# AZTÉKOVÉ

**POZNÁMKA!** Toto rozšíření není samostatně hratelné. Potřebujete k němu i základní hru **Settlers: Zrod impéria**.

## OBSAH ROZŠÍŘENÍ

**110** karet (63 × 88 mm), z toho:
- **60** aztéckých karet (AZT001–AZT060),
- **10** barbarských karet (BAR061–BAR070),
- **10** egyptských karet (EGY061–EGY070),
- **10** japonských karet (JAP061–JAP070),
- **10** římských karet (ROM061–ROM070),
- **10** atlantských karet (ATL051–ATL060),

**37** žetonů božské přízně (4 sady devíti různých barev a 1 trojbarevný),

**9** egyptských žetonů sochy,

**1** deska frakce,

**1** ukazatel frakce.

Při sestavování svého frakčního balíčku (viz dále) považujte 30 aztéckých karet za základní (klasické) frakční karty, zatímco aztécké karty s jinými ikonkami za karty z předchozích rozšíření hry *Settlers: Zrod impéria*. Příslušnost karty je znázorněna v pravém spodním rohu takto:

: základní aztécká karta,

: karta patřící k rozšíření *„Proč se nepřátelit"*,

: karta patřící k rozšíření *„Atlantida"*,

: karta patřící k rozšíření *„Síla trojice"*.

Karty označené , a tedy kladou důraz na stejné herní mechaniky jako ty, které ostatní frakce obdržely v příslušných rozšířeních.

### ROZŠÍŘENÍ „AZTÉKOVÉ" PŘINÁŠÍ

- novou barvu karet: ORANŽOVÁ,
- nový typ prostředku: žetony přízně bohů.

Sada žetonů přízně

1 trojbarevný žeton přízně (produkuje jej aztécká deska frakce)

ORANŽOVÁ

## FORMÁTY HRY

Následující text popisuje dva formáty pro sestavování balíčku.

### OTEVŘENÁ HRA

Zamíchejte jakékoli běžné a frakční karty z kteréhokoli rozšíření dohromady s patřičnými balíčky ze základní hry. Příjemnou zábavu, ale mějte na paměti, že hra se tak může stát poněkud nevyváženou.

### STANDARDNÍ HRA

Na turnajích je povolen jen tento formát.

Můžete smíchat běžné a frakční karty ze základní hry *Settlers: Zrod impéria* s patřičnými balíčky pouze z jednoho rozšíření.

**Sestavování frakčního balíčku**

Za každou kartu z rozšíření, kterou se rozhodnete přidat do svého balíčku, z něj musíte odstranit kartu ze základní hry o stejném počtu kopií. Váš balíček by se měl skládat z **přesně 30 karet** takto: 3 karty ve třech kopiích každá (tedy 9 trojčetných karet), 6 karet ve dvou kopiích každá (tedy 12 dvojčetných karet) a 9 unikátních karet. Ikony v pravém spodním rohu ilustrace naznačují, kolik kopií dané karty musíte ve svém balíčku mít.

1 kopie: / / / / /

2 kopie: / / / / / /

3 kopie: / / / / / /

Chcete-li tedy přidat kartu z rozšíření se symbolem , musíte přidat všechny tři její kopie a odstranit všechny tři kopie některé trojčetné karty ze základní hry.

## AZTÉKOVÉ

Toto rozšíření přináší novou frakci – **Aztéky** s jejich vlastními frakčními komponenty: 1 deskou frakce, 1 ukazatelem frakce a frakčními kartami. Aztékové jsou tedy další frakcí, za niž můžete *Settlery* hrát.

**POZNÁMKA!** Díky aztécké frakci je nyní teoreticky možné hrát ***Settlers: Zrod impéria*** v 6 hráčích. Z důvodu dlouhého trvání partie a prostojů mezi tahy ale nedoporučujeme hry ve více než 4.

# NOVÁ PRAVIDLA

Toto rozšíření přináší novou barvu karet (ORANŽOVÁ) a dva nové mechanismy: *vzývání bohů* a *božskou přízeň*. Podrobnosti jsou popsány dále.

