

VULHOVÉ OSTROVA

AUTOR R. ERIC REUSS









**GREATER
THAN
GAMES**
play greater >>>

FOX
in
THE
BOX

R	O	X
O	E	O
X	O	X



OBSAH

Úvod	3
Přehled hry	3
Jak číst tato pravidla	3
Vaše první hra	3
 Komponenty	4
 Příprava hry	6
Deska kolonizátorů	6
Ostrov a společná zásoba	6
Příprava hráče	6
Počáteční akce kolonizátorů	6
 Průběh hry	8
Fáze duchů	8
Fáze rychlých schopností	8
Fáze kolonizátorů	9
Fáze pomalých schopností	10
Plynutí času	10
 Herní mechanismy	12
Vítězství a prohra	12
Strach a vyděšení	12
Ostrov a území	13
Přítomnost duchů a svatyně	13
Energie a hraní karet	13
Duchové	14
Kolonizátoři	15
Pohroma	15
Dahanové	16
Schopnosti duchů	16
Krátkodobé efekty	17
Zisk karet schopností	18
Efekty schopností a strachu	18
 Tipy a triky	20
Tipy pro usnadnění hry	20
Základní strategie	21
 Varianty hry	22
Varianta hry pro jednoho hráče	22
Koloniální mocnosti	22
Scénáře	23
Tematická mapa	23
Bodování	23
 Příběh	24
Dosavadní události	24
Nepřítel na pochodu	26
 Přehledy	28
Tabulka obtížnosti koloniálních mocností a scénářů	28
Poděkování	28
Poznámky autora	29
Rejstřík pojmů	30

Ocitáte se v roli mocných duchů přírody, jejichž domovem je osamocený a lidskou rukou téměř nedotčený ostrov. To se však nyní mění a vaše poklidná existence je narušena příplutím neznámých vetřelců – kolonizátorů. Ti se ihned po svém vylodění pouští do přetváření přírody k obrazu svému a utlačování Dahanů, místních domorodých obyvatel. Vaším cílem, coby duchů, je získat zpět svou legendami opěvovanou sílu a ukázat nájezdníkům, kdo je právoplatným vládcem tohoto ostrova. A to dříve, než bude ostrov nenávratně zpusťošen!

PŘEHLED HRY

Duchové ostrova jsou kooperativní hrou pro 1–4 hráče. Každý z nich představuje přírodního ducha, bránícího ostrov před nepřátelskými kolonizátory, již bezohledně ničí zemi i její původní obyvatelstvo, Dahaný. V každém kole hrají duchové současně a svými schopnostmi vyhánějí nájezdníky, posilují ostrov a pomáhají Dahanům v jeho obraně. Duchové však hru zahajují oslabeni životem v dosavadním pohodlí a bezpečí ostrova – budou se tak muset naučit mnoho nových triků, aby dokázali udržet krok s rychle se rozpínajícími kolonizátory, kteří soustavně zakládají nové usedlosti a krajinou šíří zkázu. Duchové zvítězí, jestliže (i s pomocí domorodých Dahanů) zničí nepřátelská sídla a vyženou z ostrova všechny kolonizátory. Hra však skončí porážkou, bude-li ostrov nenávratně zpusťošen, přítomnost některého z duchů bude zcela vymýcena nebo pokud nebudete jednat dostatečně rychle a kolonizátoři stihnou na ostrově pevně zapustit kořeny.

Pokud už hru dobře znáte, měla by trvat okolo 90–120 minut, případně kratší dobu ve hře 1–2 hráčů a o něco déle, pokud hrajete ve 4 hráčích.

JAK ČÍST TATO PRAVIDLA

Pravidla jsou rozdělena do tří hlavních částí: Příprava hry, Průběh hry a Herní mechanismy. Přečtete si nejprve část o přípravě hry. Poté doporučujeme pročíst Průběh hry a Herní mechanismy v pořadí, které vám více vyhovuje. Kapitola Průběh hry popisuje strukturu herního kola, zatímco kapitola Herní mechanismy vás blíže seznámí s jednotlivými koncepty a principy hry.

VAŠE PRVNÍ HRA

Duchové ostrova jsou komplexní hrou, v níž je potřeba sledovat mnoho věcí naráz. V prvních několika partiích proto doporučujeme:

- **Vybrat si ducha s nízkou složitostí** (např. Náhlý úder blesku, Živoucí sílu Země, Řeku zalitou sluncem či Stíny tančící mezi plameny). Posledně jmenovaný je z nich nejsložitější.
- **Použít kartu rozvoje schopností zvoleného ducha.** Připravte si stranou všechny běžné a silné karty schopností náležející vašemu duchovi. Pokaždé, když máte během hry získat novou kartu schopnosti, přidejte si do ruky následující kartu na seznamu namísto běžné metody výběru.

Pokud všichni hrajete úplně poprvé, doporučujeme také:

- **Nepoužívat kartu pohromy.** Místo toho využijte předtištěné nastavení pohromy na desce kolonizátorů.
- **Nehrát žádný ze scénářů a ani proti žádné koloniální mocnosti.** Oba tyto prvky zvyšují obtížnost hry a přidávají dodatečná pravidla.

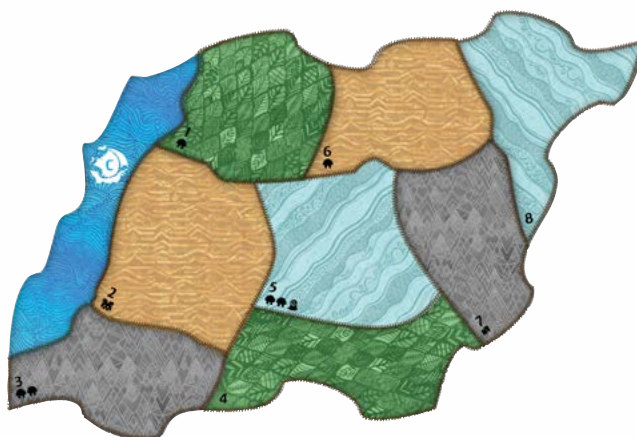
Jakmile získáte první zkušenosti, doporučujeme jako první koloniální mocnost Království braniborsko-pruské, jelikož nepřidává nová pravidla, pouze upravuje především přípravu hry. Oproti tomu Království anglické či Švédské království vnáší do hry podstatně více změn.

KOMPONENTY

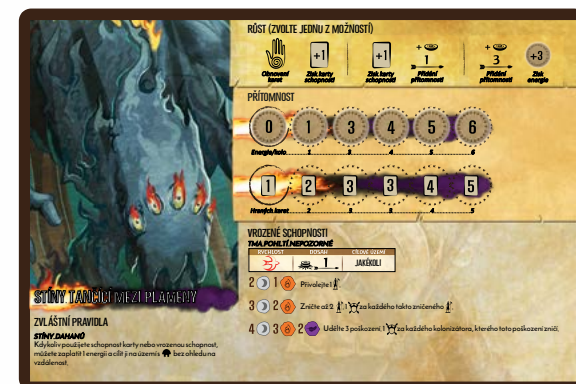
DESKA KOLONIZÁTORŮ



4 MODULÁRNÍ DESKY OSTROVA



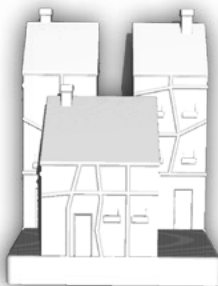
8 PANELŮ DUCHŮ



36 DAHANŮ



20 MĚST



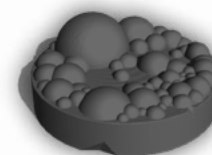
32 OSAD



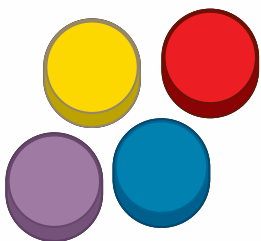
40 PRŮZKUMNÍKŮ



38 ŽETONŮ POHROMY



52 ŽETONŮ PŘÍTOMNOSTI DUCHŮ (13 V KAŽDÉ ZE 4 BAREV)



12 ŽETONŮ KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ (3 V KAŽDÉ ZE 4 BAREV)



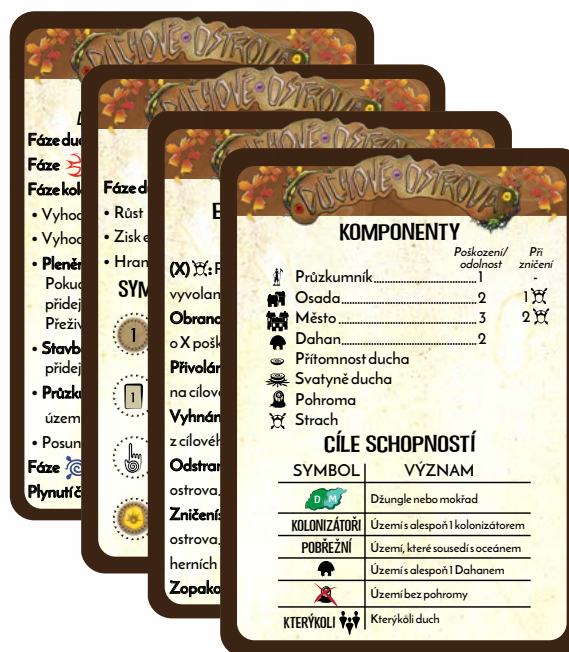
32 ŽETONŮ ENERGIE (20 S HODNOTOU „1“ A 12 S HODNOTOU „3“)



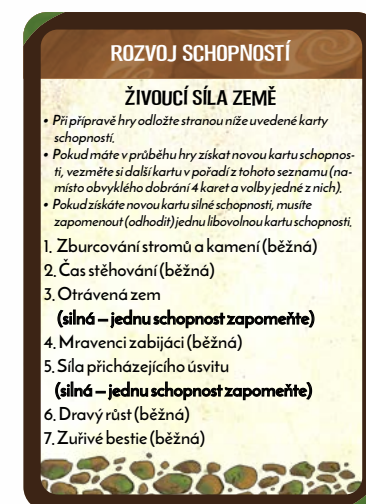
20 ŽETONŮ STRACHU



8 PŘEHLEDOVÝCH KARET



4 KARTY ROZVOJE SCHOPNOSTÍ



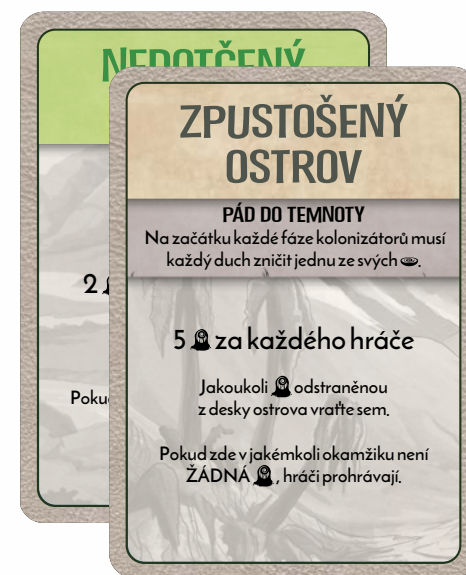
15 KARET STRACHU



2 ROZDĚLOVNÍKY ÚROVNĚ VYDĚŠENÍ



2 KARTY POHROMY



15 KARET KOLONIZÁTORŮ



22 KARET SILNÝCH SCHOPNOSTÍ



36 KARET BĚŽNÝCH SCHOPNOSTÍ



32 KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ



3 DESKY KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ

KRÁLOVSTVÍ BRANIBORSKO-PRUSKÉ	
Dodatečná podmínka prohry: Žádná	Rozsah kolonizace v epoše II: Zábor území: Na každou desku ostrova, na níž se nachází 10/10, přidejte 1/1 na území, na němž se nenachází žádná 10/10.
Úroveň... Karty strachu	Herní účinky (kumulativní):
1 9 (3/3/3)	Rychlý nástup: Při přípravě hry umístíte na každou desku ostrova 1/1 na území č. 3.
2 9 (3/3/3)	Přívlastková: Při sestavování balíčku kolonizátorů vložte 1 kartu epochy III mezi karty epochy I a epochy II. (Nové pořadí karet v balíčku bude III-3-2222-3333).
3 10 (3/4/3)	Efektivita: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude II-3-2222-3333).
4 11 (4/4/3)	Čas nezastaví: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy II. (Nové pořadí karet v balíčku bude II-3-222-3333).
5 11 (4/4/3)	Neúprosný postup: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude I-3-222-3333).
6 12 (4/4/4)	Nezastavitelný postup: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte všechny karty epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude 3-222-3333).

3 DÍLKY AKCÍ KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI



4 DESKY SCÉNÁŘŮ





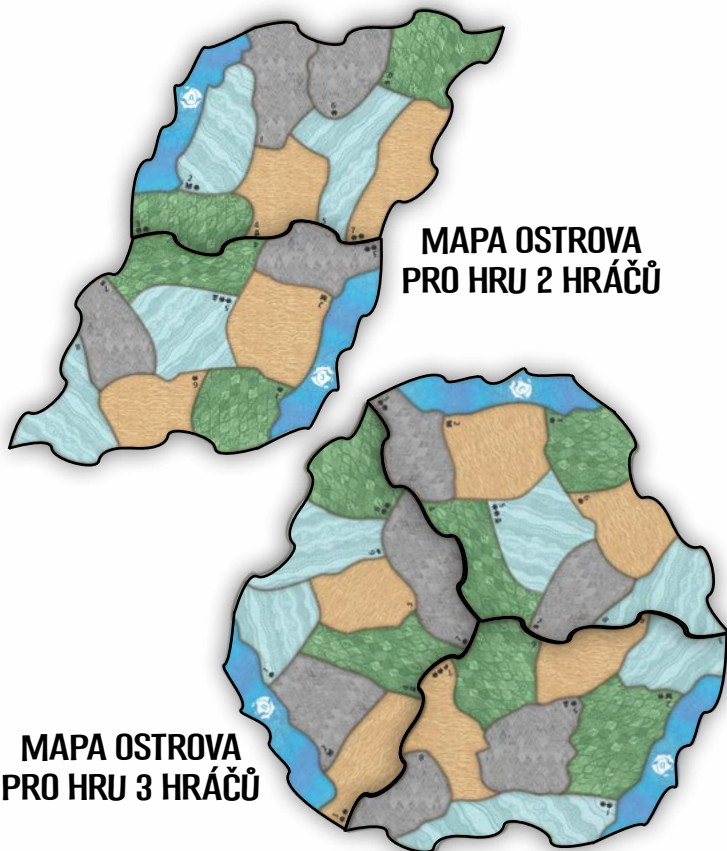
Takto by měl vypadat připravený balíček karet strachu včetně rozdělovníků.

TVORBA BALÍČKU KOLONIZÁTORŮ

Balíček karet kolonizátorů se skládá z 12 karet:

Nahoře 3 karty epochy I, pod nimi 4 karty epochy II a pod nimi 5 karet epochy III. Karty jednotlivých epoch zamíchejte, a aniž byste se na ně dívali, vylo-
sujte uvedený počet.

Hra obsahuje pro každou epochu o jednu kartu více, než je třeba, stačí tedy vždy jednu náhodně vyřadit.



Většina partií hry Duchové ostrovy se řídí níže uvedenými pokyny pro přípravu. Pokud chcete hrát proti kolo-
niální mocnosti a/ nebo zvolit některou ze scénářových variant, myslíte na to, že mohou přípravu hry rovněž
ovlivnit.

DESKA KOLONIZÁTORŮ

Příprava desky kolonizátorů:

1. Desku kolonizátorů umístěte na jednu stranu herní oblasti.
2. Vytvořte na vyznačeném místě na desce zásobu žetonů strachu v počtu hráčů × 4.
3. Zamíchejte karty strachu a 9 z nich otočených lícem dolů (tzv. balíček karet strachu) umístěte na
příslušné místo. Ty následně rozdělte na třetiny a umístěte mezi každou skupinu tří karet rozdělovníky
„Úrovně vyděšení“ úrovně II a III (viz vlevo).
4. Připravte balíček kolonizátorů a umístěte jej lícem dolů na políčko akce průzkum (viz vlevo).
5. Vyberte náhodnou kartu pohromy a umístěte ji na vyznačené místo na desce stranou „Nedotčený
ostrov“ vzhůru, aniž byste se podívali na druhou stranu. Pokud kartu pohromy v této hře nechcete
použít, platí pokyny předtištěné na desce. Uvedený počet žetonů pohromy (v závislosti na počtu
hráčů) umístěte na tuto kartu/předtištěné pole.

