



OBZORY DUCHŮ OSTROVA

PRAVIDLA HRY



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 připlutím neznámých vetřelců - kolonizátorů. Ti se ihned po svém vyloďení pouští do přetváření přírody k obrazu svému a utlačování Dahanů, místních domorodých obyvatel.



Značka Spirit Island je vlastnictvím
Flat River Group, LLC © 2016
Více informací o této a dalších skvělých hrách
najdete na www.GreaterThanGames.com.

ČESKOU VERZI PŘIPRAVILI:



Fox in the Box a Rexhry

Překlad:

Tomáš Lády (překlad původní hry Duchové ostrova),
Vladimír Smolík a Ondřej Kurka (úprava původního
překladu)

Grafická úprava:
Vladimír Smolík

Jazyková úprava:
Eliška Pospíšilová

Redakce:
Ondřej Kurka a Jan Březina

V případě otázek nebo chybějících
komponent napište na reklamace@rexhry.cz

OBSAH

Úvod	2
Komponenty	3
Příprava hry	5
Společná zásoba	6
Balíček kolonizátorů	6
Úroveň vyděšení a karty strachu	6
Zásoba pohrom	6
Zásoba strachu	6
Příprava hráče	7
Karty schopností	7
Počáteční akce kolonizátorů	7
Průběh hry	9
Fáze duchů	9
Fáze rychlých schopností	9
Fáze kolonizátorů	10
Fáze pomalých schopností	12
Plynutí času	12
Herní mechanismy	15
Vítězství a prohra	15
Strach a vyděšení	15
Ostrov a území	16
Přítomnost duchů a svatyně	16
Energie a hraní karet	16
Duchové	17
Kolonizátoři	18
Pohroma	18
Dahanové	19
Schopnosti duchů	19
Efekty schopností a strachu	22
Často kladené otázky	24
Varianta hry pro jednoho hráče	24
Tipy a triky	25
Tipy pro usnadnění hry	25
Základní strategie	26
Příběh	27
Přehledy	29
Rejstřík pojmů	29
Poděkování	30



ÚVOD

Obzory duchů ostrova jsou kooperativní hrou pro 1-3 hráče. Každý z nich představuje přírodního ducha bránícího ostrov před nepřátelskými kolonizátory, již bezohledně ničí zemi i její původní obyvatelstvo, Dahany. 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. Aby duchové zvítězili, musí vyhnat vetřelce z ostrova tím, že zničí jejich budovy a vyděsí všechny přeživší. Hra však skončí porážkou hráčů, 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 60-90 minut – spodní hranice odpovídá době ve hře 1-2 hráčů, a horní pak hře ve 3 hráčích.



KOMPONENTY

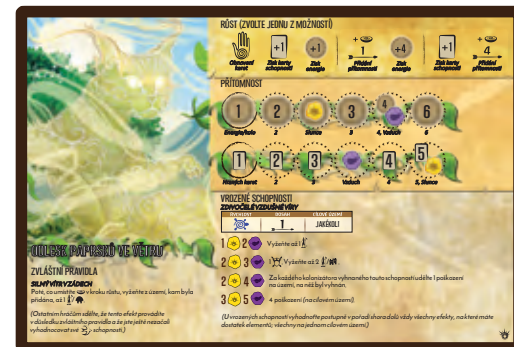
1 HERNÍ PLÁN



1 PŘÍRUČKA „RYCHLÝ PRŮVODCE HROU“



5 PANELŮ DUCHŮ



24 ŽETONŮ DAHANŮ



18 ŽETONŮ MĚST



24 ŽETONŮ OSAD



21 ŽETONŮ POHROMY



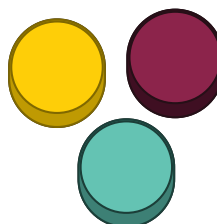
30 ŽETONŮ ENERGIE

(21 S HODNOTOU „1“
A 9 S HODNOTOU „3“)



39 ŽETONŮ PŘÍTOMNOSTI DUCHŮ

(13 V KAŽDÉ ZE 3 BAREV)



21 ŽETONŮ STRACHU



27 ŽETONŮ PRŮZKUMNÍKŮ



6 ŽETONŮ „3 PRŮZKUMNÍCI“



9 ŽETONŮ KRÁTKODOBÝCH EFEKTŮ

(3 V KAŽDÉ ZE 3 BAREV)