## PŘÍZEŇ BOHŮ

Přízeň bohů je nový prostředek, který znázorňují žetony přízně. Ve hře najdete žetony přízně různých barev, odpovídající barvám karet (kromě oranžové: oranžová ikonka přízně znamená přízeň jako takovou, tedy kterýkoli jeden žeton). **Jedna frakce může mít v libovolné chvíli nejvýše 1 žeton přízně od každé barvy.** Když má tedy hráč obdržet nový žeton přízně (), může si vybrat žeton libovolné barvy z těch, které ještě nemá u sebe. Žetony přízně, které hráč vlastní, ovlivňují jeho **vzývání bohů** (viz dále). Pokud hráč nemá výslovně povoleno zachovávat žetony přízně do příštího kola, musí je všechny odhodit ve fázi *Úklidu*.

Aztécká deska frakce produkuje speciální trojbarevný žeton přízně, který žádná jiná frakce získat nemůže. Při každém jednotlivém vzývání se tento žeton dá využít jako HNĚDÝ, ŠEDÝ nebo ČERVENÝ. Jeho barva se může změnit mezi jednotlivými vzýváními, ale pro každou jednotlivou akci **„vzývej bohy"** může mít pouze jednu ze zvolených barev. Tento žeton se nepočítá do omezení počtu žetonů dané barvy, a nebrání tak hráči za Aztéky vzít si klasický HNĚDÝ, ŠEDÝ nebo ČERVENÝ žeton přízně, když má získat .

## VZÝVÁNÍ BOHŮ

Vzývání bohů je nový druh akce. Najdete ji na některých kartách tohoto rozšíření, označenou klíčovými slovy **„vzývej bohy"**. Průběh vzývání závisí na tom, zda hráč v tu chvíli vlastní nějaké žetony přízně (a jakých barev).

### VZÝVÁNÍ BOHŮ BEZ ŽETONŮ PŘÍZNĚ

Když hráč spouští **vzývání bohů**, odhalí svrchu BĚŽNÉHO balíčku daný počet karet a vyhodnotí efekt vzývání v závislosti na barvách odhalených karet. Tyto karty poté přesune do odhazovací hromádky.

Je-li na vzývající kartě uvedeno, že si má hráč „vybrat" barvu, může tak učinit **poté**, co odhalil a viděl běžné karty, jejichž barvy použije.

Je-li na vzývající kartě napsáno, že hráč má „ohlásit" barvu, musí tak učinit **předtím**, než začne odhalovat běžné karty.

Pokud vzývající karta neuvádí „ohlašování" ani „výběr" barvy, pak si může hráč buď vybrat více barev, nebo žádný výběr nepotřebuje – karta hráči sdělí, co má udělat.

Efekt vzývání je vždy popsán na dané kartě. Kdykoli vzývání pojednává o „každé kartě", myslí se tím „každá karta odhalená v rámci vzývání z BĚŽNÉHO balíčku", nikoli např. „každá karta ve hře" nebo „každá karta v hráčově ruce". Číslo za heslem **„vzývej bohy"** uvádí, kolik BĚŽNÝCH karet má hráč odhalit. Po vyhodnocení vzývání jsou tyto odhalené karty odloženy na jejich odhazovací hromádku.

### PŘÍKLAD 1: OBĚTNÍ OLTÁŘ

***Akce:** Zaplať 1 a ohlas barvu:* HNĚDÁ/ŠEDÁ/ČERVENÁ. *Poté **vzývej bohy** 5: Získáváš 1 odpovídající surovinu ( / / ) za každou  této barvy.*

Michal zaplatí 1 osadníka (položí jej na kartu ***Oltáře***), čímž ***Oltář*** aktivuje. Ohlásí ŠEDOU barvu a poté odhalí svrchních 5 BĚŽNÝCH karet (**vzývej bohy 5**), z nichž dvě se ukázaly ŠEDÉ. Díky těmto dvěma kartám Michal získává 2 .

**POZNÁMKA!** Některé karty mají více než jednu barvu – taková karta se stále počítá jako 1 karta při odhalování, ale pro vyhodnocení vzývání platí všechny její barvy zvlášť (tedy ZLATÁ a ŠEDÁ, nikoli ZLATÁ, nebo ŠEDÁ).