OSTROVA A SPOLEČNÁ ZÁSoba

Příprava ostrova:

- Náhodně vyberte tolik desek ostrova, kolik hraje hráčů, a složte hrací plochu dle nákresu (viz vlevo).
- Na ostrov umístěte dle symbolů na jednotlivých územích počáteční žetony kolonizátorů, Dahanů či
pohromy (ty v tomto případě berete z krabice, nikoli z karty pohromy!).

Příprava společné zásoby:

- Zamíchejte zvlášť balíčky karet běžných a silných schopností. Vedle každého balíčku ponechte
prostor pro odhozené karty.
- Umístěte zásoby žetonů energie, Dahanů a kolonizátorů všech typů (průzkumníci, osady, města)
na dosah všem hráčům.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý hráč si vezme žetony přítomnosti a žetony krátkodobého efektu ve zvolené barvě. Poté si každý
hráč zvolí konkrétního ducha, obdrží jeho panel a odpovídající 4 karty jedinečných schopností, které si
ponechá v ruce. Novým hráčům doporučujeme používat duchy s nižší složitostí a použít kartu rozvoje
schopností (viz str. 3).

Každý z hráčů musí začít na jiné desce ostrova a řídí se pokyny pro přípravu na zadní straně panelu svého
ducha. Vždy je potřeba umístit počáteční žetony přítomnosti na jedno či více území na počáteční desce
ostrova, někteří duchové se navíc mohou řídit dodatečnými pokyny.

*Pozn.: Toto omezení platí pouze pro přípravu hry. Po jejím zahájení již duchové nejsou omezeni pouze na
svou počáteční desku ostrova a jejich žetony přítomnosti i schopnosti mohou být umístěny, resp. použity
na kterékoli desce.*

Hráči poté otočí svůj panel ducha opět na druhou stranu a umístí všechny zbývající žetony přítomnosti
na kruhová pole ohraničená přerušovanou čarou. Kruhové pole ohraničené plnou čarou nejvíce vlevo v
každém řádku zůstává nezakryté.

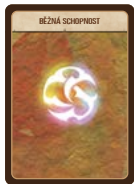
PRVNÍ AKCE KOLONIZÁTORŮ

Před samotným zahájením hry proběhne první akce kolonizátorů: otočte vrchní kartu z balíčku kolo-
nizátorů a proveďte průzkum na území podle typu na kartě (akce průzkum je popsána na str. 10). Poté
posuňte vyhodnocenou kartu doleva na pole akce „stavba“.

**PŘÍPRAVA HRY
PRO 4 HRÁČE**
(bez koloniální moci
nebo scénáře)



ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
SILNÝCH
SCHOPNOSTÍ

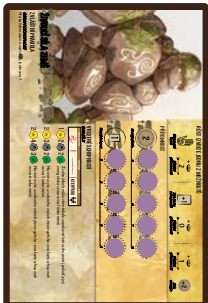


ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
BĚŽNÝCH
SCHOPNOSTÍ



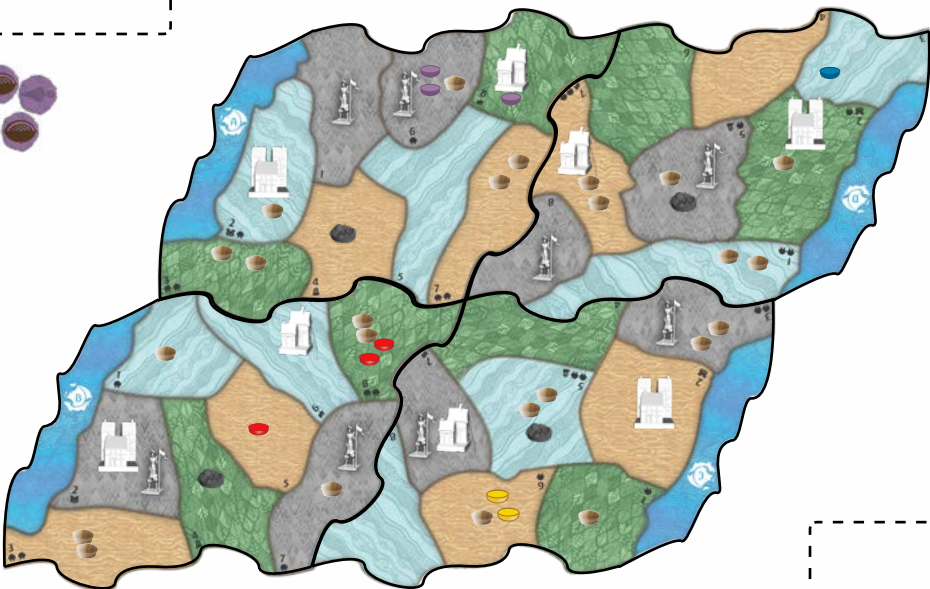
ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
HRÁČE

KARTY V RUCE



PROSTOR PRO
VYKLADÁNÍ
KARET

ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
HRÁČE



PROSTOR PRO
VYKLADÁNÍ
KARET



KARTY V RUCE



KARTY V RUCE

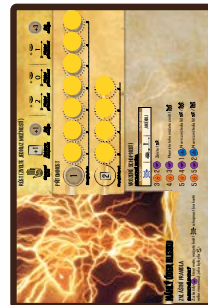


PROSTOR PRO
VYKLADÁNÍ
KARET

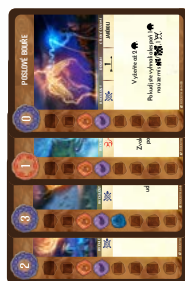
ODHAZOVACÍ
BALÍČEK
HRÁČE



PROSTOR PRO
VYKLADÁNÍ
KARET



KARTY V RUCE



Každé kolo hry se skládá z následujících fází:

1. Fáze duchů
2. Fáze rychlých schopností
3. Fáze kolonizátorů
4. Fáze pomalých schopností
5. Plynutí času

Hráči hrají v každé fázi současně a smí se jakkoliv domlouvat. Vzájemná komunikace a spolupráce na strategii je nejen povolena, nýbrž je k vítězství téměř nezbytná!

FÁZE DUCHŮ

VÁLKA NEPOČKÁ

Některým duchům může poněkud déle trvat rozhodování, jaké karty zahrát. Pomalí zemní duchové tím tráví doslova celou věčnost! Nebezpečí, které ostrovu hrozí, ale nedovoluje luxus neomezeného času.

Kterýkoli hráč může pro fázi duchů stanovit časový limit, například stopkami, dohodnutým okamžikem („až se vrátím ke stolu, začínáme“) nebo jakýmkoli jiným způsobem.

Připomínáme však, že Duchové ostrova jsou kooperativní hrou, proto na sebe vzájemně nebudte za každou cenu příliš přísní.

Každý z duchů v této fázi provede tyto tři kroky:

1. **Růst:** Není-li řečeno jinak, zvolte jedno ze tří polí růstu v pravé horní části panelu vašeho ducha. Každé pole představuje samostatnou možnost. Je nutné provést vše, co zvolená možnost růstu uvádí, ale můžete si zvolit pořadí jednotlivých činností.
2. **Zisk energie:** Získejte tolik energie, kolik uvádí nejvyšší číslo na odkrytých polích na stupnici energie na vašem panelu ducha. Žetony energie si berte ze zásoby a udržujte poblíž panelu ducha.
3. **Hraní karet:** Zvolte všechny karty schopností (rychlých i pomalých), které chcete v tomto kole zahrát. Můžete vyložit maximálně tolik karet, kolik uvádí nejvyšší odkryté číslo na polích stupnice hraných karet na vašem panelu ducha (i kdyby vám vaše množství energie umožňovalo zahrát karet více). Za vyložení každé z karet schopností (pomalých i rychlých) musíte ihned zaplatit na nich uvedené množství energie. Stejně tak ihned získáváte pro toto kolo všechny vyobrazené symboly elementů. Efekty karet prozatím nevyhodnocujte.

FÁZE RYCHLÝCH SCHOPNOSTÍ

Všichni hráči vyhodnotí rychlé schopnosti - vrozené (popsané na panelech jejich duchů) i na vyložených kartách. Tento krok můžete provést všichni současně. V situacích, kdy záleží na pořadí, je možné schopnosti vyhodnotit v libovolném pořadí, pouze je nutné vždy vyhodnotit celý efekt jedné schopnosti, než přistoupíte k další.

Pokud některý z hráčů zjistí, že je nemožné či nežádoucí efekt schopnosti vyhodnotit, smí jej zcela vynechat (viz str. 17).

Využití rychlé schopnosti nelze úmyslně pozdržet až do fáze vyhodnocení pomalých schopností. Musíte využít zvolenou rychlou schopnost právě v této fázi nebo ji zcela vynechat.

ROZHODOVACÍ PRÁVO

Nastane-li situace, v níž není přesně určeno, kdo rozhoduje, např. kam se bude řetězením šířit pohroma či kterým kolonizátorům bude uděleno poškození, postup je následující:

Pokud se situace týká nějaké schopnosti, rozhoduje hráč, který ji zahrál.

V ostatních případech by se hráči měli snažit na postupu shodnout.

Ve vzácné situaci, kdy shoda není možná, rozhoduje:

- o situaci týkající se území ten duch, který na dané desce ostrova začal hru,
- v ostatních případech majitel či organizátor hry.



Karta hráče 1



Karta hráče 2

PŘÍKLAD: Hráč 1 zahrál rychlou schopnost, zacílenou na území, v němž má přítomnost (neboť její dosah je pouze 0) a které neobsahuje žeton pohromy. Touto schopností přivolá ze sousedícího území 1 průzkumníka.

Hráč 2 následně vyhodnotí druhou rychlou schopnost, s jejíž pomocí na stejné území přivolá 1 Dahana, který následně zničí před chvílí přivolaného průzkumníka.

FÁZE KOLONIZÁTORŮ

Fáze kolonizátorů se odehrává v následujících krocích:

1. Vyhodnocení efektu zpusťoveného ostrova (jakmile nastane)
2. Vyhodnocení získaných karet strachu
3. Akce kolonizátorů:
 - 3a. Plnění
 - 3b. Stavba
 - 3c. Průzkum
4. Posunutí karet kolonizátorů

1. VYHODNOCENÍ EFEKTU ZPUSŤOVANÉHO OSTROVA

Pokud hrajete s kartou pohromy a tato byla otočena na „zpusťovenou“ stranu, postupujte dle uvedených pokynů. Pro připomenutí tohoto kroku můžete umístit na balíček získaných karet strachu nebo políčko s akcí plnění nepoužitý žeton pohromy z krabice.

2. VYHODNOCENÍ ZÍSKANÝCH KARET STRACHU

Pokud jste získali nějaké karty strachu (viz *Strach a vyděšení, str. 12*), vezměte všechny získané karty, otočte je lícem nahoru a vyhodnoťte jednu kartu po druhé v pořadí, v jakém byly získány. Poté je odložte na odhazovací balíček. Vyhodnoťte pouze efekt uvedený u aktuální úrovně vyděšení (může již v danou chvíli být vyšší než v okamžiku, kdy byla karta získána). Efekt karty strachu platí pouze pro toto kolo.

3. AKCE KOLONIZÁTORŮ

Na desce kolonizátorů najdete tři pole představující akce kolonizátorů: plnění, stavbu a průzkum. Území zobrazené na kartě z balíčku kolonizátorů ležící na poli akce určuje, kterých území se daná akce bude týkat. Pokud na daném poli akce není žádná karta, akci přeskočte.

3a. PLENĚNÍ

Podívejte se na kartu na tomto poli desky (je-li nějaká): kolonizátoři plní každé území na ostrově odpovídající uvedenému typu. Nejprve udělí poškození současně území i přítomným Dahanům, přeživší Dahani následně udělí poškození kolonizátorům.

Kolonizátoři udělují poškození následovně:

Průzkumník: 1 poškození; osada: 2 poškození a město: 3 poškození.

(Toto poškození se udělí v plné výši zároveň území i na něm přítomným Dahanům.)

Celkový součet poškození může být snížen zahranými schopnostmi, které zvýší na území hodnotu obrany (viz *str. 18*). Poté současně vyhodnoťte:

- **Poškození území:** Pokud území utrpí 2 nebo více poškození, přidejte na něj žeton pohromy (viz *rámeček vpravo*). Toto se stane pouze jednou bez ohledu na celkovou hodnotu poškození. Pouze částečné poškození (hodnoty 1) ignorujte.
- **Bojs Dahany:** Každá 2 poškození zničí jednoho Dahana. Poškození musíte rozdělit tak účinně, jak je jen možné. Nelze tedy rozdělovat po jednom poškození na jednotku, abyste záměrně zabránili jejich zničení. Dahany, kteří utrpí pouze 1 poškození, otočte, aby bylo poškození patrné. Na konci kola všichni přeživší Dahanové svá poškození vyléčí (otočte je zpět).

Poté, co jsou všechna poškození udělena kolonizátory vyhodnocena, vrací přeživší Dahanové úder. Každý Dahan udělí 2 poškození kolonizátorům (viz *str. 15*). Dahanové budou bojovat i tehdy, pokud nebylo kolonizátory uděleno žádné poškození, například díky efektu obrany. Nebojují však, pokud byla akce plnění přeskočena nebo nějakým efektem přerušena.

Žetony přítomnosti úder nevrací, neboť kolonizátoři nikdy neútočí přímo na duchy.

KARTA STRACHU ZÍSKANÁ EFEKTEM JINÉ KARTY STRACHU

Většina karet strachu nevyvolává další strach a nejčastěji kolonizátory přímo odstraňuje (tj. neudělují poškození ani je neničí). Z tohoto pravidla však existují ve hře výjimky. Proto pokud nastane situace, kdy takto získáte novou kartu strachu, umístěte ji dospodu balíčku karet strachu, které právě vyhodnocujete.

KAŽDÝ HRÁČ

Řada karet strachu říká, že „každý hráč“ má vyhodnotit daný pokyn. Jediným omezením je typ území, na kterých se má efekt karty uplatnit. Efekt karty strachu představuje akce Dahanů či kolonizátorů, nikoliv duchů samotných. Vyhodnocujte účinky karet strachu postupně po jednotlivých hráčích.

POŘADÍ ÚZEMÍ?

Pokud je pro danou akci rozhodující, v jakém pořadí se vyhodnocují jednotlivá území, mohou si hráči toto pořadí vybrat.

DŮSLEDKY POHROMY

ŘETĚZENÍ: Pokud přidáváte žeton pohromy na území, kde již je nějaký umístěn, musíte rovněž přidat další žeton na jedno ze sousedících území. Pokud toto území také již obsahuje žeton pohromy, proces musíte opakovat.

PŘÍTOMNOST DUCHA: Na každém území, kam umístíte žeton pohromy, musíte zničit 1 žeton přítomnosti každého zde přítomného ducha. Připomínáme, že takto zničené žetony přítomnosti se odstraňují ze hry, nevracejte je na panel ducha!

(Více o pohromách viz *str. 15*)



DŮLEŽITÉ

Všechny akce kolonizátorů (plenění, stavba, průzkum) se týkají pouze území, která jsou vyobrazena na kartě kolonizátorů. Akce „plenění“ a „stavba“ ovlivní pouze ta území, na kterých se nacházejí alespoň nějakí kolonizátoři. Akce „průzkum“ se týká pouze území, která sousedí se zdrojem kolonizátorů, jímž jsou osady, města a oceán.

EFEKT ROZMACHU – EPOCHA II

Většina karet kolonizátorů epochy II obsahuje symbol vlajky. Efekt karty závisí na tom, proti jaké koloniální mocnosti hrajete. Pokud nehrajete s použitím mocnosti, symbol ignorujte. Uvedený efekt rozmachu se vyhodnotí ihned po otočení karty, ještě před akcí průzkumu, neříká-li deska koloniální mocnosti jinak (v některých případech může mít na nadcházející průzkum vliv).



Epocha III

Karty kolonizátorů epochy III uvádějí dva typy území spojené znaménkem „+“. Akce se proto týkají území obou typů.



3b. STAVBA

Podívejte se na kartu na tomto poli desky. Stavba proběhne pouze na územích uvedených na této kartě kolonizátorů.

Na všechna území daného typu, na nichž se nachází alespoň jeden kolonizátor, přidejte buďto osadu, nebo město dle následujícího klíče:

- Pokud je na území více osad než měst, přidejte město (ze zásoby, nenahrazujte jím osadu!).
- Ve všech ostatních případech přidejte osadu.

Na územích, kde se nenacházejí žádní kolonizátoři, stavba neproběhne.

3c. PRŮZKUM

Průzkum představuje výpravy kolonizátorů do okolí jejich usedlostí nebo připlouvání dalších po moři. Otočte horní kartu balíčku kolonizátorů.