2 ROZDĚLOVACÍ KARTY ÚROVNĚ VYDĚŠENÍ



15 KARET STRACHU



15 KARET KOLONIZÁTORŮ



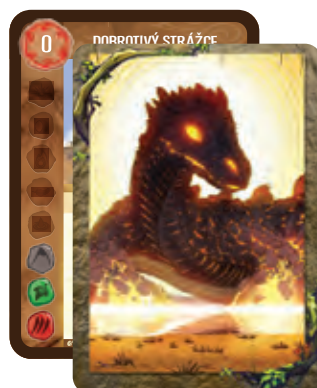
22 KARET SILNÝCH SCHOPNOSTÍ



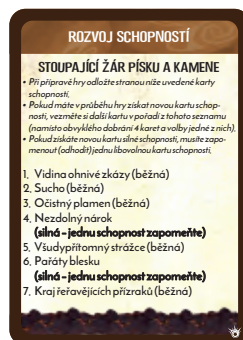
36 KARET BĚŽNÝCH SCHOPNOSTÍ



20 KARET JEDINEČNÝCH SCHOPNOSTÍ



5 KARET ROZVOJE SCHOPNOSTÍ



ENERGIE HODNOTY „3“ A „3 PRŮZKUMNÍCI“

Žetony energie hodnoty „3“ jsou užitečné, když duch generuje hodně energie, takže potřebujete víc než jen pár „jedniček“. Veškerá energie, kterou v daném kole nespoteřebujete, se převádí do dalšího kola, takže pokud se vám hromadí velké množství energie, je lepší použít žetony energie hodnoty „3“, abyste před sebou neměli zbytečně mnoho žetonů.

Žetony „3 průzkumníci“ lze podobně použít, pokud je na jednom území příliš mnoho průzkumníků a chcete ušetřit místo a/nebo uvolnit žetony průzkumníků. Žádný z herních efektů přímo neumísťuje žeton 3 průzkumníků, ale můžete je podle potřeby zaměňovat za 3 žetony průzkumníků na jednom území. Jen nezapomeňte, že tento žeton nepředstavuje 1 kolonizátora, ale počítá se jako 3 samostatné žetony kolonizátorů! Používejte jej prostě jako užitečnou náhradu.

Pokud hrajete poprvé, přečtěte si příručku „Rychlý průvodce hrou“, která je součástí této krabice. Napoprvé se vám může zdát, že se toho na ostrově děje mnoho, takže vám budeme průvodci při první hře, kde vás provedeme přípravou a vaším prvním tahem!

HERNÍ PLÁN A DESKY OSTROVŮ

Vpravo je herní plán hry **Obzory duchů ostrova**. Potenciálně matoucí je, že samotný ostrov je rozdělen na „desky“. Proč?

Hra **Obzory duchů ostrova** je potomkem hry **Duchové ostrova**, která vyšla (s původním názvem Spirit Island) v roce 2017, ale je k dostání ve specializovaných obchodech s hrami po celém světě! V této hře není ostrov jedna velká propojená mapa, ale skládá se z několika desek, jejichž počet odpovídá počtu hráčů ve hře. Desky ostrovů ve hře **Duchové ostrova** vypadají stejně jako jednotlivé desky na straně pro 3 hráče na herním plánu **Obzorů duchů ostrova**.

Jakmile zvládnete hru **Obzory duchů ostrova** a zatoužíte po více možnostech, můžete získat více duchů, nebezpečných protivníků a další herní možnosti v původní základní hře **Duchové ostrova** i v jejích rozšířeních, jako je například **Duchové ostrova: Rozervaná země**.

Herní deska **Obzorů duchů ostrova** obsahuje všechny informace, které se netýkají duchů. To zahrnuje:

1. Balíček kolonizátorů a sekce akcí kolonizátorů
2. Úroveň vyděšení a balíček karet strachu
3. Zásobu pohrom
4. Zásobu strachu
5. Samotný ostrov, ten je rozdělen na dvě nebo tři „desky“, podle toho, zda hrajete ve dvou nebo třech hráčích

STRANA PRO 2 HRÁČE



STRANA PRO 3 HRÁČE



Při přípravě hry je třeba na každou desku přidat komponenty podle postupu uvedeného dále.

SPOLEČNÁ ZÁSoba

Ostrov se skládá ze dvou nebo tří „desek“ podle toho, zda hrajete ve dvou nebo třech hráčích. Na každé desce ostrova je jeden oceán a dvě území od každého typu terénu: džungle, hory, poušť a mokřad. Každé území na každé desce má své číslo, které slouží jako užitečné referenční označení dané země, a také několik černých symbolů, které udávají, jaké počáteční žetony na toto území umístit při přípravě hry.

-  = 1 žeton města
-  = 1 žeton osady
-  = 1 žeton Dahana
-  = 1 žeton pohromy

Na ostrov umístěte dle symbolů na jednotlivých územích počáteční žetony kolonizátorů, Dahanů a pohromy.

Poznámka: Při přípravě hry berete pohromu z krabice, **nikoli** z karty pohromy. Teprve poté přidejte pohromu do zásoby pohrom.

BALÍČEK KOLONIZÁTORŮ

Připravte balíček kolonizátorů a umístěte jej lícem dolů na políčko akce průzkum. Balíček karet kolonizátorů se skládá z 12 karet:

- Nahoře tři karty epochy I,
- pod nimi čtyři karty epochy II
- a pod nimi pět karet epochy III.

Karty jednotlivých epoch zamíchejte, a aniž byste se na ně dívali, vylosujte uvedený počet. Nepoužité karty vraťte do krabice. Hra obsahuje pro každou epochu o jednu kartu více, než je třeba, stačí tedy vždy jednu náhodně vyřadit.