### PŘÍKLAD 2: CHRÁM VYCHÁZEJÍCÍHO SLUNCE

***Akce:** Zaplať 1 . Poté **vzývej bohy** 5: Za každou* HNĚDOU/ŠEDOU/ČERVENOU  *můžeš zahodit odpovídající surovinu. Získáš 1  za každou odhozenou surovinu a navíc 1  za každý odhozený typ suroviny.*

Martin zaplatí 1 osadníka na kartu ***Chrámu***, aby jej aktivoval. Poté odhalí 5 karet (**vzývej bohy 5**): 1 MODROU, 1 ČERVENOU a 3 ŠEDÉ. Martin má tyto suroviny: 3 kameny a 1 jídlo. Rozhodne se odhodit do společné zásoby 2 kameny a jídlo – to jsou 3 kusy surovin 2 různých typů, získává tedy 3 + 2 = 5 VB.

**POZNÁMKA!** Jak vidíte, Martin si nemusel „vybrat" ani „ohlásit" barvu. Proto se mohl rozhodnout odhodit suroviny více než jedné barvy.

### VZÝVÁNÍ BOHŮ S ŽETONY PŘÍZNĚ

Pokud má hráč žeton přízně v té barvě, které by se vzývání týkalo, může se rozhodnout vyhodnotit vzývání jinak.

Hráč vybavený žetony přízně může **vynechat odhalování karet** a místo toho počítat každý žeton jako jednu odhalenou BĚŽNOU kartu ve stejné barvě. Žeton přízně hráči po využití zůstává. Hráč může pro jedno vzývání využít více žetonů přízně.

### PŘÍKLAD 3: MONTEZUMA

***Akce:** Zaplať 1 , a získej tak 1 . Poté **vzývej bohy** 5: Získáváš 1  za každou* ČERVENOU  *a 1  za každou* RŮŽOVOU .

Verča má u sebe RŮŽOVÝ, ČERVENÝ a TROJBAREVNÝ žeton přízně, které získala dříve v tomto kole. Spouští akci ***Montezumy***. Chce nového osadníka, a aby zajistila, že její prosby bohům budou vyslyšeny, rozhodne

se využít své žetony přízně namísto odhalování karet. **RŮŽOVÝ** žeton se počítá jako **RŮŽOVÁ BĚŽNÁ** karta. **ČERVENÝ** a **TROJBAREVNÝ** žeton (využitý jako **ČERVENÝ**) jí navíc přinesou po 1. Verča tím získává 1 a 2. Využité žetony přízně ale neodhazuje, zůstávají jí do konce kola a může je v příštích tazích využít znovu.

**I když hráč má žeton(y) přízně ve správné barvě, může se rozhodnout odhalovat karty.** Pokud poté hráč najde aspoň jednu kartu v barvě vyžadované vzýváním, pak může každý svůj žeton přízně, jehož barvu zmiňuje akce **„vzývej bohy"**, počítat jako +1 odhalenou kartu v barvě žetonu (trojbarevný žeton se při jednom vzývání počítá jako +1 karta jen v jedné z jeho tří barev). Pokud ovšem hráč nenajde žádnou kartu v barvě, kterou pro vzývání potřebuje, žetony přízně tento bonus neposkytnou – hráč si nedokázal naklonit bohy a vzývání vyšlo vniveč.

## PŘÍKLAD 4: MARTOVA KAPLE

***Akce:** Zaplať 1. Poté **vzývej bohy** 5: Získáváš 1/ za každou* **ČERNOU**/**RŮŽOVOU**/**ZLATOU**.

Zuzka má **ČERNÝ**, **HNĚDÝ** a **ZLATÝ** žeton přízně, přesto se však rozhodne odhalovat karty. Zaplatí 1 zlaťák, který položí na kartu ***Martovy kaple***, a poté odhalí 5 **BĚŽNÝCH** karet (**vzývej bohy** 5). Odhalila tyto barvy karet: **RŮŽOVOU**, **MODROU**, **ZLATOU**, **ŠEDOU** a další **RŮŽOVOU**. Vzývání bohů jí tedy přineslo:

- 2 osadníky, protože odhalila 2 **RŮŽOVÉ** karty,
- 2 zlaťáky: odhalila 1 **ZLATOU** kartu a její **ZLATÝ** žeton přízně se počítá jako +1 zlatá karta,
- 1 žeton boření: Protože Zuzka odhalila aspoň jednu kartu v kterékoli z barev, které vzývání vyžadovalo (tedy vzývání jako takové nepřišlo vniveč), její **ČERNÝ** žeton přízně poskytl bonus +1, ačkoli neodhalila žádné **ČERNÉ** karty.
- Zuzka nedostala nic za svůj **HNĚDÝ** žeton přízně, protože se toto vzývání vůbec netýká **HNĚDÉ**.