Pokud hrajete s koloniální mocností a karta průzkumu obsahuje symbol vlajky, vyhodnoťte nejprve efekt rozmachu (viz vlevo). Pokud tak nemůžete učinit, protože je balíček prázdný, čas vypršel a hráči prohrávají.

Poté přidejte 1 průzkumníka na každé území, které je na kartě zobrazeno a které:

- obsahuje město nebo osadu nebo
- sousedí s územím obsahujícím osadu či město nebo sousedí s oceánem.

Bez ohledu na to, kolik možných zdrojů nových kolonizátorů (osady, města, oceán) se nachází na územích uvedených na kartě nebo v jejich sousedství, vždy přidejte na každé dotčené území pouze 1 nového průzkumníka ze zásoby.

4. POSUNUTÍ KARET KOLONIZÁTORŮ

Po provedení průzkumu posuňte všechny karty na desce o jedno pole doleva. Kartu na poli plenění tedy odložte na odhazovací balíček, kartu na poli stavby posuňte na pole plenění a kartu průzkumu na pole stavby. Kartu na poli průzkumu nyní neotáčejte. V příštím kole hry tak tam, kde nyní proběhla stavba, budou kolonizátoři plnit a na dříve prozkoumaném území stavět.



FÁZE POMALÝCH SCHOPNOSTÍ

Všichni hráči vyhodnotí pomalé schopnosti, jak vrozené, popsané na jejich hráčských deskách, tak na vyložených kartách. Tato fáze funguje zcela shodně s fází rychlých schopností, viz výše.

PLYNUTÍ ČASU

Představuje úklidovou fázi na konci každého kola.

Odhození zahraničních karet: Každý hráč položí karty, které v tomto kole zahrál, na svůj osobní odhazovací balíček.
Odstranění poškození a ztráta elementů: Všechny elementy, které měli duchové v tomto kole k dispozici, jsou ztraceny. Všechno nadbytečné poškození je zrušeno – pokud byly některé herní komponenty otočeny na znamení částečného poškození, otočte je zpět.

Pokud používáte žetony krátkodobých efektů, nezapomeňte je v tuto chvíli také odstranit.

PŘÍKLADY PLENĚNÍ



V mokřadech probíhá plenění

Krok 1

Krok 2



Možnost 1

Možnost 2

Příklady plenění

Karta kolonizátorů určila, že plenění proběhne ve všech mokřadech.

A) Tento mokřad obsahuje 2 Dahanu, 1 osadu a 1 průzkumníka. Osada a průzkumník udělí dohromady 3 poškození území i Dahanům.

Krok 1: Jelikož území byla udělena 3 poškození, je nutné přidat 1 žeton pohromy. Mimo to je jeden z Dahanů zničen a druhý utrpí poškození.

Krok 2: Nyní Dahanové vrací úder: Jeden zbylý Dahan udělí 2 poškození. Hráči se rozhodnou toto poškození udělit osadě, kterou tím zničí, což vyvolá 1 strach.

B) Město udělí území 3 poškození, což je dostatek na přidání žetonu pohromy. Jelikož se na tomto území již jeden žeton pohromy nachází, dochází k řetězení - je nutné přidat další žeton pohromy na jedno sousedící území.

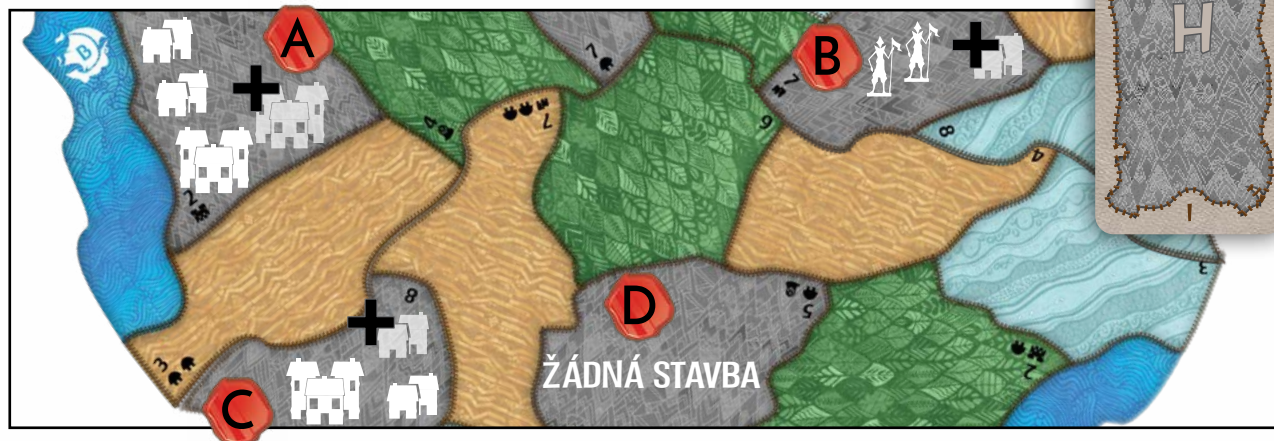
Hráči se musí rozhodnout mezi dvěma možnostmi:

Možnost 1: Umístit žeton pohromy na území #2 (poušť), které je dosud prázdné,

Možnost 2: Umístit žeton pohromy na území #7 (hory), kde však způsobí ztrátu jednoho žetonu přítomnosti každého zde přítomného ducha. Žlutý tak ztratí 1 žeton přítomnosti, a tím i svou svatyni. Fialový zcela přijde o svou přítomnost na tomto území.

První možnost se proto jeví jako výhodnější, protože neodstraní přítomnost duchů.

PŘÍKLADY STAVBY



Příklady stavby

Karta kolonizátorů určila, že akce se provede na všech horských územích.

- A) Na tomto území se nachází více osad než měst, postavte zde proto další město.
- B) Na tomto území se nacházejí pouze průzkumníci a shodný (tj. nulový) počet osad a měst. Postavte zde osadu.
- C) Na tomto území se nachází shodný (nenulový) počet osad a měst, postavte zde proto další osadu.
- D) Na tomto území se nenacházejí žádní kolonizátoři, nic se zde proto nestaví.

PŘÍKLADY PRŮZKUMU



Příklady průzkumu

Karta kolonizátorů určila, že akce se provede ve všech džunglích.

- A) Na tomto území se již nachází osada či město, přidejte sem proto 1 nového průzkumníka.
- B) Toto území není pobřežní a v jeho sousedství se nenachází žádné město ani osada. Nového průzkumníka sem nepřidávejte.
- C) Toto území sousedí s územím, na němž se nachází osada, přidejte sem proto 1 nového průzkumníka.
- D) Toto území je pobřežní i v sousedství území s městem. Kterákoliv z těchto dvou podmínek je platná a způsobí umístění 1 nového průzkumníka (vždy však pouze jednoho!).



Pole určující úroveň vyděšení (sem pokládejte odkryté rozdělovníky úrovně vyděšení)

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ



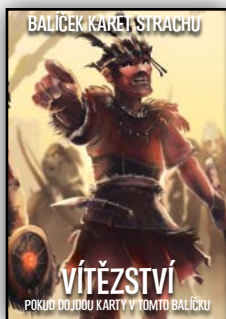
Úroveň vyděšení I: Žádní kolonizátoři na ostrově.



Úroveň vyděšení II: Žádné osady a města na ostrově.



Úroveň vyděšení III: Žádná města na ostrově.



Úroveň vyděšení VÍTĚZSTVÍ: Okamžité vítězství!

Ve vzácném případě, kdy účinek karty schopnosti či jiný efekt ve hře způsobil současně výhru i porážku, hráči přesto vítězí. Má se za to, že jejich duchové se obětovali, aby se ostrov, Dahany a mnoho jiných duchů podařilo zachránit.

VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

Na začátku hry je úroveň vyděšení kolonizátorů rovna jedné (I). Neznámých končin ostrova se nijak zvlášť neobávají a pravděpodobně si existenci zdejších duchů ani neuvědomují. Abyste vyhráli, musíte z ostrova vyhnat všechny kolonizátory (průzkumníky, osady i města). Postupem času budete získávat karty strachu (viz *Strach a vyděšení* níže), což vám umožní postoupit na vyšší úroveň vyděšení (II a později III). Postupně se tedy budou zjednodušovat podmínky vítězství. V okamžiku dosažení požadované podmínky hráči okamžitě vítězí – kolonizátory se podařilo vyděsit natolik, že raději ostrov opustí.

Hráči mohou prohrát třemi způsoby:

- **Příliš mnoho pohrom:** Z karty pohromy je odebrán poslední žeton pohromy; vyhodnoťte její text, jenž často vede k okamžité porážce.
- **Zničení ducha:** Přítomnost kteréhokoliv z duchů je zcela zničena, tj. na celém ostrově mu nezbyl ani jeden žeton přítomnosti.
- **Vypršel čas:** Ve fázi akcí kolonizátorů máte otočit novou kartu průzkumu a balíček je již prázdný.

STRACH A VYDĚŠENÍ

Strach lze vyvolat řadou karet schopností, obsahujících symbol strachu (☹), případně ničením měst a osad (ať už kartou, nebo poškozením v boji). Zničení osady vyvolá 1 strach, zničení města 2 strachy. Efekty karet strachu ovlivňují celkový stav hry. Pokaždé když získáte žeton strachu, přesuňte jej ze zásoby na horním okraji desky na pole „vyvolaný strach“.



(1) Ve chvíli, kdy je celá zásoba žetonů strachu přesunuta na pole Vyvolaný strach, (2) přesuňte horní kartu z balíčku strachu lícem dolů na pole Získané karty strachu. Pokud současně odhalíte rozdělovník úrovně vyděšení, přesuňte jej tak, že překryje předchozí (případně předtíštěnou) úroveň vyděšení. (3) Vraťte žetony strachu zpět do zásoby na horním okraji desky. Pokud i po získání karty strachu máte stále získat nějaké žetony, přesuňte je nyní na pole Vyvolaný strach.

(4) Karty na poli získaných karet strachu otočíte a vyhodnotíte v následující fázi kolonizátorů (viz str. 9). Podobně jako schopnosti duchů, platí i karty strachu pouze pro dané kolo, s výjimkou případů, kdy nějakým způsobem pozměňují situaci na desce ostrova. (5) Všechny vyhodnocené karty strachu se odhazují na vyznačené místo.

Při odhalení nového rozdělovníku úrovně vyděšení vstupují jeho podmínky vítězství v platnost okamžitě. Pokud je tedy splňujete, můžete **ihned** vyhrát hru!

OSTROVA A ÚZEMÍ

Hra Duchové ostrova se hraje s určitým počtem desek ostrova, odpovídajícím počtu hráčů (viz *Příprava hry*, str. 6). Každá deska ostrova se skládá z 8 území, po dvou od každého ze čtyř typů terénu - džungle, hory, poušť a mokřad. Většina herních komponent ovlivňuje jiné komponenty pouze v rámci stejného území, není-li řečeno jinak.

Dvě území označujeme jako „sousedící“, pokud sdílí hranici. Není přitom nutné, aby tato území ležela na stejné desce ostrova, a mohou se dotýkat i rohem.

Každá deska ostrova obsahuje také plochu přilehlého oceánu. Ta určuje, která území jsou dostupná z moře. Území sousedící s oceánem označujeme jako „pobřežní“, ostatní území nazýváme „vnitrozemská“. U území ležících na okraji desky ostrova, jež nesousedí s oceánem, se má za to, že je ohraničeno skalisky, a nepočítá se jako pobřežní. Samotná plocha oceánu se rovněž nepočítá jako území.

Zadní strana desek ostrova znázorňuje tematickou mapu, kterou můžete vyzkoušet v rámci pokročilé hry (viz *Tematickou mapu*, str. 23).

PŘÍTOMNOST DUCHŮ A SVATYNĚ

Žetony přítomnosti označují území, která daný duch obývá. Území s vaší přítomností se pro účely některých herních efektů označují jako „vaše území“. Pokud je váš žeton přítomnosti zničen (například umístěním žetonu pohromy), je zcela odstraněn ze hry. V případě, že některý z duchů ztratí svůj poslední žeton přítomnosti na ostrově, hráči ihned prohrávají hru. Na jednom území může být přítomno libovolné množství duchů.

Herní efekty ovlivňující přítomnost duchů (např. takové, které přítomnosti přesouvají nebo odstraňují) se vždy týkají žetonů umístěných na desce ostrova, není-li řečeno jinak.

Za svatyně označujeme taková území ducha, na nichž se nachází více než 1 žeton jeho přítomnosti. Použití některých schopností svatyni vyžaduje.



SYMBOL PŘÍTOMNOSTI



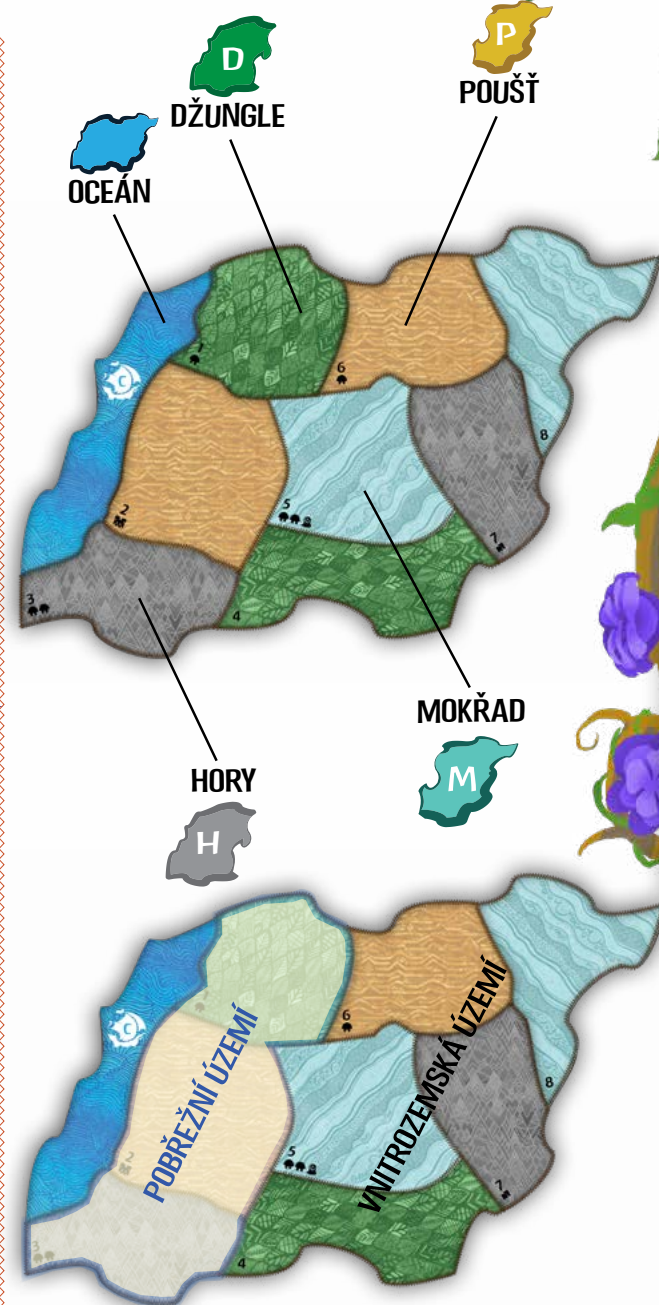
SYMBOL SVATYNĚ

ENERGIE A HRANÍ KARET

Duchové brání ostrov zejména hraním karet schopností. Ve fázi duchů může hráč zahrát jakékoliv své karty s následujícími omezeními:

- Nemůže zahrát více karet, než umožňuje jeho limit daný nejvyšší odkrytou hodnotou na příslušné stupnici hráčského panelu (hraných karet).
- Má dostatek energie na zaplacení všech zvolených karet.

V každém kole (v kroku růstu ve fázi duchů) získá duch množství energie rovné nejvyšší odkryté hodnotě na příslušné stupnici na panelu ducha (energie/kolo). Nevyužitá energie se přenáší do dalšího kola. Energie je individuální a nelze ji poskytnout jinému hráči. Limit hraných karet je rovněž individuální, nelze jej poskytnout jinému hráči. Nevyužitá hraní karet se do dalšího kola nepřenáší.



Cena v energii, kterou je potřeba zaplatit, je uvedena v kruhovém poli na kartě vlevo nahoře.

Energii lze získat volbou příslušné možnosti v kroku růstu ve fázi duchů nebo příjmem energie v každém kole dle nejvyšší odkryté hodnoty na stupnici přítomnosti „energie/kolo“.

OBVYKLÉ MOŽNOSTI RŮSTU



Přidejte žeton přítomnosti až na vzdálenost 2 území od vaší stávající přítomnosti.