ÚROVEŇ VYDĚŠENÍ A KARTY STRACHU

Zamíchejte karty strachu a devět z nich otočených lícem dolů (tzv. balíček karet strachu) umístěte na příslušné místo. Pod horní tři karty balíčku vsuňte rozdělovací kartu úrovně vyděšení 2 a nad spodní tři karty vsuňte rozdělovací kartu úrovně vyděšení 3 – balíček tím rozdělíte na tři skupiny po třech kartách strachu.

ZÁSoba POHROM

Vytvořte na vyznačeném místě na desce zásobu žetonů pohromy, která obsahuje 5 žetonů za každého hráče + 1 žeton navíc (nehlédě na počet hráčů).

ZÁSoba STRACHU

Vytvořte na vyznačeném místě na desce zásobu žetonů strachu, která obsahuje 4 žetony za každého hráče.

PŘÍPRAVA HRÁČE

Každý hráč si vezme žetony přítomnosti a žetony krátkodobých efektů ve zvolené barvě. Poté si každý hráč zvolí konkrétního ducha, obdrží jeho panel a odpovídající 4 karty jedinečných schopností, které si ponechá v ruce.

Každý z hráčů musí začít na jiné desce ostrova a řídit 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. 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.

Poznámka: Po zahájení hry již duchové nejsou omezeni pouze na svou počáteční desku ostrova a jejich žetony přítomnosti i schopnosti mohou být umístěny, resp. použity na kterékoli desce. Spolupráce s ostatními duchy při ochraně celého ostrova je zcela zásadní!

KARTY SCHOPNOSTÍ

Každý hráč, který hraje hru poprvé, si vezme kartu rozvoje schopností pro svého ducha a podle pokynů na ní sestaví svůj vlastní balíček karet schopností. Poté zvlášť zamíchejte karty běžných a silných schopností a každý z takto vytvořených balíčků položte vedle herního plánu v dosahu všech hráčů.

PRVNÍ AKCE KOLONIZÁTORŮ

Před samotným zahájením hry proběhne první akce kolonizátorů: otočte vrchní kartu z balíčku kolonizátorů a proveďte průzkum na území podle typu na kartě. Otočte vrchní kartu z balíčku kolonizátorů a proveďte průzkum na území podle typu na kartě. Poté posuňte vyhodnocenou kartu doleva na pole akce „stavba“.





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! Další informace o hře najdete v části **Herní mechanismy** na straně 15.

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 začínal hru,
- v ostatních případech majitel či organizátor hry.

FÁZE DUCHŮ

Každý z duchů v této fázi provede tyto tři kroky:

- **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.
- **Získání 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.
- **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. Více informací o elementech viz stranu 19. Efekty karet prozatím nevyhodnocujte.

Jakmile všichni hráči provedou růst, získají energii, zahrají své karty schopností pro toto kolo a zaplatí jejich náklady, je čas pokračovat fází rychlých schopností.



FÁZE RYCHLÝCH SCHOPNOSTÍ

Všichni hráči vyhodnotí rychlé schopnosti - vrozené (popsané na panelech jejich duchů) i na vyložených kartách. Schopnosti mohou hráči 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. Někdy se kartu schopnosti vyplatí zahrát hlavně, nebo dokonce jen kvůli jejím elementům.

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.

FÁZE KOLONIZÁTORŮ

Fáze kolonizátorů se odehrává v následujících krocích, představujících období několika měsíců či let:

1. **Karty strachu:** Vyhodnoťte karty strachu, které duchové získali tím, že vydělili kolonizátory.
2. **Plnění:** Kolonizátoři plní území svým nešetrným zacházením s přírodními a kulturními zdroji: zemědělstvím, těžbou, rybolovem, lovem a střety s Dahany.
3. **Stavba:** Kolonizátoři se usazují na nových územích a posilují svou pozici v již osídlených oblastech.
4. **Průzkum:** Skauti a dobrodruzi hledají nové příležitosti na neosídlených územích.
5. **Posunutí karet kolonizátorů:** Kolonizátoři naznačují, kde budou působit v příštím tahu.

1. KARTY STRACHU

Pokud jste získali nějaké karty strachu, 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.

- **Karta strachu získaná efektem jiné karty strachu:** Většina karet strachu nevyvolává další strach a nejčastěji kolonizátoři 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; pokud se tím zároveň zvýší úroveň vyděšení, pokračujte ve vyhodnocování efektů aktuální karty na původní úrovni vyděšení a poté vyhodnoťte zbylé karty na nové úrovni vyděšení.
- **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.

2. PLENĚNÍ

Podívejte se na kartu na tomto poli herního plánu (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.

Když útočníci plní území, udělí na něm poškození: průzkumník 1 poškození; osada 2 poškození a město 3 poškození. Celkový součet poškození může být snížen zahranými schopnostmi, které zvýší na území hodnotu obrany. Poté současně vyhodnoťte:

- **Poškození území:** Pokud území utrpí 2 nebo více poškození, přidejte na něj žeton pohromy a zničte 1 žeton přítomnosti každého zde přítomného ducha. 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.)
 - Toto se stane pouze jednou bez ohledu na celkovou hodnotu poškození: 2 poškození přidají 1 pohromu; 9 poškození přidá také pouze 1 pohromu.
 - 1 nebo méně poškození 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 Dahani svá poškození vyléčí.