Kdyby Zuzka neodhalila žádnou **ČERNOU**, **RŮŽOVOU** ani **ZLATOU** kartu, nedostala by ani bonus ze žádného svého žetonu přízně. **BĚŽNÉ** karty odhalené během vzývání Zuzka položí na odhazovací balíček, ale své žetony přízně si ponechá do konce kola.

## KDY SPUSTIT VZÝVÁNÍ BOHŮ

Klíčovým slovům **„vzývej bohy"** vždy předchází jiná klíčová slova, která naznačují, kdy se dané vzývání může spustit. Platí klasická pravidla:

- **Vzývání na produkční lokaci:** Toto vzývání proveďte ve fázi Produkce (a v okamžiku postavení produkční karty). Podle barev odhalených karet vyhodnoťte, zda vyrábíte nějaké prostředky navíc.
- **Vzývání na lokaci vlastnosti:** Toto vzývání proveďte, kdykoli se splní podmínka vlastnosti a karta se tím aktivuje.
- **Vzývání na akční lokaci:** Musíte zaplatit cenu akce (položením prostředků ze své zásoby na akční lokaci), abyste mohli provést dané vzývání. Případné prostředky, které zahazujete v rámci vyhodnocení vzývání, pokládáte do společné zásoby (nikoli na lokaci).

## PŘÍKLAD 5: POTULNÝ KAZATEL

***Vlastnost:** Pokaždé když uzavíráš dohodu, **vzývej bohy** 5: Získáváš 1 za každou odhalenou, jejíž barva odpovídá prostředku na této dohodě.*

Ládík chce uzavřít dohodou s kartou ***Festival jídla***. Odhodí 1 jídlo (za uzavření dohody) a obdrží 1 dřevo (prostředek produkovaný touto dohodou). Tím se spustí Vlastnost ***Potulného kazatele*** („pokaždé když uzavíráš dohodu").

Ládík odhalí 5 **BĚŽNÝCH** karet (**vzývej bohy** 5), z nichž dvě jsou **HNĚDÉ**. Za tyto dvě karty Ládík obdrží 2. Všimněte si, že ač je ***Festival jídla*** **ČERVENÁ** karta, body dostává za **HNĚDOU**. Nejde totiž o barvu shodnou s barvou té karty, s níž je uzavírána dohoda, nýbrž o barvu odpovídající prostředku, který dohoda produkuje (tedy ).

## ORANŽOVÁ BARVA

**ORANŽOVÉ** karty a žetony znázorňují božskou přízeň ( ). Ve hře ovšem nejsou žádné **ORANŽOVÉ** žetony přízně. **ORANŽOVÁ** ikona přízně značí buď jednu jakoukoli barvu žetonu, nebo všechny barvy – podle dalšího textu karty.

## „ODPOVÍDAJÍCÍ"

Všechny karty mají v poli, které určuje barvu karty, i siluety jednoho konkrétního herního prostředku. To je prostředek, který dané barvě odpovídá (ve většině případů má i samotný žeton prostředku právě tuto barvu). V případě pochybností viz následující tabulku:

| | |
|---|---|
| HNĚDÁ | ŠEDÁ |
| ČERVENÁ | RŮŽOVÁ |
| ZLATÁ | ČERNÁ |
| FIALOVÁ | MODRÁ |
| BÍLÁ | ORANŽOVÁ |

## PRAVIDLA Z PŘEDEŠLÝCH ROZŠÍŘENÍ

Některé karty tohoto rozšíření používají pravidla, která v základní hře nefigurovala a objevila se až v předchozích rozšířeních *Settlerů*.

### OTEVŘENÁ PRODUKCE

Lokace s otevřenou produkcí se poprvé objevily v rozšíření ***Proč se nepřátelit***.

Její vysvětlení najdete i v Atlantidě: ***http://bit.ly/2kb5o2m***

### TECHNOLOGIE

Technologie a její žetony pocházejí z rozšíření ***Atlantida***. Návod online najdete zde: ***http://bit.ly/2kb5o2m***

### TROJICE

Trojice byly představeny v rozšíření ***Síla trojice***. Její pravidla najdete zde: ***http://bit.ly/2kSzaKs***

## BLIŽŠÍ VYSVĚTLENÍ

### KARTY, KTERÉ HRÁČ MŮŽE VYUŽÍT „V PŘÍŠTÍCH VZÝVÁNÍCH BOHŮ"

Některé lokace umožňují uložit pod sebe karty, které hráč může využít v příštích vzýváních bohů. Popis lokace vždy uvede, zda tu tyto karty zůstávají do konce kola, nebo do konce hry.