Získejte 2 energie (navíc k běžnému příjmu ze stupnice energie).



Získejte novou kartu schopnosti (viz str. 18).



Obnovte všechny zahraniční karty schopností, tj. vraťte si je ze svého odhazovacího balíčku zpět do ruky.

PŘEMÍSTĚNÍ PŘÍTOMNOSTI

Hráč se může rozhodnout místo umístění nového žetonu přítomnosti přesunout jeden z těch, které se již nacházejí na desce ostrova. Nejedná se sice o často užívanou možnost, přijde však vhod například v okamžiku, kdy jste již všechny své žetony přítomnosti přesunuli na desku ostrova.

SOUHRA ELEMENTŮ

Vrozené schopnosti duchů či některé dodatečné efekty karet schopností jsou závislé na tzv. souhře elementů. Tento pojem označuje kombinaci elementů (barev a počtu), které je potřeba mít k dispozici pro spuštění dané schopnosti/efektu. Elementy se tímto nikdy nespotřebovávají, pouze zkontrolujte jejich souhru.

Symbole elementů na kartách schopností platí pouze pro dané kolo a nepřenášejí se do dalšího.

Více o souhře elementů viz str. 17.

DUCHOVÉ

Každý duch obdrží na začátku hry:

- Panel s možnostmi růstů, stupnicemi přítomnosti a popisem vrozených schopností na jedné straně a s popisem historie příslušného ducha a náčrtem jeho základní herní strategie na straně druhé.
- Čtyři jedinečné karty schopností (popis karet schopností najdete na str. 16).

POPIS PANELU DUCHA




1. **Jméno ducha**
2. **Ilustrace:** Obrázek ducha.
3. **Příběh:** Historie a příběh ducha.
4. **Příprava hry:** Počáteční rozmístění přítomnosti a případné zvláštní pokyny.
5. **Styl hry a složitost:** Popis základní strategie ducha, jeho silných stránek a slabín a shrnutí schopností.
6. **Speciální pravidla:** Cokoliv vymykající se u tohoto ducha běžným pravidlům.
7. **Možnosti růstu:** Možnosti, jimiž může duch nabývat na síle, šířit svou přítomnost na další území a učit se novým schopnostem. V kroku růstu ve fázi duchů si hráč vybere jednu z možností a provede všechny s ní související akce, není-li řečeno jinak (viz rámeček vlevo a str. 8, Fáze duchů).
8. **Stupnice přítomnosti:** Každý duch má dvě stupnice přítomnosti, z nichž jedna udává množství energie získávané každé kolo a druhá počet karet schopností, které může tento duch zahrát v jednom kole. Na začátku hry jsou všechna políčka kromě prvního zleva na každé stupnici zakrytá žetony přítomnosti. Pokud má hráč umístit žeton přítomnosti na desku ostrova, může jej vzít z kterékoli z těchto dvou stupnic, ale vždy z pole nejvíce vlevo. Odkrývání polí umožňuje získávat stále silnější výhody (více energie, možnost hrát více karet). Vždy se používá nejvyšší odkrytá hodnota, nikoliv součet.
Pozn.: Je-li zničen žeton přítomnosti ducha, odstraňte jej ze hry a nevracejte jej na panel ducha.
 - Někteří duchové mají na stupnici pole „obnovy karet“. Po odkrytí takového pole získává duch schopnost si kdykoliv ve fázi duchů vrátit do ruky 1 z odhozených karet (i v témže tahu, kdy pole odkryje). To umožňuje duchovi hrát déle, aniž by musel využít možnost růstu, která obnovuje všechny karty.
 - Někteří duchové mohou mít na stupnicích uvedeny bonusové symboly elementů. Po odkrytí takového pole duch trvale získává pro každé kolo hry vyobrazený element (viz str. 16). Pokud pole obsahuje slovo „lib.“ (libovolný), může si hráč v každém kole zvolit jeden libovolný element.
9. **Vrozené schopnosti:** Unikátní herní schopnosti duchů, které lze spustit souhrou elementů. Není-li výslovně řečeno jinak, nepočítají se do limitu hraných karet ani nestojí žádnou energii. Podobně jako ostatní schopnosti se týkají vždy jednoho území či ducha, není-li výslovně řečeno jinak.

KOLONIZÁTOŘI

Vetřelci připlouvají na váš ostrov! Jejich primárním cílem sice není vaše zničení, nicméně jimi prováděná intenzivní kolonizace narušuje křehkou přírodní rovnováhu. Cílem hry je kolonizátory zahnat do takové míry, jakou udává aktuální úroveň vyděšení. S tím, jak se vás kolonizátoři začnou stále více obávat, se vítězství postupně stává snazším!

Kolonizátoři nepoškozují území nebo místní obyvatele (Dahany) pouhou přítomností, děje se tak pouze během jejich plenění (viz str. 9). Každá figurka kolonizátora má svou určenou hodnotu odolnosti. Utrpí-li poškození v uvedené či vyšší hodnotě v rámci jednoho kola, je zničena. Kolonizátoři mohou být také zničeni různými herními efekty bez ohledu na hodnotu odolnosti.

Kolonizátory rozdělujeme na tři druhy: průzkumníky, osady a města. Území, kde se nachází alespoň jedna miniatura kolonizátora, označujeme jako „území s kolonizátory“. Počet kolonizátorů není omezen fyzickým počtem miniatur v této hře: v nepravděpodobném případě, že by vám došly, využijte žetony energie jako značku pro 1 nebo 3 jednotky navíc.

 Průzkumníci představují odvážlivce, kteří se vydávají do neprobádané divočiny, mapují ostrov a zakládají první osady. Mají hodnotu odolnosti 1 a při plenění způsobí 1 poškození. Sami o sobě nepředstavují zdroj nových průzkumníků pro účely průzkumu.

 Osady představují malé příhraniční usedlosti. Mají hodnotu odolnosti 2 a při plenění způsobí 2 poškození. Jsou zdrojem nových průzkumníků pro účely průzkumu.

 Města jsou největší a nejničivější sídla kolonizátorů. Mají hodnotu odolnosti 3 a při plenění způsobí 3 poškození. Rovněž jsou zdrojem nových průzkumníků při průzkumu.

Zničení osady či města snižuje odhodlání kolonizátorů. Kdykoliv zničíte osadu, vyvoláte strach: přesuňte 1 žeton strachu ze zásoby strachu na pole Vyvolaný strach. Pokud zničíte město, přesuňte stejným způsobem 2 žetony (viz *Strach a vyděšení*, str. 12).

POHROMA

Kolonizace pomalu, avšak nezadržitelně ničí zemi. Určitá úroveň pohromy je v přírodě běžná - například když vzplane lesní požár. Ale pokud je jí příliš, může to znamenat zkázu celého ostrova. Když v průběhu hry přidáváte na desky ostrova žetony pohromy, berte je z karty pohromy (která je na začátku hry otočená stranou „Nedotčený ostrov“ vzhůru) nebo z pole Pohroma na desce kolonizátorů. Pokud se vám podaří odstranit žeton pohromy z ostrova (např. efektem karty schopnosti Očistný plamen), vraťte jej zpět na kartu pohromy / místo na desce kolonizátorů. Pokud se na kartě pohromy nenachází žádný žeton pohromy, buď ihned prohráváte, nebo otočte kartu pohromy a postupujte dle pokynů na jejím rubu. Zpustošený ostrov již nelze zcela vyléčit. Kartu pohromy tedy nelze otočit opět „nedotčenou“ stranou vzhůru. Příroda hojí rány příliš pomalu, než aby na to stačilo časové období, které představuje jedna partie této hry.

Kdykoliv jste po úvodní přípravě hry nuceni přidat na území žeton pohromy, stanou se dvě špatné věci:

- **Ztráta přítomnosti:** Každý duch musí zničit (a odstranit ze hry) jeden žeton své přítomnosti na tomto území (pokud tam nějaký má).
- **Řetězení:** Pokud přidáváte žeton pohromy na území, kde se již nějaký žeton pohromy nachází, musíte také přidat další žeton pohromy na jedno sousedící území. Pokud i to obsahuje žeton pohromy, proces opakujte (viz příklad plenění, str. 11).

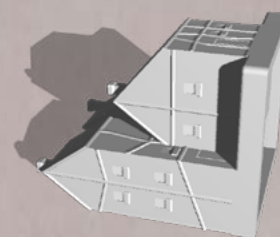
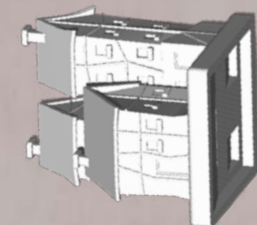
OZNAČENÍ POŠKOZENÍ

Tvary miniatur osad a měst jsou navrženy tak, abyste si s jejich pomocí mohli udržet přehled o jejich aktuálním poškození, resp. kolik dalších poškození je nadobro zničí.



MĚSTA:
Hodnota odolnosti 3

Město je zničeno, pokud utrpí 3 poškození. To si můžete zapamatovat tak, že spočítáte počet budov na postavené miniatuře.



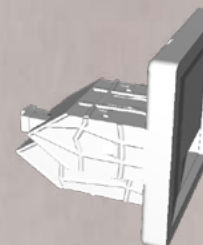
Toto město utrpělo již 1 poškození. Miniatura je položena stranou se dvěma budovami vzhůru (víme tak, že další 2 poškození jej zničí).

Toto město utrpělo již 2 poškození. Miniatura je položena stranou s jednou budovou vzhůru (víme tak, že k jeho zničení už stačí jen 1 poškození).



OSADY:
Hodnota odolnosti 2

Osada je zničena, pokud utrpí 2 poškození. Miniatura jako pomůcka znázorňuje 2 budovy.



Tato osada utrpěla 1 poškození. Miniatura je položena vzhůru stranou s jednou budovou (víme tak, že příští poškození v tomtéž tahu ji zničí).

Pokud město či osada utrpí minimálně tolik poškození, kolik činí jejich hodnota odolnosti, jsou zničeny. Vraťte je do zásoby a přesuňte žetony strachu na desce kolonizátorů ze zásoby strachu na pole vyvolaného strachu: 1 za zničenou osadu, 2 za zničené město. Na konci každého kola, během fáze plynutí času, je všechno zbývající poškození zrušeno (postavte miniatury opět na podstavec).

OZNAČENÍ POŠKOZENÍ



DAHANOVÉ:
hodnota odolnosti 2

Dahan je zničen, jestliže utrpí 2 poškození.



Tento Dahan utrpěl 1 poškození, další jej zničí. Dřevěný žeton je proto otočen vzhůru nohama.



DAHANOVÉ

Dahanové jsou domorodý, napůl kočovný národ, obývající tento ostrov. Silám duchů a země rozumí a žijí s nimi v harmonii. Probíhající kolonizace je pro ně hrozbou, nechtějí se však uchýlovat k násilí.

Při přípravě hry umístěte na každou desku ostrova 6 dřevěných figurek Dahanů. V průběhu hry se jejich počet může zvýšit pouze díky požehnání duchů, podporujících zdraví, plodnost či dobrou úrodu. Podobně jako u kolonizátorů není počet Dahanů omezen počtem fyzických komponent ve hře.

Dahanové útočí, pouze pokud je k tomu přiměje schopnost ducha nebo pokud jsou sami napadeni, tj. poté, co kolonizátoři vyhodnotí plnění na území s nimi. Při protiútoků každý přeživší Dahan na daném území způsobí 2 poškození.

Dahanové mají hodnotu odolnosti 2, tj. každá 2 poškození zničí jednoho Dahanu. Poškození, které uděluje duch svými schopnostmi, se Dahanů netýká, není-li řečeno jinak. Existují však i schopnosti, které mohou způsobit nechtěné vedlejší ztráty mezi Dahanu.

SCHOPNOSTI DUCHŮ

Duchové brání ostrov pomocí svých schopností, ať již seslaných pomocí karet, nebo svých vrozených. Vrozené schopnosti fungují stejně jako ty na kartách s tím rozdílem, že jsou vždy k dispozici, nepočítají se do limitu zahraničních karet a nevyžadují energii. Hráč však pro jejich použití musí shromáždit v daném kole požadované symboly elementů.

POPIS SCHOPNOSTI

- Cena v energii (pouze u karet)**
- Název**
- Poskytované elementy (pouze u karet)**
Ve hře rozlišujeme 8 elementů: slunce, měsíc, oheň, vzduch, voda, země, rostlina a zvíře. Ihned poté, co zaplatíte energii za zahraniční karty, získáte dané symboly elementů bez ohledu na to, zda jde o schopnost rychlou, či pomalou. Symboly elementů jsou hráči k dispozici po zbytek kola a opouští hru spolu s kartami (typicky ve fázi plynutí času). Některé karty schopností mohou obsahovat dodatečné výhody, pokud máte k dispozici uvedené symboly elementů.
- Rychlost:** Rychlé schopnosti () se vyhodnocují před fází kolonizátorů, pomalé () až po ní. Rozpoznáte je podle těchto červených a modrých symbolů, případně dle barvy kruhu okolo ceny karty v levém horním rohu.
- Dosah:** Určuje, jak daleko od území, v němž je váš duch přítomen, je možné kartu zahrát. Číslo udává vždy maximální vzdálenost, vždy je možné zvolit vzdálenost menší (počítá se i vzdálenost 0, tj. území, kde má duch přítomnost). Některé schopnosti mohou mít dodatečná omezení, z jakého území se vzdálenost smí počítat, např. od svatyně nebo území určitého typu. V těchto případech vždy najdete u dosahu upřesnění.
- Cíl:** Určuje, která území je možno zacílit efektem schopnosti. Nejčastěji jde o jakékoli území, v některých případech však mohou být schopnosti omezeny na území určitého typu, pobřežní či vnitrozemská, případně může být specifikováno, kdo, popř. co se na území musí nacházet. Schopnosti vždy cílí pouze na jedno území, není-li výslovně uvedeno jinak. Některé schopnosti mohou namísto území cílit na některého z duchů (viz přehled na zadní straně pravidel).
- Efekt (pouze u karet):** Popisuje, co karta dělá. Týká se vždy pouze jednoho cílového území, není-li výslovně uvedeno jinak (např. věta „zničte všechny“ znamená „zničte všechny osady na cílovém území“, nikoliv na celém ostrově!). Kartu vyhodnocujte postupně odshora dolů. Efekt, který nelze provést, přeskočte. Pokud efekt karty nemění situaci na desce ostrova (např. „Kolonizátoři na cílovém území neprovedou stavbu“), platí toto pouze pro stávající kolo.

8. **Souhra elementů:** Pokud jste v tomto kole získali vyobrazené symboly elementů, lze využít dodatečné efekty karet či vrozených schopností (viz odrážka 3 na předchozí straně). Symboly elementů se nespotřebovávají, pouze zkontrolujte, že je máte k dispozici (na zahraných kartách či na odkrytých polích stupnic přítomnosti).

Např. duch, který má ve hře v tomto kole dva symboly vody, smí využít libovolný počet efektů (a schopností), které vyžadují nejvýše dva symboly vody. Vyhodnocujte vždy základní efekt a poté další efekty, na které vám dostačují symboly elementů, v pořadí shora dolů.

- **Výjimka:** Pokud efekt pozdější úrovně obsahuje slovo „namísto toho...“, přeskočte všechny předcházející.

OBECNÉ PRAVIDLO: UDĚLEJTE VŠE, CO LZE

Vyhodnocujete-li efekt schopnosti, vyhodnoťte vše, co lze. Pokud část textu schopnosti nelze v dané situaci použít, přeskočte ji a vyhodnoťte zbytek. Použití schopnosti je omezeno pouze vzdáleností a případným omezením cílového území.

OBECNÉ PRAVIDLO: JE MOŽNÉ PŘESKOČIT EFEKT SCHOPNOSTI

Pokud schopnost nemůžete či nechcete použít, například kvůli neočekávanému vývoji situace, je přípustné její efekt(y) zcela vynechat. U zaplacených karet schopností neobdržíte energii zpět, všechny vyložené symboly elementů však zůstávají pro dané kolo v platnosti.

U schopností a efektů využívajících souhru elementů si můžete záměrně zvolit efekt nižší úrovně, avšak text samotný musíte vyhodnotit celý, nelze z něj nic „příhodně“ vynechat - buď vše, nebo nic.