Poté, co jsou všechna poškození udělená kolonizátory vyhodnocena, vrací přeživší Dahanové úder. Každý Dahan udělí 2 poškození kolonizátorům. Můžete si zvolit, jak budou zranění udělená Dahany rozdělena mezi kolonizátory na daném území.

- Dahanové budou bojovat i tehdy, pokud nebylo kolonizátory uděleno žádné poškození, například díky efektu obrany. Nebojují však, pokud byla akce plenění přeskočena nebo nějakým efektem přerušena.
- Pořadí území: Pokud je pro danou akci rozhodující, v jakém pořadí se vyhodnocují jednotlivá území, mohou si hráči toto pořadí vybrat.

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

3. STAVBA:

Podívejte se na kartu na tomto poli herního plánu: 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.

4. PRŮZKUM

Otočte horní kartu balíčku kolonizátorů. Kolonizátoři prozkoumávají tak, že přidávají průzkumníky přicházející z měst nebo osad nebo připlouvajících po oceánu na území, které je na kartě zobrazeno. Pokud tak nemůžete učinit, protože je balíček prázdný, čas vypršel a hráči prohrávají.

EPOCHA II

Většina karet kolonizátorů epochy II obsahuje symbol . Když se učíte hrát, nedělají nic, ale pokud budete chtít zvýšit obtížnost, proveďte tuto akci při prvním vyřešení každé karty s tímto symbolem, ještě před přidáním průzkumníků:

Na každé desce ostrova : Přidejte 1  na území bez .

EPOCHA III

Karty kolonizátorů epochy III uvádějí dva typy území spojené znaménkem „+“. Akce se proto týkají území obou typů. (Hráči si stále mohou zvolit pořadí území a nemusí ani vyřešit všechna území daného typu, než začnou řešit území druhého z nich.)

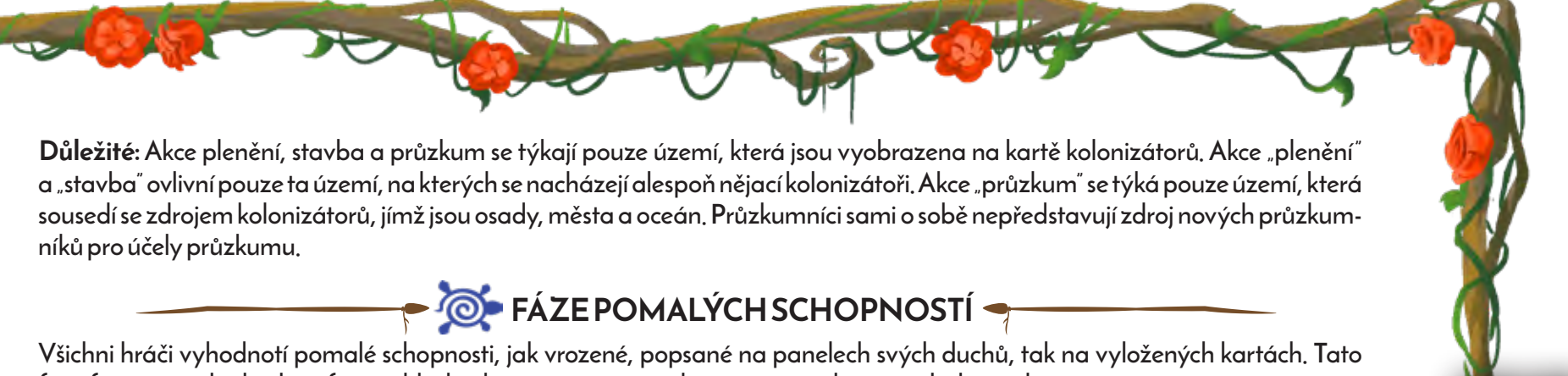
Poté přidejte 1 průzkumníka na každé území, které je na kartě zobrazeno a které:

- 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.

5. 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. V příštím kole hry tak tam, kde nyní proběhla stavba, budou kolonizátoři plenit a na dříve prozkoumaném území stavět.



Důležité: Akce plenění, stavba a 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. Průzkumníci sami o sobě nepředstavují zdroj nových průzkumníků pro účely průzkumu.



