné pole na své desce hráče co nejvíce ulevo.



Okamžitě umístí další 1 megalit na jedno z polí, na které ukazují šipky a následně využij jeho efekt. Pokud jsou obě tato pole obsazená, je tento symbol bez efektu. Na pole s tímto symbolem lze umístit pouze neutrální megality.



Zaplat' to, co je před šipkou, a poté získáš to, co je za šipkou (*pouze jednou*).



Pokud je splněna podmínka nalevo od tohoto symbolu, smíš získat odměnu napravo.



Jiný druh



Stejný druh



Zvíře libovolného druhu („žolík“)

Fantasia Games Limited, 26 Paparrigopoulou Street, Larnaca 6035, Kypr.

©2021 Fantasia Games Limited. Všechna práva vyhrazena.