OBECNÉ PRAVIDLO: JEDNO ÚZEMÍ, JEDNO KOLO, JEDNO POUŽITÍ

Není-li výslovně řečeno jinak, schopnosti:

- Cílí vždy pouze na jedno území. Například karta s textem „Znič až 3 průzkumníky“ tak umožňuje učinit toto pouze na jednom zvoleném území, nikoliv na více. Pokud text karty uvádí více efektů, týkají se VŠECHNY téhož území.
- Trvají pouze po dobu daného kola. Text typu „Dahanové mají hodnotu odolnosti o 3 vyšší“ nebo „Kolonizátoři v cílovém území neprovedou plnění“ se uplatní pouze v tomto kole, nejedná se o trvalý efekt. Případné trvalé změny se projeví změnami na desce ostrova či desce kolonizátorů (odstranění herních komponent, vyvolání strachu apod.).
- Lze použít pouze jedenkrát za kolo. Není možné zaplatit energii dvakrát za tutéž kartu. Vrozené schopnosti se rovněž aktivují pouze jednou, i kdybyste měli k dispozici dvojnásobek požadovaných elementů. Pokud se rychlost schopnosti změní z pomalé na rychlou, vyhodnoťte ji pouze jednou (v rychlé fázi), nikoliv v obou!

KRÁTKODOBÉ EFEKTY

Některé schopnosti mohou na jedno kolo ovlivnit konkrétní území (např. „Kolonizátoři přeskočí všechny své akce“). Ve hře jsou obsaženy žetony v barvách hráčů, kterými si pro snazší zapamatování můžete tyto efekty označit. Nezapomeňte je však na konci herního kola opět odstranit!



ŽETONY KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ

SEZNAM ELEMENTŮ

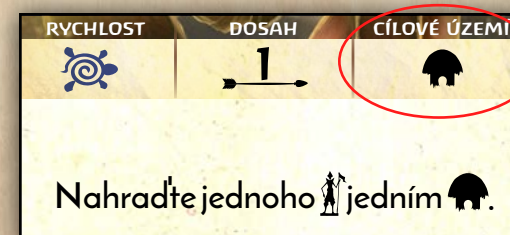
- Slunce:** představuje den, světlo, teplo, nadvládu, stabilitu.
- Měsíc:** představuje noc, cykly, tmu, sny a proměnu.
- Oheň:** představuje žár, hněv, zkázu, touhu či násilnou proměnu.
- Vzduch:** představuje vítr, nebe, zvuk, vzdálenost, rychlost, klam a myšlenky.
- Voda:** představuje řeky, dynamiku, plodnost, empatii, nemoc a léčení.
- Země:** představuje půdu, sílu, stabilitu, nehybnost, odolnost.
- Rostlina:** představuje zeleň, růst, objetí, regeneraci.
- Zvíře:** představuje faunu, člověka, krev, tělo, život a smrt.

UDĚLEJTE VŠE, CO LZE

Je dovoleno zahrát kartu schopnosti, přestože některý z jejích efektů nemůžete provést. Například pokud hrajete níže vyobrazenou kartu, je možné ji zacílit i na území, kde se Dahan nenachází, a danou část efektu neprovést.



Situace je pak odlišná u této karty, kde je přítomnost Dahana podmínkou.



KTERÉ KARTY SCHOPNOSTÍ MOHU ZAPOMENOUT?

Jakékoliv! Smíte zapomenout karty z ruky, odhozené karty i aktuálně zahrané karty (pokud uprostřed kola získáte novou kartu silné schopnosti). Rovněž se může jednat i o kartu právě nabytou. Pokud zapomenete schopnost, kterou máte právě vyloženou ve hře, ihned ztrácíte její elementy a nemůžete je po zbytek kola využít. Nicméně pokud jste je v tomto kole již využili, pokračujte dále ve hře (jako obvykle).

POŠKOZENÍ KOLONIZÁTORŮM

Kolonizátoři nejsou jediní, kteří mohou být cílem poškození (poškození mohou z jejich strany utrpět také pleněná území či Dahanové).

Kdykoliv uděluje karta schopnosti či jiný herní efekt poškození, má se na mysli poškození kolonizátorům, není-li výslovně řečeno jinak. Naprostá většina schopností duchů nemá za cíl zranit Dahany ani zemi.

ZNAČKY POŠKOZENÍ?

Ve hře nejsou žádné komponenty, kterými byste značili poškození. Miniatury jsou namísto toho navrženy tak, aby šly pro tento účel otáčet (více viz str. 15 a 16).

ZKÁZA DĚSÍ

Kdykoliv je **zničena** osada či město (jakýmkoliv způsobem, ne však **odstraněna**), zasejete strach do myslí kolonizátorů. Přesuňte 1 nebo 2 žetony na pole vyvolaného strachu (+ případně další žetony strachu výslovně uvedené v textu schopnosti).

Pamatujte, že odstranění či nahrazení osady či města strach nevyvolává!

ZISK KARET SCHOPNOSTÍ

Nové karty schopností získáte obvykle v kroku růstu ve fázi duchů, avšak může vám je poskytnout i jiný herní efekt. Získané karty schopností si vždy berete přímo do ruky.

Kdykoliv máte získat novou kartu schopnosti:

- Vyberte si, zda chcete schopnost silnou, či běžnou. Z příslušného balíčku si doberte 4 karty. Je-li balíček prázdný, zamíchejte příslušný odhazovací balíček.
- Jednu z těchto karet si přidejte do ruky a zbývající odhodte na odhazovací balíček.
- Pokud si vezmete kartu silné schopnosti, musíte současně „zapomenout“ jinou kartu schopnosti. Zapomenutou schopnost odhodte na příslušný odhazovací balíček schopnosti (nikoli na odhazovací balíček hráče!). Pokud se jedná o jednu z vašich počátečních jedinečných karet schopností, umístěte ji pod svou hráčskou desku.

Pokud hrajete hru s kartou *Rozvoje schopností*, karty si nevybíráte – jednoduše najděte a vezměte další kartu uvedenou na seznamu (viz *První partie*, str. 3).

EFEKTY SCHOPNOSTÍ A STRACHU

POŠKOZENÍ, ZNIČENÍ, NAHRAZENÍ, ODSTRANĚNÍ

Některé efekty **odstraňují** kolonizátory, což představuje jejich vyděšený úprk. Odstraněné miniatury vraťte do zásoby. Jiné kolonizátory **nahrazují** – vyměňte uvedené miniatury za jiné dle pokynu. Případné poškození se přenáší. Další schopnosti mohou kolonizátory rovnou **zničit** bez ohledu na hodnotu odolnosti. V takovém případě vraťte příslušné miniatury do zásoby (bez ohledu na poškození či hodnotu odolnosti). **Důležité:** **Zničení** osady či města vyvolává strach (přesouvá 1 nebo 2 žetony na pole vyvolaného strachu). **Odstranění** či **nahrazení** osady či města strach nevyvolává!

Kdykoliv efekt schopnosti hovoří o „poškození“, má se na mysli poškození udělené kolonizátorům, není-li výslovně řečeno jinak. Při udělování poškození na daném území se můžete rozhodnout, jak je mezi kolonizátory rozdělit. Poškození rovnající se či překonávající hodnotu odolnosti kolonizátora jej ihned zničí. Poškození je v rámci kola možné udělit postupně z více zahranych schopností, avšak na konci kola se všechno poškození ruší.

OBRANA

Některé schopnosti vám umožňují **bránit** cílové území, což snižuje poškození, které kolonizátoři udělí území a/nebo Dahanům. Např.: Text karty „Obrana 2“ znamená, že „kdykoliv kolonizátoři udělují v rámci tohoto kola poškození na tomto území, snižte jeho hodnotu o 2“. Pokud je na cílovém území zahráno více efektů obrany, jejich hodnoty se sčítají. Obrana trvá po celý zbytek herního kola. Jako připomínku toho, že území je v tomto kole bráněno, můžete využít zadní stranu žetonů krátkodobých efektů.



ZADNÍ STRANA ŽETONŮ KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ

NÁPRAVA POHROMY

Pokud z území odstraňujete žeton pohromy, vraťte jej zpět na kartu pohromy na desce kolonizátorů. Pokud je již karta pohromy otočená na „zpuštěnou“ stranu, neotáčí se zpět na „nedotčenou“ bez ohledu na to, kolik žetonů takto vrátíte.

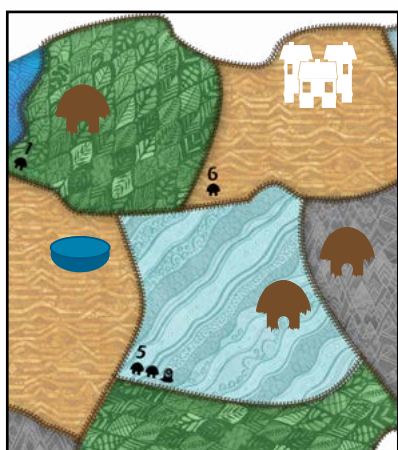
PŘIVOLAT A VYHNAT

Některé schopnosti umožňují **přivolat určité herní komponenty na cílové území**. (Například „přivolejte 1 [dom]“ nebo „přivolejte až 3 [dom]“.) Tímto se rozumí přesun uvedených komponent na cílové území z okolních, bezprostředně sousedících území. Vylepšení dosahu schopnosti zde nehraje roli.

Jiné schopnosti naopak umožňují **vyhnat určité herní komponenty z cílového území**. (Například „vyžeňte 1 [dom]“ nebo „vyžeňte až 3 [dom]“.) Jde o pravý opak přivolání a tento efekt značí přesun uvedených komponent z cílového území do okolních, bezprostředně sousedících území. Vylepšení dosahu schopnosti ani v tomto případě nehraje roli. Pokud odsouváte více herních komponent, můžete si zvolit jedno či více okolních území, kam je přesunete. Musí však jít o platnou možnost – komponenty nelze vytlačit z desky ostrova či do oceánu.

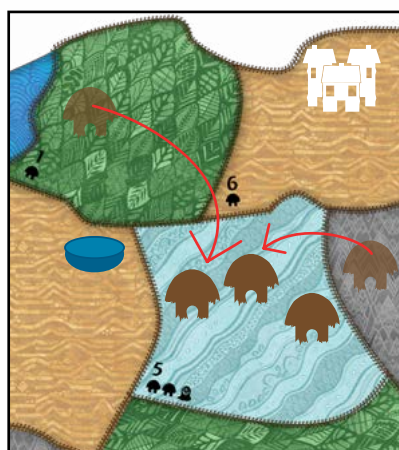
PŘÍKLAD PŘIVOLÁNÍ A VYHNÁNÍ

PŘIVOLÁNÍ

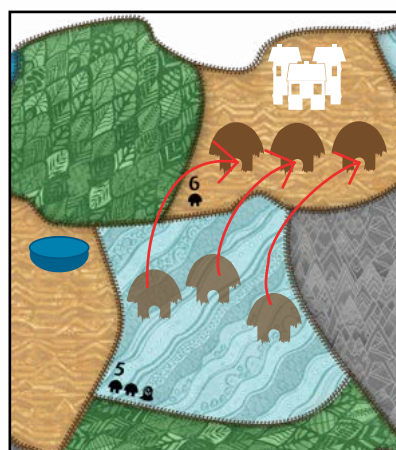


Kolonizátoři mají v příštím kole plnit pouštní území (č.6). Hráči chtějí přivolat okolní Dahany do boje.

VYHNÁNÍ



Modrý duch zahraje kartu **Čas stěhování** a na území č. 5 přivole 2 Dahany ze sousedících území.



Modrý duch nyní provede druhou část textu na kartě a vyžene 3 Dahany z území č. 5 na území č. 6. Až v příštím kole budou kolonizátoři plnit, město zničí jednoho z Dahanů a přidá na území žeton pohromy, zbylí dva Dahanové však město protiútokem zničí (a vyvolají strach).

ZOPAKOVÁNÍ

Zopakování umožňuje znovu spustit efekt karty schopnosti. Neduplikuje elementy (ty totiž dostáváte k dispozici jen v momentě zahrání karty) a opakování nelze řetězit – ignorujte slovo „zopakovat“ na již zopakované kartě. Zopakovaná schopnost přebírá rychlost původní karty (pomalá či rychlá). A ještě pár upřesnění:

- Změny, které byly provedeny s ohledem na efekt schopnosti, se přenášejí – pokud se například změní dosah či rychlost schopnosti, platí to i pro její zopakování.
- U zopakování schopnosti lze učinit jiná rozhodnutí (zvolit jiné cíle apod.).
- Pokud efekt zopakování na kartě stanoví pro účinek konkrétní území, platí tato specifikace namísto původních omezení vzdálenosti či cíle. V opačném případě je možné zvolit jakýkoliv platný cíl, včetně cíle, který byl zvolen při prvním zahrání dané schopnosti.
- Zopakování schopnosti se nepočítá do limitu zahranych karet (např. u karty *Dar síly*). Počítá se jako použití nové schopnosti (např. u *Posla snů* a *nočních můr*).

PŘÍKLAD KARTY S EFEKTY PŘIVOLÁNÍ I VYHNÁNÍ



JEJDA!

Co když si náhle uvědomíte, že už 4 kola používáte kartu schopnosti na území, která nemohou být jejím cílem?

Stručná odpověď zní: Moc to neřešte.

Je zřejmé, že při první či druhé hře se můžete omylem dopustit drobných chyb. Pravděpodobně nepůjde o nic závažného, pouze si hru buďto zjednodušíte, nebo naopak ztížíte.

Důležité je se bavit, nikoliv složitě vracet řadu akcí zpět ve snaze chybu opravit. Jednoduše si zapamatujte správný postup a nadále jej používejte.

TIPY PRO USNADNĚNÍ HRY

- Při vykládání karet schopností z ruky si na ně pokládejte příslušný počet žetonů energie. To vám pomůže si zapamatovat, že za ně musíte zaplatit.
- Po vyhodnocení karty schopnosti ji můžete pootočit nebo posunout nad ostatní karty na znamení, že byla již vyhodnocena. Do skončení kola ji však neodhazujte, neboť můžete stále využít její elementy!
- Pokud máte vyhodnotit efekt karty strachu, který ovlivňuje nějakou akci kolonizátorů (např. „Obra-na 2 na všech územích“), umístěte si tuto kartu strachu k příslušné akci kolonizátorů na jejich desce.
- Při hledání určitého území může pomoci, pokud si zapamatujete, že na každé desce ostrova jsou právě 2 území každého typu terénu.
- Při vyhodnocování akcí kolonizátorů si se spoluhráči ujasněte, kdo bude co dělat. Zabráňte tím nechtěnému provedení nějaké akce podruhé. Osvědčeným postupem je, že každý hráč spravuje akce kolonizátorů na své počáteční desce ostrova. Zároveň se tak noví hráči mohou rychle naučit, jak akce kolonizátorů fungují.
- Během přípravy hry odložte zbylé žetony pohromy do krabice, abyste je omylem nebrali z nesprávného místa či je tam nevraceli. Z krabice doplňte žetony pouze jedenkrát za hru (při otočení karty pohromy).
- Při koordinaci akcí se spoluhráči se nesnažte zapamatovat si každý detail jejich schopností. Soustředte se spíše na celkové cíle a podrobně o nich diskutujte jen v případě potřeby.
- Někteří hráči rádi vše pečlivě promýšlejí a analyzují, jiní hrají instinktivně v nejlepší možné víře. Tato hra může fungovat v obou případech, avšak oba extrémní u téhož stolu mohou jednu či druhou stranu frustrovat. Ujistěte se proto, že všem vyhovuje zvolené tempo hry, případně učiňte příslušná opatření (viz *Válka nepočká*, str. 8).



ZÁKLADNÍ STRATEGIE

Tato doporučení nemusíte číst. Mohou vám však pomoci, pokud si v prvních partiích nevíte rady.

BOJ S KOLONIZÁTORY

- Snažte se odstranit kolonizátory z území dřív, než dostanou příležitost tam stavět. Právě prozkoumaná území často obsahují pouze jediného průzkumníka. Jeho přesunutím nebo zničením ještě před další fází kolonizátorů tak zabráníte výstavbě osady.
- Stejně tak se snažte kolonizátory odstranit dřív, než budou území plenit, čímž předejdete umístění žetonů pohromy a zabíjení Dahanů.
- Pomalé schopnosti můžete dobře plánovat, protože přesně víte, že pokud určité území v tomto kole kolonizátoři prozkoumali, budou na něm následující kolo stavět a stejné území budou v dalším herním kole po stavbě plenit.
- Zaměřujte se zejména na území, kde budou kolonizátoři plenit nebo stavět, neboť tam hrozí bezprostřední nebezpečí.

KAM UMÍSTIT SVOU PŘÍTOMNOST/SVATYNI

- Snažte se být co nejbližší kolonizátorům, díky tomu budete moci použít všechny své karty schopností.
- Vyhněte se územím, která budou kolonizátoři plenit (a kde tomu nemůžete zabránit). Umístění žetonu pohromy zničí i vaši přítomnost.
- Snažte se rozšířit po ostrově tak, abyste mohli účinně spolupracovat s ostatními hráči. Tři schopnosti udělující pouze 1 poškození mohou zničit město.
- Mnoho silných schopností či efektů karet strachu vyžaduje svatyni, snažte se ji proto získat poblíž kolonizátorů.