FÁZE POMALÝCH SCHOPNOSTÍ

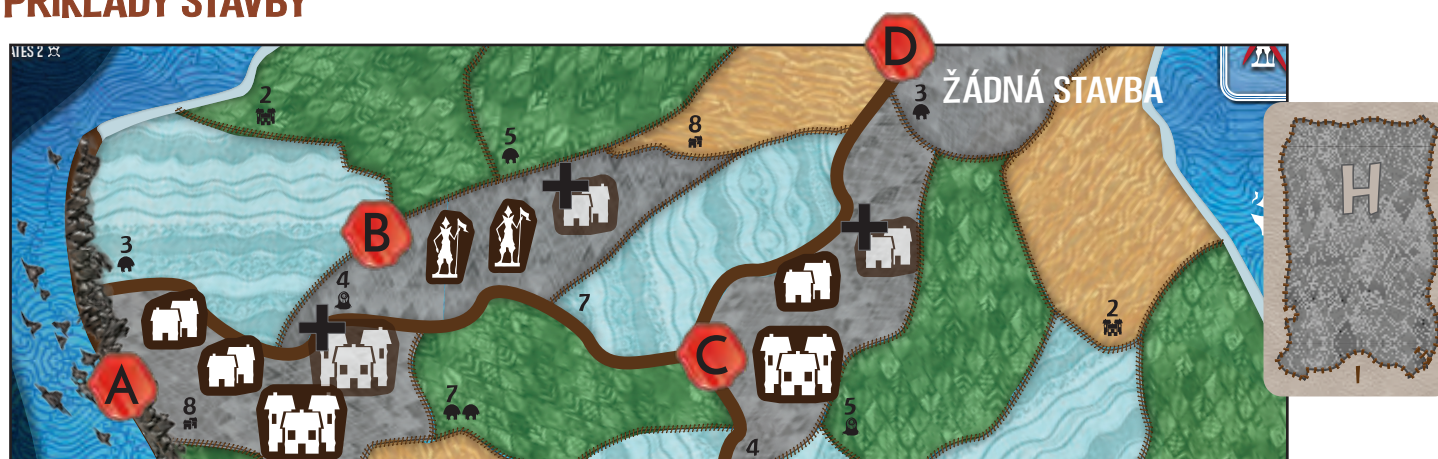
Všichni hráči vyhodnotí pomalé schopnosti, jak vrozené, popsané na panelech svých duchů, tak na vyložených kartách. Tato fáze funguje zcela shodně s fází rychlých schopností, jen pro schopnosti s modrým symbolem želvy.

PLYNUTÍ ČASU

Představuje úklidovou fázi na konci každého kola.

- **Odhození zahraných 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 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



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

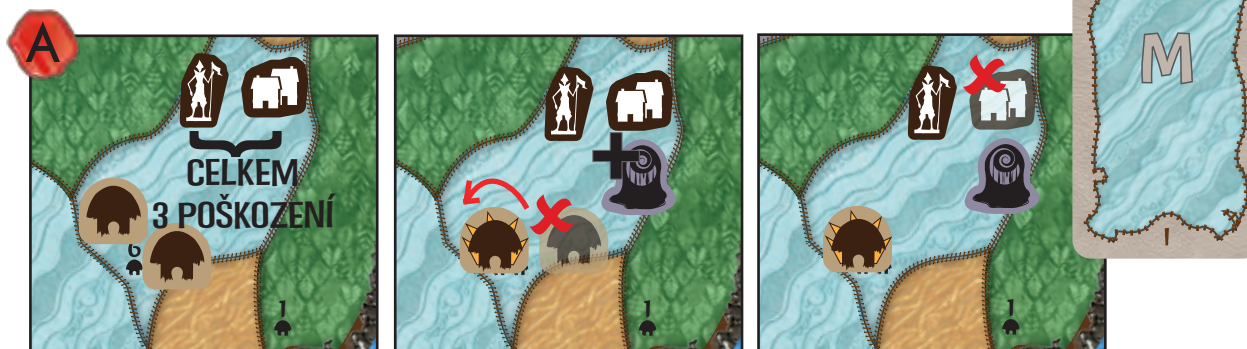
A) Na tomto území se již nachází osada či město, přidejte sem proto 1 nového průzkumníka.

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 město, přidejte sem proto 1 nového průzkumníka.

D) Toto území je pobřežní i v sousedství území s osadou. Kterákoliv z těchto dvou podmínek je platná a způsobí umístění 1 nového průzkumníka (vždy však pouze jednoho!).

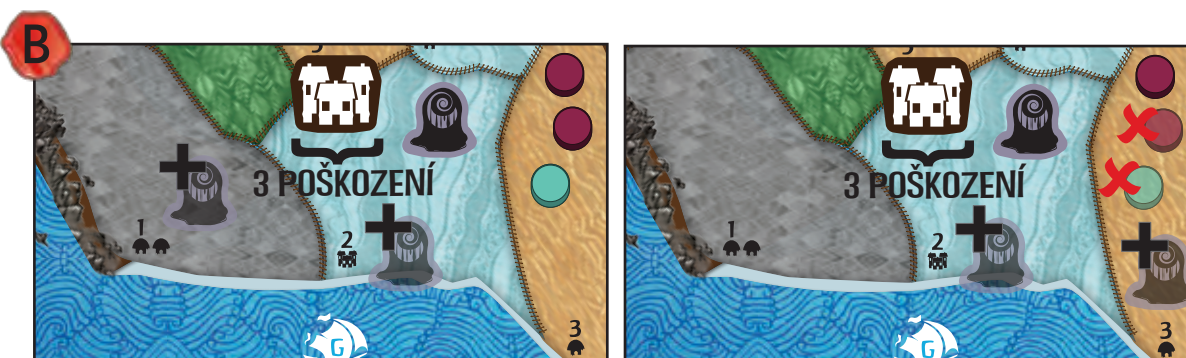
PŘÍKLADY PLENĚNÍ



V mokřadech probíhá plenění.