Bez ohledu na to platí, že jakmile si hráč vybere některou uloženou kartu a využije ji k vzývání bohů, musí ji poté odložit na odhazovací hromádku. Při jednom vzývání bohů může hráč využít libovolný počet uložených karet, které se vždy počítají navíc k nově odhaleným kartám z **BĚŽNÉHO** balíčku.

### KARTY BEZ BARVY

Některé BĚŽNÉ karty nemají žádnou barvu (okamžité karty, ruiny apod.). Tyto karty se nedají použít k vzývání bohů vyžadujícímu konkrétní barvy karet. Pro účely vzývání bohů je běžná karta ***Novomanželé*** také považována za bezbarvou (barvu získává teprve jako postavená lokace).

### KARTY PODROBNĚJI

**Markus Nápomocný** – Pokud jsou prostředky na této kartě odstraněny pomocí efektu, který umožní aktivovat akční kartu znova, pak hráč musí zahodit i kartu uloženou pod Markusem.

**Pevné základy** – Na konci hry jsou 2 vítězné body za kartu uloženou pod libovolnou lokací bonusem navíc k 1 VB za tu lokaci samotnou. Při vzývání na ***Pevných základech*** nelze využít žetony přízně.

**Thovtova svatyně** – Body získané z ***Thovtovy svatyně*** se nepočítají do limitu „alespoň 2 VB" ke spuštění vlastnosti karty ***Sfinga*** (z egyptského základního balíčku). Jinými slovy, získá-li Egypťan 1 VB ze samotné lokace a 1 VB z ***Thovtovy svatyně***, pod níž leží běžná karta stejné barvy, to samo o sobě nestačí ke spuštění karty ***Sfinga***, ačkoli jsou to 2 VB za jeden tah.

**Posvěcená kořist** – Akce této lokace se považuje za boření. Aktivuje kartu ***Nájezd***, lze cílit jen na bořitelné karty cizího impéria a cena za aktivaci je shodná s cenou boření (2 , proti kartě s obranným žetonem 3 atd.).

### VYZKOUŠEJTE I NAŠE DALŠÍ HRY! KRÁLOVSKY VÁS ZABAVÍ TŘEBA:

**Vládce Tokia** – Zábavný epický souboj mezi zmutovanými monstry, rozzuřenými obřími roboty či všemi obávanými mimozemšťany o nadvládu nad vyděšeným Tokiem. Produpejte si svoji cestu k vítězství!

**Nejsme tu sami** – Asymetrická karetní hra, v níž se tajemná Bytost snaží přemoci členy posádky lodi ztroskotané na neznámé planetě a asimilovat je, aby se stali součástí ekosystému planety.


**AUTOR HRY:** Ignacy Trzewiczek
**ILUSTRACE:** Roman Kucharski, Maria „Mary Arty" Pekina, Aga Jakimiec
**GRAFICKÝ DESIGN:** Rafał Szyma, Aga Jakimiec
**HERNÍ MANUÁL:** Piotr Wiśniewski, Paul Grogan

GAMING RULES!

**ČESKÝ PŘEKLAD A SAZBA**: Michal „myyysha" Stárek
**GRAFICKÁ ÚPRAVA:** Jiří „Morthe" Tomášek
**JAZYKOVÁ ÚPRAVA:** Eliška „Elyssa" Pospíšilová, Jiří „Morthe" Tomášek, Michal „Eyron" Požárek a Martin „Aneken" Hrabálek

Vážený zákazníku, naše hry jsou sestavovány s největší péčí. Pokud ovšem ve vaší kopii něco chybí, omlouváme se a dejte nám, prosím, vědět: *obchod@rexhry.cz* .



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z. o. o.
© 2017 REXhry.cz


Rexport s. r. o., Údolní 42, 602 00 Brno
*www.rexhry.cz • obchod@rexhry.cz • fb.com/rexhry*



Imperial Settlers & Portal Games (vydavatel). Všechna práva vyhrazena. Reprodukce jakékoli části této práce bez písemného souhlasu vydavatele je výslovně zakázána.



Autoři děkují: Merry, Cierń, Marek, Asia, Kamil, Chevee, Aga a Jeff.