KAM S DAHANY

- Na území s pouze malým počtem kolonizátorů. Mnoho schopností zahání kolonizátory z území, na kterých se nacházejí Dahanové, nebo podněcuje Dahany k útoku. Pokud bude navíc takové území plněno, Dahanové vrátí úder.
- Mimo území s velkým počtem kolonizátorů. Při plenění by mohli všichni tito Dahanové padnout, zachraňte je proto přesunem na bezpečná území.

RŮZNÉ

- Díky pravidlu řetězení se někdy může pohroma rozšířit nekontrolovatelně rychle. Pokuste se žetony pohromy z území odstranit dříve, než je na stejné území přidán druhý.
- Pokud nenacházíte vhodné cíle pro svoje schopnosti, může to mít dva důvody:
 1. Jste na cestě k vítězství! Pokud se vám podařilo zatlačit kolonizátory do kouta, nepolevujte a soustřeďte se na splnění vítězných podmínek!
 2. Vaše žetony přítomnosti/svatyně nejsou dostatečně blízko územím, kde chcete využít své schopnosti. Snažte se proto dostat do centra dění.
- Pokud trpíte neustálým nedostatkem energie, zkuste:
 - Umístit na ostrov více žetonů přítomnosti ze stupnice „energie/kolo“
 - Hrát méně karet schopností
 - Vybírat si levnější karty
 - Občas zvolit možnost růstu nabízející zisk energie

JE HRA PŘÍLIŠ TĚŽKÁ?

Pokud vás hra drtí a nebavíte se, zkuste:

- Na konci přípravy hry umožnit každému duchovi jednu bonusovou možnost růstu (hra bude **mírně snazší**)
- Na konci přípravy vynechat první průzkum kolonizátorů (hra bude **snazší**)
- Obojí výše uvedené (hra bude **podstatně snazší**)

Poznámka: Dvě pravidla, která se týkají pohromy, vám mohou hru hodně ztížit, pokud je nehrajete správně:

1. Při plenění se umísťuje vždy pouze 1 žeton pohromy, nikoliv 1 žeton za každé 2 body poškození.
2. Nastane-li efekt řetězení, umísťuje se další žeton pohromy pouze na 1 sousedící území, nikoliv na všechna.

VARIANTA HRY PRO JEDNOHO HRÁČE

Hra jednoho hráče se příliš neliší od hry ve více hráčích, využijete však jen jedinou desku ostrova jako celou herní plochu. Rozdílem je také to, že můžete cílit schopnosti, které standardně cílí na „jiného ducha“, sami na sebe, avšak nezískáte výhody, které odměňují cílení na jiného ducha než na vás, např. u karet *Dar stability* nebo *Požehnání živlů*. Také pamatujte, že sólo varianta je náchylnější na vliv náhody při braní karet a že vám nemůže jiný duch pomoci kompenzovat vaše slabiny.

KOLONIÁLNÍ MOCNOSTI

Koloniální mocnosti představují konkrétní státy zakládající na Ostrově duchů své kolonie. Hra s koloniálními mocnostmi je volitelnou variantou. Pokud se pro ni rozhodnete, nezapomeňte upravit přípravu hry a provést také další úpravy pravidel samotného hraní dle pokynů na desce mocnosti.

Deska mocnosti uvádí tzv. efekt rozmachu, který se vyhodnocuje ve chvíli, kdy je z balíčku kolonizátorů otočena karta obsahující symbol vlajky (viz str. 10). Některé mocnosti také mohou zavést speciální podmínky, při jejichž splnění hráči prohrávají hru. Tato dvě pravidla jsou jakousi základní úrovní mocností a mírně zvyšují obtížnost hry. Každá deska mocnosti dále obsahuje tabulku úrovní obtížnosti s dalšími pravidly. Tyto úrovně obtížnosti jsou kumulativní, tj. pokud budete hrát na úrovni 3, platí i pravidla úrovní 1 a 2. Některé mocnosti mohou provádět akce kolonizátorů odlišně od základní hry. Ve hře najdete také 3 žetony akcí koloniálních mocností, které můžete přiřadit k jednotlivým kartám kolonizátorů jako připomínku, že akce jsou nějakým způsobem upraveny.

Seznam hodnocení obtížnosti jednotlivých mocností najdete v tabulce na str. 28.

KARTY STRACHU

Se vzrůstající obtížností je těžší dosáhnout vyšší úrovně vyděšení (a tím si zjednodušit podmínku vítězství). Úroveň obtížnosti na desce mocnosti uvádí, z kolika karet se bude skládat balíček strachu a kolik karet patří mezi jednotlivé rozdělovníky.

KRÁLOVSTVÍ BRANIBORSKO-PRUSKÉ

- Ideální jako první koloniální mocnost, obsahuje jen minimum nových pravidel, týkajících se převážně přípravy hry.
- Pro tuto mocnost je typické rychlé tempo. Karty kolonizátorů se dvěma typy území se objeví mnohem dříve, často dříve, než se duchové stihnou řádně připravit.
- Hrát proti této mocnosti je proto **znatelně obtížnější** pro duchy, kteří potřebují čas k rozvinutí svých schopností.

KRÁLOVSTVÍ ANGLICKÉ

- Stavby, stavby a zase stavby. Anglie posílá tolik přistěhovalců, že kolonie snadno přerůstá i do neprobádaných území. Začátek sice není nijak rychlý, avšak Anglie neustále posouvá své hranice. Ve druhé epoše se bude Anglie ze všech sil snažit založit hlavní město.
- Hrát proti Anglii je **znatelně snazší** pro duchy, kteří dovedou dobře ničit osady (např. *Náhly úder blesku*).
- Naopak **znatelně obtížnější** bude hra pro duchy spoléhající na posouvání/likvidaci průzkumníků jako na prostředek pro zabránění stavbě (např. *Stíny tančící mezi plameny*).

ŠVÉDSKÉ KRÁLOVSTVÍ

- Švédsko je nebezpečnější než ostatní kvůli své pokročilé vojenské taktice a rozsáhlé populaci soustředící se na farmaření a těžbu. Politikou království je snaha o asimilaci co největšího počtu Dahanů. Tyto snahy však může vyvinout pouze na místech s vysokým počtem vlastních poddaných.
- Proti Švédsku mají **podstatně vyšší šanci** duchové, kteří umí účinně zabránit plenění (např. *Divoce rostoucí zeleň* nebo *Živoucí síla Země*).
- **Poznámka:** Během přípravy hry může Švédsko přidat na plán ostrova dodatečné žetony pohromy. Tyto však nezpůsobují řetězení ani neničí přítomnost duchů.

DESKY KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ

KRÁLOVSTVÍ BRANIBORSKO-PRUSKÉ

Dodatečná podmínka prohry:
Žádná

Rozmach kolonizace v epoše II:
Zábor území: Na každou desku ostrova, na níž se nachází , přidejte 1 na území, na němž se nenachází žádná .



Úroveň	Karty strachu	Herní účinky (kumulativní)
1	9 (3/3/3)	Rychlý nástup: Při přípravě hry umístěte na každou desku ostrova 1 na území č. 3.
2	9 (3/3/3)	Přívál osadníků: Při sestavování balíčku kolonizátorů vložte 1 kartu epochy III mezi karty epochy I a epochy II. (Nové pořadí karet v balíčku bude III-3-2222-3333).
3	10 (3/4/3)	Efektivita: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude II-3-2222-3333).
4	11 (4/4/3)	Čas nezastaví: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy II. (Nové pořadí karet v balíčku bude II-3-222-3333).
5	11 (4/4/3)	Neoprosný postup: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte navíc 1 kartu epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude I-3-222-3333).
6	12 (4/4/4)	Nezastavitelný postup: Při sestavování balíčku kolonizátorů odstraňte všechny karty epochy I. (Nové pořadí karet v balíčku bude 3-222-3333).

KRÁLOVSTVÍ ANGLICKÉ

Dodatečná podmínka prohry:
Hlavní město impéria: Pokud se kdykoliv nachází na jednom území 7 kolonizátorů vítězí.

Rozmach kolonizace v epoše II:
Rychlá výstavba: Na každé desce ostrova, na níž se nachází , proveďte výstavbu na území s největším počtem .



Úroveň	Karty strachu	Herní účinky (kumulativní)
1	10 (3/4/3)	Přidělení půdy nevolníkům: Akce stavba se provádí na území bez kolonizátorů, jestliže před akcí sousedí alespoň se 2 .
2	11 (4/4/3)	Zlodi a podvržené živly: Během přípravy hry umístěte na každou desku ostrova 1 na území č. 1 a 1 na území č. 2.
3	13 (4/5/4)	Nárost imigrace (I): Umístěte do hry destičku „Nárost imigrace“ nalevo od akce plenění. Na tuto destičku se přesunuje karta z akce plenění. V každé fázi kolonizátorů se provede před akcí plenění dodatečná akce stavby na terénu určeném kartou na destičce „Nárost imigrace“. Destičku odstraňte ze hry v okamžiku, kdy se na ni posune první karta z epochy II (tuto kartu odložte na odhazovací balíček).
4	14 (4/5/5)	Nárost imigrace (II): Destička „Nárost imigrace“ se neodstraňuje ze hry.
5	14 (4/5/5)	Místní samospráva: a získají bonus +1 k hodnotě odolnosti.
6	13 (4/5/4)	Snaha o nezávislost: Během přípravy hry přidejte do zásoby 1 navíc za každého hráče. Pokud během fáze kolonizátorů není vyhodnocena karta strachu, proveďte stavbu na území dle karty na destičce „Nárost imigrace“ dvakrát. (Tento efekt nastane, pokud na destičce aktuálně není žádná karta.)

ŠVÉDSKÉ KRÁLOVSTVÍ

Dodatečná podmínka prohry:
Žádná

Rozmach kolonizace v epoše II:
Obřecení na vlnu: Pokud se na území, které kolonizátoři právě prozkoumali, nachází alespoň tolik kolonizátorů jako nahradte jednoho jednou .



Úroveň	Karty strachu	Herní účinky (kumulativní)
1	9 (3/3/3)	Intenzivní těžba: Pokud kolonizátoři během plenění způsobí území alespoň 6 poškození, umístěte 1 navíc. Tato dodatečná však neničí duchů ani nezpůsobuje řetězení.
2	10 (3/4/3)	Doma je přednější: Poté, co během přípravy hry umístěte na každou desku ostrova 1 na území č. 4. Pokud by na území č. 4 měla být při přípravě hry umístěna , posuňte tuto na území č. 5.
3	10 (3/4/3)	Kvalitní ocel na nářadí: způsobují (během plenění) 3 poškození. způsobují 5 poškození.
4	11 (3/4/4)	Královský dekret: Poté, co během přípravy hry rozmístíte počáteční kolonizátory, odhodte vrchní kartu z balíčku kolonizátorů a na každou desku ostrova umístěte navíc 1 na území uvedeného typu, na němž se nachází nejméně kolonizátorů.
5	12 (4/4/4)	Těžká horečka: Pokud je při plenění umístěna na území , přidejte 1 na sousedící území, na němž se dosud nenachází žádná ani . Přidaná řetězením tento efekt nespošit.
6	13 (4/4/5)	Homická osada: Během přípravy hry umístěte na každou desku ostrova 1 a 1 na území č. 8. Tuto berte z krabice, nikoliv z karty pohromy.

SCÉNÁŘE

Scénáře mění situaci, v níž se duchové na ostrově ocitají, případně jejich schopnosti. Scénář může obsahovat alternativní či dodatečné podmínky vítězství a další změny v pravidlech hry. Každý scénář má v pravém horním rohu číslici označující jeho relativní obtížnost od 0 (beze změn) až po 10 (extrémně obtížná).

Hraní scénáře je volitelné. Můžete si zahrát partii s použitím koloniální mocnosti nebo scénáře, případně obojího. Celkovou obtížnost je možné vyjádřit součtem obtížností scénáře a koloniální mocnosti. Pokud jsou změny v pravidlech scénáře a mocnosti ve vzájemném rozporu, přednost mají pravidla scénáře.

TEMATICKÁ MAPA

Na zadní straně desek ostrova najdete mapu s alternativním vzhledem. Představuje realistickou mapu ostrova a upřednostňuje téma před herně vyváženou přední stranou: jednotlivé typy území jsou zpravidla u sebe - například mokřad se typicky tvoří na větrném úpatí hor apod.

Tematická mapa je určena pro zkušenější hráče, a to ze dvou důvodů:

- díky realistické kresbě může být obtížnější se na mapě zorientovat,
- některé změny hry ztěžují: území je na plánu více, bývají sdružená k sobě dle typu či obsahují již při přípravě hry více kolonizátorů.

PŘÍPRAVA TEMATICKÉ MAPY

Desky ostrova mají pro použití tematické mapy napevno určenou vzájemnou orientaci. Použít můžete kterékoli desky, avšak doporučené rozložení pro daný počet hráčů je následující:

- **Sólo hra:** použijte Severovýchod.
- **2 hráči:** použijte Západ a Východ tak, aby byly spojené územím (tj. pobřeží na protilehlých stranách).
- **3 hráči:** použijte Západ a Východ jako při hře dvou hráčů a nad Východ přidejte Severovýchod.
- **4 hráči:** použijte Západ, Východ, Severozápad a Severovýchod v obvyklém rozložení pro 4 hráče.

Některá území mohou graficky mírně přesahovat na jinou desku ostrova. Území patří k té desce ostrova, na níž je napsáno jeho číslo a symboly pro přípravu hry. Drobné části území bez čísla ignorujte, nemají na hru vliv.

Některá území mohou nést symboly z rozšíření Branch & Claw (Větev a dráp). Při základní hře je ignorujte. Obrázky duchů, řek či požárů slouží jen k dokreslení atmosféry a nemají vliv na hru.

BODOVÁNÍ

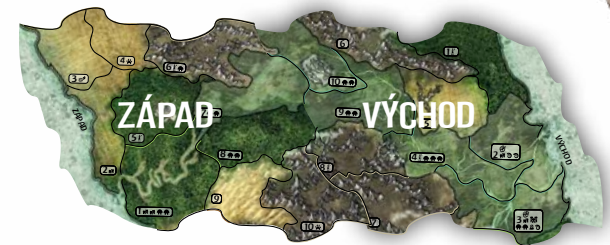
Pokud chcete hrát na body (a porovnávat své skóre v různých partiích), počítejte následovně:

- **Vítězství:** 5× zvolená obtížnost + 10 bodů za výhru + 2 body za každou zbylou kartu v balíčku kolonizátorů.
- **Porážka:** 2× zvolená obtížnost + 1 bod za každou kartu mimo balíček kolonizátorů (tj. ve hře nebo v odhazovacím balíčku).
- **V obou případech dále:** +1 bod za každých X přeživších Dahanů, -1 bod za každých X žetonů pohromy na plánu ostrova, kde X rovná se počtu hráčů.

DESKA SCÉNÁŘE



MAPA PRO 2 HRÁČE



MAPA PRO 3 HRÁČE



MAPA PRO 4 HRÁČE



DOSAVADNÍ UDÁLOSTI

Svět, v němž se odehrává hra Duchové ostrova, není příliš odlišný od naší novověké historie. Najdeme sice drobné odlišnosti, ale v jádru je rozvoj společnosti a techniky napříč světem zhruba stejný.

Evropa není výjimkou. Politika možná nabrala trochu jiný směr, avšak zvyky a postoje lidí odráží naše dějiny. Existuje víra v nadpřirozeno – církve hovoří o dobrých i zlých silách, pěstují se lidové obyčeje, šíří se pověry. Nikde v Evropě byste ale nenašli místo, kde k vám kameny budou promlouvat či se stromy pustí kořenů, aby putovaly krajinou.

Není divu, že kolonizátoři nebyli s to pochopit síly, jež se na Ostrově duchů nacházejí.

OSTROV

Ostrov je starý, mnohem starší než jeho lidské obyvatelé. A přestože ti, kteří stáli u jeho zrodu, na ostrově stále přebývají, z jejich vyprávění v podstatě není možné historii ostrova sestavit. I příběhy vyprávěné těmi nejdůvěryhodnějšími duchy se navzájem rozcházejí, jsou plné protikladů a dopátrat se pravdy je tak zřehla nemožné. Co se stalo s Hlasem z nejhlubší rokle? Obětoval se pro ostrov? Nebo se stal něčím větším? Nebo zůstal nezměněn a dál předvídá budoucnost? Zřejmě platí všechny možnosti. I pojem o čase je obdobně zahalen tajemstvím.