Krok 1

Krok 2



Možnost 1

Možnost 2

Karta kolonizátorů určila, že plenění proběhne ve všech mokřadech.

A) Tento mokřad obsahuje 2 Dahaný, 1 osadu a 1 průzkumníka. Osada a průzkumník udělí dohromady 3 poškození území 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 rozhodují mezi dvěma možnostmi:

- **Možnost 1:** Umístit žeton pohromy na území č. 1, které je dosud prázdné.
- **Možnost 2:** Umístit žeton pohromy na území č. 3, kde však způsobí ztrátu jednoho žetonu přítomnosti každého zde přítomného ducha. Fialový tak ztratí 1 žeton přítomnosti, a tím i svou svatyni. Tyrkysový zcela přijde o svou přítomnost na tomto území.

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

VÍTĚZSTVÍ A PROHRA

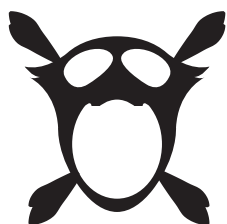
Na začátku hry je úroveň vyděšení kolonizátorů rovna jedné (I). Neznámých končin ostrova se nijak zvlášť neobávají a pravděpodobně si existenci zdejších duchů ani neuvědomují. Abyste vyhráli, musíte z ostrova vyhnat všechny kolonizátory. Postupem času budete získávat karty strachu, což vám umožní postoupit na vyšší úroveň vyděšení. Postupně se tedy budou zjednodušovat podmínky vítězství. V okamžiku dosažení požadované podmínky hráči okamžitě vítězí – kolonizátory se podařilo vyděsit natolik, že raději ostrov opustí. Další možností, jak hru vyhrát, je dobrat celý balíček karet strachu!

Hráči mohou prohrát třemi způsoby:

- **Příliš mnoho pohrom:** Dojde zásoba žetonů pohrom.
- **Zničení ducha:** Kterémukoliv z duchů nezůstane na ostrově žádná přítomnost.
- **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. Strach vyděsí kolonizátory jako celek: pokaždé, když získáte žeton strachu, přesuňte jej ze zásoby na horním okraji herního plánu na pole „vyvolaný strach“.



- Ve chvíli, kdy je celá zásoba žetonů strachu přesunuta na pole Vyvolaný strach, přesuňte horní kartu z balíčku strachu lícem dolů na pole Získané karty strachu. Pokud současně odhalíte rozdělovací kartu úrovně vyděšení, překryjte ji předchozí úroveň vyděšení (která začíná na úrovni I předtištěné na herní desce). Vraťte žetony strachu zpět do zásoby na horním okraji herního plánu. Pokud i po získání karty strachu máte stále získat nějaké žetony, přesuňte je nyní na pole Vyvolaný strach.
- Karty na poli získaných karet strachu otočíte a vyhodnotíte v následující fázi kolonizátorů. Podobně jako schopnosti duchů platí i karty strachu pouze pro dané kolo, s výjimkou případů, kdy nějakým způsobem pozměňují situaci na ostrově. Všechny vyhodnocené karty strachu se odhazují na vyznačené místo.

Při odhalení nové rozdělovací karty úrovně vyděšení okamžitě vstupují v platnost její podmínky vítězství. Pokud je tedy splňujete, můžete ihned vyhrát hru!

PODMÍNKY VÍTĚZSTVÍ

- **Úroveň vyděšení I:** Žádní kolonizátoři na ostrově.
- **Úroveň vyděšení II:** Žádné osady ani města na ostrově.
- **Úroveň vyděšení III:** Žádná města na ostrově.
- **Úroveň vyděšení VÍTĚZSTVÍ:** Okamžité vítězství!

- Pokud chcete, můžete po výhře odstranit všechny žetony kolonizátorů a podívat se, jak vypadá ostrov po jejich útěku!
- 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.

OSTROV A ÚZEMÍ

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. Území sousedící s oceánem označujeme jako „pobřežní“, ostatní území nazýváme „vnitrozemská“. U území ležícího 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.



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), položte jej vedle herního plánu. 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 ostrově, není-li řečeno jinak.



Za svatyně označujeme taková území ducha, na nichž se nachází více než 1 žeton jeho přítomnosti. Použití některých schopností vyžaduje existenci 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 panelu jeho ducha (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 karty 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“.

DUCHOVÉ

Každý duch obdrží na začátku hry:

- Panel s možnostmi růstu, stupnicemi přítomnosti a popisem vrozených schopností;
- Čtyři jedinečné karty schopností.

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. Obvyklé možnosti růstu:

- **Přidání přítomnosti:** Přidejte žeton přítomnosti až na uvedenou vzdálenost od vaší stávající přítomnosti.
- **Zisk energie:** Získejte energii (navíc k běžnému příjmu ze stupnice energie).
- **Zisk karty schopnosti (silné nebo běžné).**
- **Obnovení karet:** Obnovte všechny zahrané karty schopností, tj. vraťte si je ze svého odhazovacího balíčku zpět do ruky.

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 pole 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. Odkrývání polí na horní stupnici umožní získávat více energie, zatímco odkrývání polí na spodní stupnici umožňuje hrát více karet. Vždy se používá nejvyšší odkrytá hodnota, nikoliv součet. *Poznámka: Je-li zničen žeton přítomnosti ducha, nevracejte jej na panel ducha, ale položte jej vedle herního plánu.*

- Někteří duchové mohou mít na stupnicích uvedeny bonusové symboly elementů. Po odkrytí takového pole duch trvale získává pro každé kolo hry vyobrazený element.
- Pokud je na jednom poli na stupnici přítomnosti více výhod, získá je duch všechny - nemusí si vybírat.
- **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.

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 vydešení. 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. Každá druh kolonizátora má svou určenou hodnotu odolnosti. Utrpí-li poškození v uvedené či vyšší hodnotě v rámci jednoho kola, je zničen. 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 jeden žeton kolonizátora, označujeme jako „území s kolonizátory“. Počet kolonizátorů není omezen fyzickým počtem žetonů v této hře: v nepravděpodobném případě, že by vám došly, využijte žetony energie jako značku pro 1 nebo 3 jednotky navíc. Pro průzkumníky můžete použít žeton 3 průzkumníků, abyste zmenšili počet žetonů na silně osídlených územích.



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. Zničení osady vyvolá 1 strach. Zničení města vyvolá 2 strachy. Když osada utrpí pouze 1 poškození, otočte její žeton na druhou stranu, abyste označili, že je poškozená. Když město utrpí 1 poškození, otočte jeho žeton na druhou stranu, abyste označili, že je poškozené. Pokud utrpí další poškození, položte na ně žeton energie jako označení, že utrpělo druhé zranění. Na konci každého kola, během fáze plynutí času, je všechno zbývajících poškození zrušeno, takže odstraníte všechny žetony energie představující poškození a otočte žetony osad a měst zpět na nepoškozenou stranu.

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 ze zásoby pohrom. Pokud se vám podaří odstranit žeton pohromy z ostrova, vraťte jej zpět do zásoby pohrom. Pokud se v zásobě pohrom nenachází žádný žeton pohromy, ihned prohráváte.



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

- **Ztráta přítomnosti:** Každý duch musí zničit jeden žeton své přítomnosti na tomto území. Zničené žetony přítomnosti se nevrací na panel ducha, pokládají se vedle herního plánu.
- **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.



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 umístíte na každou desku ostrova 6 žetonů Dahanů. V průběhu hry se jejich počet může zvýšit pouze díky požehnání duchů podporujících zdraví, plodnost či dobrou úrodu. Počet Dahanů není 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 kolonizátorům.

Dahanové mají hodnotu odolnosti 2, tj. každá 2 poškození zničí jednoho Dahana. Poškození, které uděluje duch svými schopnostmi, se Dahanů netýká, není-li řečeno jinak.