DUCHOVÉ

Na ostrově přebývá nepřehledné a rozmanité množství duchů – zhmotnělé závanu větru či podivné stíny na hladině vody, sluneční paprsky pronikající i do nejhlubších houštin. Většina duchů se do boje proti kolonizátorům nezapojuje. Ti malí jsou příliš slabí. Ti velcí zase moc pomalí nebo tak silní, že by mohli zničit ostrov samotný. Jiní, jako například Spící strážce, jsou z podstaty zdrženliví a další se nenechají rušit. Ne každý hájí či rokle má svého ducha, ale přesto je jich tu více než Dahanů.

DAHANOVÉ

Dahanové byli prvními lidmi, kteří ostrov osídlili před několika staletími, v době, kdy ještě Hladové sevření oceánu nebrzdil pobřeží tak často jako dnes. Existence duchů jsou si od počátku vědomi, přesto byli zaskočeni množstvím, silou i projevy těchto přírodních sil na ostrově. Někteří je dokonce považovali za bohy.

S příchodem Dahanů, chovajících domácí zvířata a obdělávajících půdu, přišla pohroma, a tím i první konflikt s duchy, nazývaný Prvním zúčtováním. Dahanové rychle podlehli a uzavřeli s duchy dohodu: duchové pomohou přeměnit hospodářská zvířata a plodiny v souladu s ekosystémem, Dahanové zase budou šetrnějšími farmáři a budou se s duchy o všem radit. Stali se z nich sousedé, třebaže vztah to nebyl rovnocenný. Dahanové zůstali vůči duchům závislími a podřízenými.

DRUHÉ ZÚČTOVÁNÍ

O mnoho generací později nastalo tzv. Druhé zúčtování, kdy Dahanové pochopili, že k nim jejich rádcí a ochránci nebyli zcela upřímní. Toto je ale jiný příběh. Stačí říci, že Dahanové přestali duchy vnímat jako božstvo.

KOLONIZACE

Kolonizátoři objevili ostrov teprve v minulé dekádě. První kontakt s domorodými Dahanami proběhl vcelku poklidně. Dahanové v nich viděli své vlastní odvážné cestovatele a nabídli jim pohostinnost. Kolonizátoři naopak viděli úrodný, sotva obydlený ostrov a mocnosti, které je vyslaly, už osnují plány na jeho podmanění.

První koloniální lodě dorazily o pět let později a přivezly na ostrov nejen osadníky, ale také různé druhy cizích nemocí, které Dahanové začaly decimovat ve velkém. Pomoc duchů mnoho Dahanů zachránila. V období, kdy naše hra začíná, Dahanové teprve zjišťují, že nešlo o pomstu rozhněvaných duchů, teprve se vzpamatovávají a oplakávají mrtvé. Sami nevědí, na čí stranu se přiklonit: někteří vidí v kolonizátorech zlo, které je třeba zahnat, jiní je stále vnímají jako své nové sousedy a obdivují přitom jejich životní styl, nástroje i víru.

Délka života některých větších duchů překračuje několiknásobně dobu lidského života. Když připluli noví kolonizátoři, viděli v nich tyto duchové pouze další lidské bytosti, které se jim budou míhat před očima. Jejich optimistickou vyhlídkou byla představa, že dahanští šamani budou hrát roli prostředníků a zabrání další konfrontaci.

Noví kolonisté však neměli zájem naslouchat. Každým rokem připlouvalo stále více lodí. Osady se rychle rozrůstaly. Zničehonic bylo na ostrově nových usedlíků takřka tolik jako Dahanů. Začali bezohledně přetvářet ráz krajiny, a jak duchy, tak i Dahanové samotné likvidovat.

TĚMITO DUCHY JSTE VY. DOKÁŽETE ZACHRÁNIT SVŮJ OSTROV?



NEPŘÍTEL NA POCHODU



Koloniální mocnosti v této hře asi znáte, zjistíte však, že se jejich příběh mírně odlišuje od učebnic dějepisu. Píše se rok léta Páně 1700 a evropské mocnosti soupeří o ovládnutí zámořských území. V naší alternativní historii je tento závod ještě intenzivnější a zrodí se v něm mnoho velkých námořních velmocí.

KRÁLOVSTVÍ BRANIBORSKO-PRUSKÉ: FRIDRICH II.

V prosinci roku 1640 zdědil Fridrich Vilém po smrti svého otce, Jiřího Viléma, pruské vévodství i braniborské kurfiřtství. Opustil nerozhodnou zahraniční politiku svého otce - rozvázal vztahy s polskou dynastií Vasovců a proti katolickému Polsku uzavřel spojenectví se švédským králem Gustavem Adolfem. Společně s třetím partnerem, Ruskem, pak roku 1644 dokázali drtivě porazit síly Polsko-litevské unie a následné rozdělení území zvětšilo pruské državy na více než dvojnásobek.

Po tomto slavném vítězství se braniborský kurfiřt Fridrich Vilém nechal korunovat pruským králem a přijal jméno Fridrich I.. Zároveň zahájil výstavbu moderní infrastruktury a rozšířil pruskou vládu nad nově dobytými zeměmi. Po jeho smrti roku 1701 tak jeho syn Fridrich II. zdědil pečlivě vybudovanou zemi a jednu z nejmodernějších evropských armád.

Fridrich II. chtěl dále rozšířit pruské území, avšak aniž by narušil stávající rovnováhu sil a vyvolal konflikt se Švédskem, Ruskem či habsburskou monarchií. Poručil proto vybudovat silné loďstvo a zapojil se do závodu s ostatními mocnostmi o ovládnutí zámořských oblastí a jejich začlenění do pruské říše.

KRÁLOVSTVÍ ANGLICKÉ: EDUARD VII.

Královna Alžběta I. se roku 1562 provdala za Roberta Dudleyho, syna vévody Northumberlandu. Jejich sňatek byl nejprve považován za skandální - zejména kvůli podivným okolnostem úmrtí Dudleyho první ženy - a podnítil u několika šlechtických rodů vzpuru. Robert I. a Alžběta však povstání roku 1564 potlačili a jejich popularita rostla. Roku 1566 se jim narodil syn Eduard. Roku 1587 Anglie odrazila pokusy o invazi ze Španělska a Skotska a stala se jednou z nejvýznamnějších námořních mocností v severním Atlantiku. Po smrti Roberta v roce 1588 a Alžběty roku 1603 jejich syn Eduard VII. usedl na trůn.

Anglie se do náboženských konfliktů na evropském kontinentu zapojila během 17. století jen krátce. V roce 1633 katastrofálně selhal pokus o vpád do Francie. Se Skoty se Angličané střetli roku 1651. Od té doby se Anglie soustředila na posílení hranice se Skotskem a budování silné námořní flotily.

Jelikož Anglie nemohla uplatnit svou sílu na kontinentu a její území bylo omezeno na jižní část Britských ostrovů, byla jednou z prvních mocností, která vyslala osadníky do Nového světa. To přineslo mnoha jejím občanům příležitosti, o kterých se jim doma ani nesnilo.

ŠVÉDSKÉ KRÁLOVSTVÍ: KRÁL ERIK XV.

Po triumfu v bitvě u Lützen roku 1632 dovedl král Gustav Adolf Švédsko k vítězství nad katolickými vojsky a spolu s Ruskem a Braniborskem si roku 1644 rozdělili území Polsko-litevské unie. Když roku 1651 zemřel, nahradil jej na trůnu jeho syn Gustav III. V sérii tažení mezi lety 1657 a 1668 porazil Dánské království a upevnil tak úplnou nadvládu Švédska nad oblastí Baltského moře.

Roku 1683 se Gustavovým nástupcem stal jeho syn Erik, v pořadí osmý panovník dynastie Vasovců ve Švédsku. Za jeho vlády byl růst Švédska omezen Ruskem na východě a Pruskem a Svatou říší římskou na jihu. Švédsko proto využilo svého mocného loďstva a vypravilo se zakládat kolonie po všech koutech světa.

Obsazení části někdejšího Polska mělo za následek masivní příliv přistěhovalců slovanského a jiného neseverského původu. Nárůst populace měl sice příznivý vliv na ekonomickou a vojenskou sílu, zároveň však představoval nelehkou výzvu, jak bez vnitřních rozporů řídit etnicky velmi rozmanitou společnost. Proto Švédsko - kromě touhy získat nové zdroje surovin - považuje své kolonie za způsob, jak rozptýlit část nespokojeného obyvatelstva.

Evropa

-1700-



TABULKA OBTÍŽNOSTI KOLONIÁLNÍCH MOCNOSTÍ A SCÉNÁŘŮ

	SCÉNÁŘ	KRÁLOVSTVÍ BRANIBORSKO-PRUSKÉ	KRÁLOVSTVÍ ANGLICKÉ	ŠVÉDSKÉ KRÁLOVSTVÍ
OBTÍŽNOST 0 (BEZE ZMĚNY)	NENÍ ČASU NA ZBYT STRÁŽCI SRDCE OSTROVA			
OBTÍŽNOST 1		ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ	ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ	ZÁKLADNÍ ÚROVEŇ
OBTÍŽNOST 2		ÚROVEŇ 1		ÚROVEŇ 1
OBTÍŽNOST 3	DĚSIVÉ RITUÁLY		ÚROVEŇ 1	ÚROVEŇ 2
OBTÍŽNOST 4	POVSTÁNÍ DAHANŮ	ÚROVEŇ 2	ÚROVEŇ 2	
OBTÍŽNOST 5				ÚROVEŇ 3
OBTÍŽNOST 6		ÚROVEŇ 3	ÚROVEŇ 3	ÚROVEŇ 4
OBTÍŽNOST 7		ÚROVEŇ 4	ÚROVEŇ 4	ÚROVEŇ 5
OBTÍŽNOST 8				ÚROVEŇ 6
OBTÍŽNOST 9		ÚROVEŇ 5	ÚROVEŇ 5	
OBTÍŽNOST 10		ÚROVEŇ 6	ÚROVEŇ 6	

POUŽITÍ TEMATICKÝCH MAP (VIZ STR. 23) ZVYŠUJE OBTÍŽNOST O 3.

Mějte na paměti, že tento přehled je pouze přibližný. Někteří duchové mohou být silnější či slabší vůči konkrétním mocnostem či v určitém scénáři. Stejně tak mohou různé kombinace mocností a scénářů vyústit v odlišný herní zážitek. Odhad obtížnosti hry je součtem hodnot obtížnosti scénáře a mocnosti.

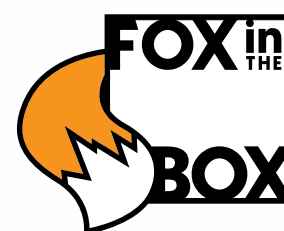
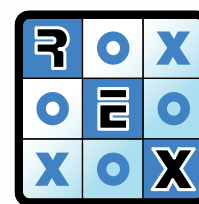
Každá úroveň navíc představuje citelné zvýšení obtížnosti. Doporučujeme proto zvyšovat obtížnost postupně po jedné úrovni, případně o dvě, pokud vítězíte příliš snadno (např. když vyhraje dříve, než se otočí karta pohromy).

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: R. Eric Reuss
 Vývojář: Ted Vessenes
 Šéfredaktor: Christopher Badell
 Tvůrčí vedoucí: Adam Rebotaro
 Výtvarná vedoucí: Jennifer Closson
 Grafický design: SaRae Henderson, Darrell Louder
 Ilustrace na krabici: Joshua Wright
 Grafické prvky: Nolan N. Nasser
 Design miniatur: Jorge Ramos
 Redakce: Brian Blankstein, Dylan Thurson, Ted Vessenes
 Alternativní historie: Paul Bender

Srdečně děkuji své ženě Anne Crossové za léta neochvějně podpory a Tedovi za roky podnětných připomínek a návrhů. Bez vás by Duchové ostrova nespátřili světlo světa. - Eric

ČESKÉ VYDÁNÍ



REX hry, web: www.rexhry.cz; email: obchod@rexhry.cz
 Fox in the Box, web: www.foxinthebox.cz; email: info@foxinthebox.cz

Překlad: Tom Lády
 Redakce překladu: Ondřej Kurka, Zdeněk Mišák, David Hanáček, Jan Březina, Martin Hrabálek
 Korektury: Eliška Pospíšilová
 Grafické úpravy a sazba: Karolina Hanáčková, David Hanáček, Jiří Trojáněk



POZNÁMKY AUTORA

Nápad na hru *Duchové ostrova* se zrodil ve chvíli, kdy jsem hrál jinou hru s tématem kolonizace. Už nevím, která to byla. Goa? Navegador? Možná Mořeplavci? A v rámci hraní jsem se zamyslel: jak se asi místní domorodci tvářili na osadu plnou nových přistěhovalců? Z uvedených her jsme se to nedozvěděli, neboť v nich nejsou domorodci nijak zohledněni. To mi přišlo trošku bezohledné. Nadhodil jsem tuto myšlenku u stolu, někdo se jí možná zasmál a vrátili jsme se ke hře.

Nepřestala mi ale vrtat hlavou. Mnoho euroher se totiž točí kolem témat z dané doby, ať už výslovně kolem tématu kolonizace, nebo alespoň obchodu a společenského rozvoje. Zdálo se proto jako zajímavý nápad vytvořit hru vyjadřující opačný pohled na věc - myšlenku, že vy jste ti kolonizovaní a snažíte se tomu bránit. Taková hra by určitě upozornila na převahu eurocentricky laděných koloniálních her.

Ohlédnou-li se zpět, mohl jsem samozřejmě jít jinou cestou - najít si konkrétní koloniální válku a snažit se ji ve hře ztvárnit, podobně jako k tomu přistoupila např. hra *King of Siam*. Místo toho jsem si v hlavě vymyslel konflikt, který se nikdy skutečně neodehrál, ale mohl by posloužit pro ilustraci odboje proti různým koloniálním mocnostem. *Duchové ostrova* nás tak staví před otázku: jak by asi vypadala éra zámořských objevů, kde by se před kolonizátory postavila jako protivník samotná příroda, a to silou, s jakou se dosud nikdy neseťkali?

(V rámci alternativního světa této hry existuje důvod, vysvětlující přítomnost takového množství duchů na jednom ostrově. Ten důvod však většina lidstva nezná - je tisíce let starý a souvisí s prastarými úmluvami.)

Mým cílem bylo vytvořit kooperativní hru, jež by měla stejně silné téma jako například *Arkham Horror*, ale o poznání větší strategickou hloubku, bylo by možné ji odehrát do dvou hodin a vyhnula by se obvyklému problému „alfa hráče“, s nímž se některé herní skupiny u kooperativních her setkávají. Cesta to byla hodně dlouhá a trnitá, ale s výsledkem jsem spokojen. A doufám, že hraní mojí hry vás bude bavit ještě víc, než mě bavil její vývoj.

– R. Eric Reuss

TESTEŘI

Daniel R. Abraham, Vivian Abraham, Joel Aernouts, Andy Arenson, Bernie Bagin, Ben Barden, Rick Baxter, Geoffrey Benedict, Mark Bigney, Brian Blankstein, Mike „Spiff“ Booth, Chris Burton, Galen Garrick Brownsmith, Trey Chambers, Danielle Church, Chris Cieslik, Justin du Coeur, Jesse Cox, Christopher Dade, Nathan Dilday, Nathan Engert, Kathryn Golden oak, Jeremy Gottesman, Shoshana Gourdin, Bryan Graham, Luke Hagerling, Betsy Helms, David Helms, Tim Hogue, Donner Holten, Prescott Jenner, Paul Kalmar, Robert Kamphaus II, Dave Kapell, Kathryn Kun, Andy Latto, Charles Leiserson Jr., Brian W. Lenz, Russ Luzetski, Andrew Menard, Hung Nguyen, Leanna Opaskar, Mark Opaskar, Alex Pogue, Danielle Reese, Curtis Reubens, Anna Roberts, Uncle Don Ross, Ariel Segall, Cameron T. Seitzman, Randy Smith, Kevin Spak, Brock Stafford, Rick Stefanich, David A. Stern III, Tyler Stewart, Bill Stull, Dylan Thurston, Jared Tinney, Brent Ur, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Paul Watson, Katarina Whimsy, Sameer Yalamanchi a bezpočet dalších, kteří nám sdělili svůj názor na herních setkáních. Mnohé díky vám všem!

VÝTVARNÍCI

Jason Behnke, Loic Belliau, Kat G. Birmelin, Cari Corene, Lucas Durham, Rocky Hammer, Sydni Kruger, Nolan N. Nasser, Jorge Ramos, Moro Rogers, Graham Stermberg, Shane Tyree, Joshua Wright.

Akce: Viz akce kolonizátorů.

Akce kolonizátorů: Jedna ze tří (pro vás) špatných věcí, které kolonizátoři dělají: plenění, stavba a průzkum. (str. 9-11)

Až do (nějakého počtu): „Až do 3“ znamená „0, 1, 2, nebo 3“ (lze zvolit i nulu).

Běžná schopnost: Druh karty schopnosti.

Cíl: Území nebo duch, ovlivněný efektem schopnosti. (str. 16)

Dahanové (♣): Původní obyvatelé ostrova, znázornění dřevěnou komponentou. Mají 2 body odolnosti a způsobují 2 poškození. (str. 16)

Deska: Viz deska ostrova nebo deska kolonizátorů.

Deska kolonizátorů: Centrální deska, na níž najdete místa pro karty kolonizátorů, karty strachu, kartu pohromy či zásobu žetonů strachu. (str. 6)

Deska ostrova: Jedna z částí ostrova s jednotlivými územími. Na zadní straně obsahuje tematickou mapu pro zkušené hráče. (str. 6-7, 13)

Dosah: Maximální vzdálenost cílového území, na něž chcete použít schopnost/efekt. Počítá se od vašeho žetonu přítomnosti, pokud není řečeno jinak. (str. 16)

Duch: Protagonista hry, které hráči představují.

Důsledek rozmachu (♣): Zvláštní efekt při hře s koloniálními mocnostmi, jenž se uplatní, kdykoliv kolonizátoři při akci průzkumu odhalí kartu se symbolem (♣). Vyskytuje se pouze na kartách druhé epochy. (str. 10, 22)

Efekt: Instrukce na kartě nebo jiné herní komponentě.

Efekt karty strachu: Efekt způsobený vyhodnocením karty strachu, mění se dle úrovně vyděšení. (str. 12, 18)

Efekt souhry elementů: Dodatečný efekt schopnosti, který lze spustit, má-li hráč v daném kole hry k dispozici určené elementy. (str. 14)

Element: Vztah schopnosti k určitému přírodnímu aspektu. Hráči je získávají k dispozici na dané kolo, typicky hraním karet schopností. Umožňuje využívat efekty souhry elementů. (str. 16, 32)

Energie: Zdroj, kterým se ve hře platí za hraní karet schopností. Nespotřebovaná energie se přenáší do dalšího kola. (str. 13)

Hraných karet: Maximální počet karet schopností, jež je duch schopen v daném kole zahrát. Závisí na nejvyšším odkrytém čísle na příslušné stupnici přítomnosti na panelu ducha (str. 14)

Jedinečná schopnost: Počáteční a jedinečné karty schopností ducha, s nimiž hráč zahajuje partii.

Karta pohromy: Karta se zásobou žetonů pohromy pro danou hru. Začíná na straně nedotčeného ostrova a v průběhu hry může být otočena na stranu zpustošeného ostrova. (str. 15)

Karta schopnosti: Schopnost ducha na kartě - může být silná, běžná či jedinečná. (str. 16)

Karta strachu: Karta získaná vyvoláním dostatečného množství strachu. Mezi karty strachu se nepočítají rozdělovníky úrovně vyděšení. (str. 9, 12)

Karty kolonizátorů: Karty, jež určují, na kterých územích budou kolonizátoři provádět své akce. Jsou rozděleny na 3 epochy (označené římskými číslicemi). (str. 6)

Koloniální mocnost: Specifický koloniální národ, proti němuž můžete hrát. Zvyšuje obtížnost a přináší do hry nová pravidla. (str. 22)

Kolonizátor: Váš úhlavní nepřítel - má tři podoby: průzkumník, osada a město. (str. 9-11)

+Libovolný: Těž jakékoli/kterýkoli apod. Herní prvek, u něž si hráči mohou zvolit z dostupných možností (např. element získaný na dané kolo, území, na které cílí schopnost, apod. (str. 14)

Město (♣): Typ kolonizátora. Má 3 body odolnosti a způsobuje 3 poškození. Zničení města vyvolává 2 žetony strachu. (str. 15)

Nahrazení: Záměna herní komponenty za jinou. Nepovažuje se za „přidávání“ ani „odebírání“. (str. 18)

Nedotčený ostrov: Karta pohromy (její použití je volitelné) je na počátku hry otočena stranou nedotčeného ostrova vzhůru. Poté co jsou z ní odebrány všechny žetony pohromy, je karta pohromy otočena na zpustošenou stranu. (str. 15)

Obnovení karet: Navrácení všech karet schopností z osobního odhazovacího balíčku zpět do ruky. (str. 14)

Obnovení 1 karty: Navrácení 1 karty schopností z osobního odhazovacího balíčku zpět do ruky. Je-li odkryto na stupnici přítomnosti, lze provést jednou za kolo ve fázi duchů (i okamžitě po odkrytí této schopnosti). (str. 14)

Obrana: Ochrana území před pleněním kolonizátory. Poškození území a Dahanů je sníženo o hodnotu obrany území. (str. 18)

Oceán: Oblast, z níž kolonizátoři připlouvají na ostrov. Oceán určuje, která území na desce ostrova jsou pobřežní. Oceány samotné se nepočítají jako území. (str. 13)

Odolnost: Označuje množství zásahů, které je potřeba ke zničení kolonizátora či Dahanu. (str. 15, 16)

Odstranění: Odstranění komponenty z herní desky a vrácení do společné zásoby. Pozor - narozdíl od zničení nevyvolává odstranění žádný strach. (str. 18)

Opakování: Opětovné spuštění efektu schopnosti. Neduplikuje elementy. Efekt opakované schopnosti nemůže způsobit další opakování. (str. 19)

Osada (♣): Typ kolonizátora. Má 2 body odolnosti a způsobuje 2 poškození. Zničení osady vyvolává 1 strach. (str. 15)

Ostrov: Herní plocha, složená z jedné či více desek ostrova. (str. 6-7, 13)

Plenění: Jedna z akcí kolonizátorů. Přítomní kolonizátoři nejprve způsobí poškození Dahanům a území, přeživší Dahanové poté vrátí úder. (str. 9)

Pobřežní území: Území přístupné z moře, sousedící s předtíštěným oceánem. (str. 13)

Pohroma (♣): Žeton, označovaný ve hře symbolem (♣), znázorňující fyzické či duchovní poškození daného území. (str. 15)

Pomalá schopnost: Schopnost (vrozená či na na kartě), která se vyhodnotí po fázi kolonizátorů, označuje se symbolem (♣).

Poškození: Zásahy udělené kolonizátorům, území nebo Dahanům. Pokud karta nespécifikuje cíl poškození, jedná se vždy o poškození kolonizátorů. Dahanové a kolonizátoři jsou zničeni, pokud utrpí poškození v hodnotě jejich odolnosti. Utrpí-li území 2 či více poškození, přidejte na něj žeton pohromy. (str. 18)

Průzkum: Jedna z akcí kolonizátorů, jíž se na desku ostrova přidávají průzkumníci. (str. 10)

Průzkumník (♣): Typ kolonizátora. Má 1 bod odolnosti a způsobuje 1 poškození. (str. 15)

Přesun: Označuje všechny pohyby herních komponent po desce ostrova (např. přivoláním, zahráním, ale i jinak).

Přidejte: Umístit něco na desku ze společné zásoby.

Přítomnost (♣): Žeton v barvě hráče znázorňující, kde přebývá jeho duch. (str. 13)

Přivolání: Efekt, spočívající v přesunutí komponenty na cílové území z jednoho či více s ním sousedících území. (str. 19)

Rozvoj schopností: Předepsaná posloupnost zisku karty schopnosti namísto běžného pravidla o výběru jedné karty ze čtyř karet dobraných z balíčku. Doporučujeme používat jen při výukové hře. (str. 3, 6)

Růst: První krok ve fázi duchů. Umožňuje umísťovat žetony přítomnosti, získávat karty schopností a obnovovat použité karty. (str. 8, 14)

Rychlá schopnost: Schopnost (vrozená či na na kartě), která se vyhodnotí před fází kolonizátorů, označuje se symbolem (♣).

Řetězení: Situace, kdy přidáváte žeton pohromy na území, které již nejméně 1 obsahuje - následně je nutné přidat další žeton pohromy na sousedící území. (str. 15)

Scénář: Karta uvádějící tematickou situaci. Pro danou partii hry může změnit přípravu hry či podmínky vítězství. Zkušeným hráčům umožní zvýšit obtížnost a ozvláštnit hru. (str. 23)

Schopnost: Vrozená či na kartě. (str. 16)

Silná schopnost: Druh karty schopnosti. Při získání nové silné schopnosti je nutné zapomenout jednu jinou kartu schopnosti z ruky, herní plochy či odhazovacího balíčku.

Souhra elementů: Viz efekt souhry elementů.

Sousedící území: Území, které přiléhá k zmiňovanému rohem nebo stranou. (str.13)

Stavba: Jedna z akcí kolonizátorů, jíž se na desku ostrova přidá 1 osada nebo město. (str. 10)

Strach: Způsob, jak podlomit vůli kolonizátorů. Představován žetony, které se různými efekty přesouvají na pole vyvolaného strachu a duchové za ně získávají karty strachu. (str. 12)

Svatyně (☼): Území, na němž má duch 2 nebo více žetonů přítomnosti. (str. 13)

Terén: Džungle, Hory, Mokřad a Poušť. Na každém území se nachází právě jeden druh terénu. (str. 13)

Trvalý element: Element vyobrazený na stupnici přítomnosti na panelu ducha. Pokud je jeho pole odkryté, hráč má trvale daný element k dispozici. (str. 14)

Typ území: Upřesnění území, na němž bude provedena akce kolonizátorů, či na němž lze spustit efekt schopnosti. Může být specifikován konkrétní terén, území pobřežní či vnitrozemské nebo území naplňující nějakou jinou podmínku - například (ne)obsahující žeton pohromy, kolonizátory či Dahaný. (str. 13, 16)

Úroveň vyděšení: Číslo od 1 do 3, představující míru vyděšení kolonizátorů a nastavující současnou podmínku vítězství. (str. 12)

Území: Ohraničená oblast na desce ostrova (mimo oceán). Utrpí-li území 2 či více poškození, přidejte na něj žeton pohromy. (str. 13, 15)

Území s (pohromou, Dahanem, kolonizátory): Území, na němž se nachází alespoň 1 komponenta uvedeného druhu.

Vaše území: Území, na němž má váš duch alespoň 1 žeton přítomnosti. (str. 13)

Vnitrozemské území: Území, jež nesousedí s oceánem. (str. 13)

Vrozená schopnost: Schopnost uvedená na panelu vašeho ducha. (str. 14, 16)

Vyhánění: Efekt spočívající v přesunutí komponenty z cílového území na jedno či více s ním sousedících území. Opak přivolaní. (str. 19)

Vyvolaný strach: Množství žetonů strachu, který duchové vyvolali. V případě, že duchové přesunou všechny žetony strachu ze zásoby strachu na pole vyvolaného strachu, získávají kartu strachu a přesunou žetony strachu zpět do zásoby.

Zapomenutí schopnosti: Trvalá ztráta karty schopnosti z ruky, odhazovacího balíčku nebo ze hry. Karta je odhozena na společný odhazovací balíček daných schopností nebo, jde-li o jedinečnou schopnost ducha, odstraněna ze hry. (str. 18)

Zásoba: Společná zásoba herních komponent (kolonizátorů, Dahanů apod.).

Zásoba strachu: Množství žetonů strachu ve hře dle počtu hráčů (4 žetony za hráče).

Zisk karty schopnosti: Ve standardní hře dobrání 4 karet silných, nebo běžných schopností, zvolení jedné z karet a odhození 3 zbývajících karet. Pokud hrajete s kartou rozvoje schopností (viz také Rozvoj schopností), získáte další uvedenou kartu schopnosti v pořadí. Pokud získáte novou kartu silné schopnosti, musíte jednu kartu jakékoliv schopnosti zapomenout (ztratit), viz zapomenutí schopnosti. (str. 3, 18)

Zničení: Druh odstranění herní komponenty, který však (v případě kolonizátorů) vyvolává strach. Zničení typicky nebere ohled na zbývajících odolnost komponenty.

Zpustošený ostrov: Strana karty pohromy. Pokud na lícové straně karty pohromy (viz Ne-dotčený ostrov) nezbývají žádné žetony pohromy, je karta otočena na stranu zpustošeného ostrova. Je-li následně odebrán poslední žeton pohromy z karty pohromy, hráči prohrávají. (str. 15)

SYMBOLIKA



Průzkumník: Typ kolonizátora. Hodnota odolnosti 1, uděluje 1 poškození.



Strach: Vyděšení způsobené kolonizátorům. Přesouvá žetony strachu za účelem zisku karet strachu.



Osada: Typ kolonizátora. Hodnota odolnosti 2, uděluje 2 poškození. Její zničení vyvolá 1



Přítomnost: Žeton v barvě hráče, kterým je označena přítomnost ducha na území.



Město: Typ kolonizátora. Hodnota odolnosti 3, uděluje 3 poškození. Jeho zničení vyvolá 2



Svatyně: Území, na němž má duch dva nebo více žetonů přítomnosti.



Dahan: Klan/vesnice domorodců. Hodnota odolnosti 2, uděluje 2 poškození.



Rychlá schopnost: Vyhodnocuje se před fází kolonizátorů.



Pohroma: Fyzické či duchovní poškození ostrova.



Pomalá schopnost: Vyhodnocuje se po fázi kolonizátorů.



Tento symbol odkazuje jak na průzkumníky, tak na osady. „Vyžen 2 / “ může znamenat vyhnat 2 , nebo 1 a 1 , nebo 2 .



Tento symbol odkazuje jak na osady, tak na města. „Území s / “ znamená území, kde se nachází alespoň 1 , alespoň 1 , nebo obojí.

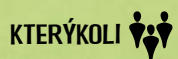
CÍL

JAKÉKOLI Cílem je jedno jakékoli území.



Cílem je území s horami nebo mokřadem.

POBŘEŽNÍ Cílem je území sousedící s oceánem.



KTERÝKOLI Cílem je kterýkoli z duchů.

VNITROZEMSKÉ Cílem je území nesousedící s oceánem.



JINÝ Cílem je kterýkoli z duchů vyjma sebe (kromě sólo varianty).

KOLONIZÁTOŘI Cílem je území s kolonizátory.



Cílem je území s Dahany.

KOLONIZÁTOŘI Cílem je území bez kolonizátorů.



Cílem je území se žetonem pohromy.

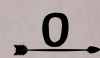


Cílem je území bez žetonu pohromy.



Pokud máte další dotazy a nejasnosti, zkuste se podívat na web vydavatelství www.rexhry.cz nebo www.foxinthebox.cz na aktuální verzi pravidel a soubor otázek a odpovědí.

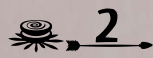
DOSAĦ



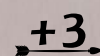
Území, na němž máte přítomnost.



Území do vzdálenosti 1 od horského území, na němž máte přítomnost.



Území do vzdálenosti 2 od vaší svatyně.



Zvyšte dosah až o 3 území.

STUPNICE PŘÍTOMNOSTI



Energie: V každé fázi duchů získáte energii v množství dle nejvyšší odkryté hodnoty.



Hraní karet: V každé fázi duchů smíte zahrát jen tolik karet, kolik udává nejvyšší odkrytá hodnota.



Obnovení 1 karty: V každé fázi duchů si smíte vrátit do ruky 1 kartu ze svého odhazovacího balíčku.



Element navíc: Máte jej k dispozici, dokud je odkrytý.

PRŮBĚH HERNÍHO KOLA

(hrají všichni hráči současně)

Fáze duchů

- Růst
- Zisk energie
- Hraní karet

Fáze rychlých schopností (z karet i vrozených)

Fáze kolonizátorů

- Vyhodnocení efektu zpusťoveného ostrova
- Vyhodnocení karet strachu
- **Plenění:** Pokud se na území nachází kolonizátoři, zaútočí na území i Dahany. Přidejte žeton pohromy, pokud udělí území alespoň 2 poškození. Přeživší Dahanové vrací úder.
- **Stavba:** Pokud se na území nacházejí kolonizátoři, postaví novou osadu či město.
- **Průzkum:** Pokud se na území (nebo na s ním sousedícím území) nachází zdroj kolonizátorů, přidejte 1 průzkumníka.
- Posunutí karet kolonizátorů

Fáze pomalých schopností (z karet i vrozených)

Plynutí času

- Odhodte zahrané karty schopností na osobní odhazovací balíček.
- Částečné poškození a symboly elementů se ruší.