SCHOPNOSTI DUCHŮ

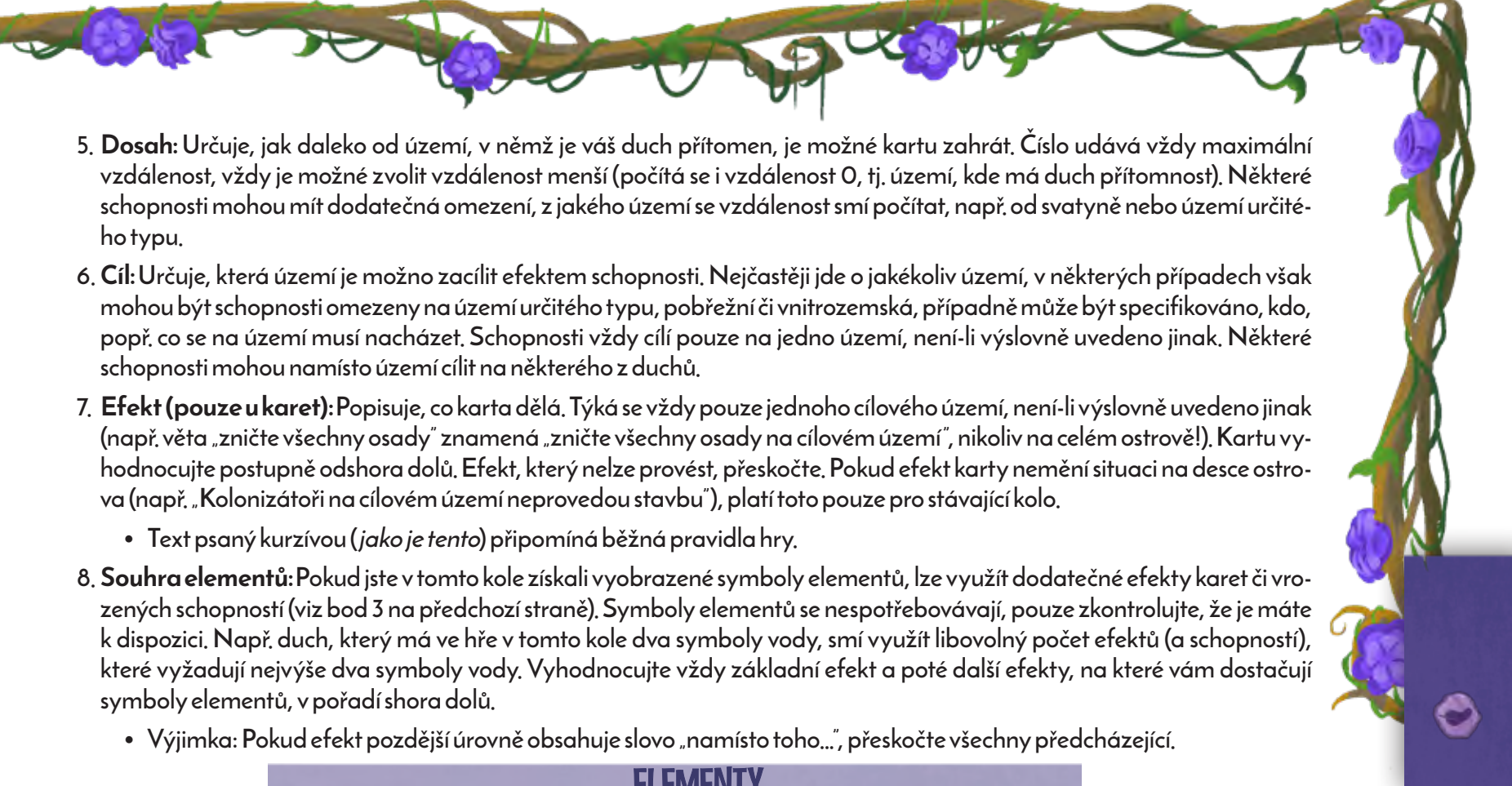
Duchové brání ostrov pomocí svých schopností, ať již seslaných pomocí karet, nebo svých vrozených. Vrozené schopnosti fungují stejně jako ty na kartách s tím rozdílem, že jsou vždy k dispozici, nepočítají se do limitu zahraničních karet a nevyžadují energii.

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 zahrání karty, získáte dané symboly elementů bez ohledu na to, zda jde o schopnost rychlou či pomalou. Některé karty schopností mohou obsahovat dodatečné výhody, pokud máte k dispozici uvedené symboly elementů. Elementy se nepřenášejí do dalších tahů. Symboly elementů jsou hráči k dispozici po zbytek kola a opouští hru spolu s kartami (typicky ve fázi plynutí času). Schopnosti s požadavky na souhru elementů nespotebouvají ani nevyužívají elementy, které máte – pokud máte elementy ve hře, splňujete všechny limity současně.
- Rychlost:** Rychlé schopnosti se vyhodnocují před fází kolonizátorů, pomalé až po ní. Rozpoznáte je podle červené a modré barvy kruhu okolo ceny karty v levém horním rohu.



2 ENÉ SCHOPNOSTI		NEKALOSTI A SABOTÁŽE	
RYCHLOST	DOSA	CÍLOVÉ ÚZEMÍ	
4	1	6	KOLONIZÁTORI
1	2	1	a obrana 2.
2	3		Namísto toho 1 a obrana 4.
2	2	4	Namísto toho 3 a obrana 6.
3	3	5	Namísto toho 5 a obrana 12.

- 
5. **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.
6. **Cíl:** Určuje, která území je možno zacílit efektem schopnosti. Nejčastěji jde o jakékoliv 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.
7. **Efekt (pouze u karet):** Popisuje, co karta dělá. Týká se vždy pouze jednoho cílového území, není-li výslovně uvedeno jinak (např. věta „zničte všechny osady“ 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.
- Text psaný kurzívou (*jako je tento*) připomíná běžná pravidla hry.
8. **Souhra elementů:** Pokud jste v tomto kole získali vyobrazené symboly elementů, lze využít dodatečné efekty karet či vrozených schopností (viz bod 3 na předchozí straně). Symboly elementů se nespotřebovávají, pouze zkontrolujte, že je máte k dispozici. 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.

ELEMENTY

- **Slunce:** představuje den, světlo, teplo, nadvládu, velení a stabilitu.
- **Měsíc:** představuje noc, cykly, tmu, sny a proměnu.
- **Oheň:** představuje žár, hněv, zkázu, touhu či násilnou změnu.
- **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 a odolnost.
- **Rostlina:** představuje zeleň, růst, propletenost a regeneraci.
- **Zvíře:** představuje faunu, člověka, krev, tělo, život a smrt.

OBEČNÉ PRAVIDLO: UDĚLEJTE VŠE, CO LZE

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

OBEČNÉ 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 na cílovém území neprovedou plenění“ se uplatní pouze v tomto kole, nejedná se o trvalý efekt. Případné trvalé změny se projeví změnami na herním plánu (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!

ZISK KARET SCHOPNOSTÍ

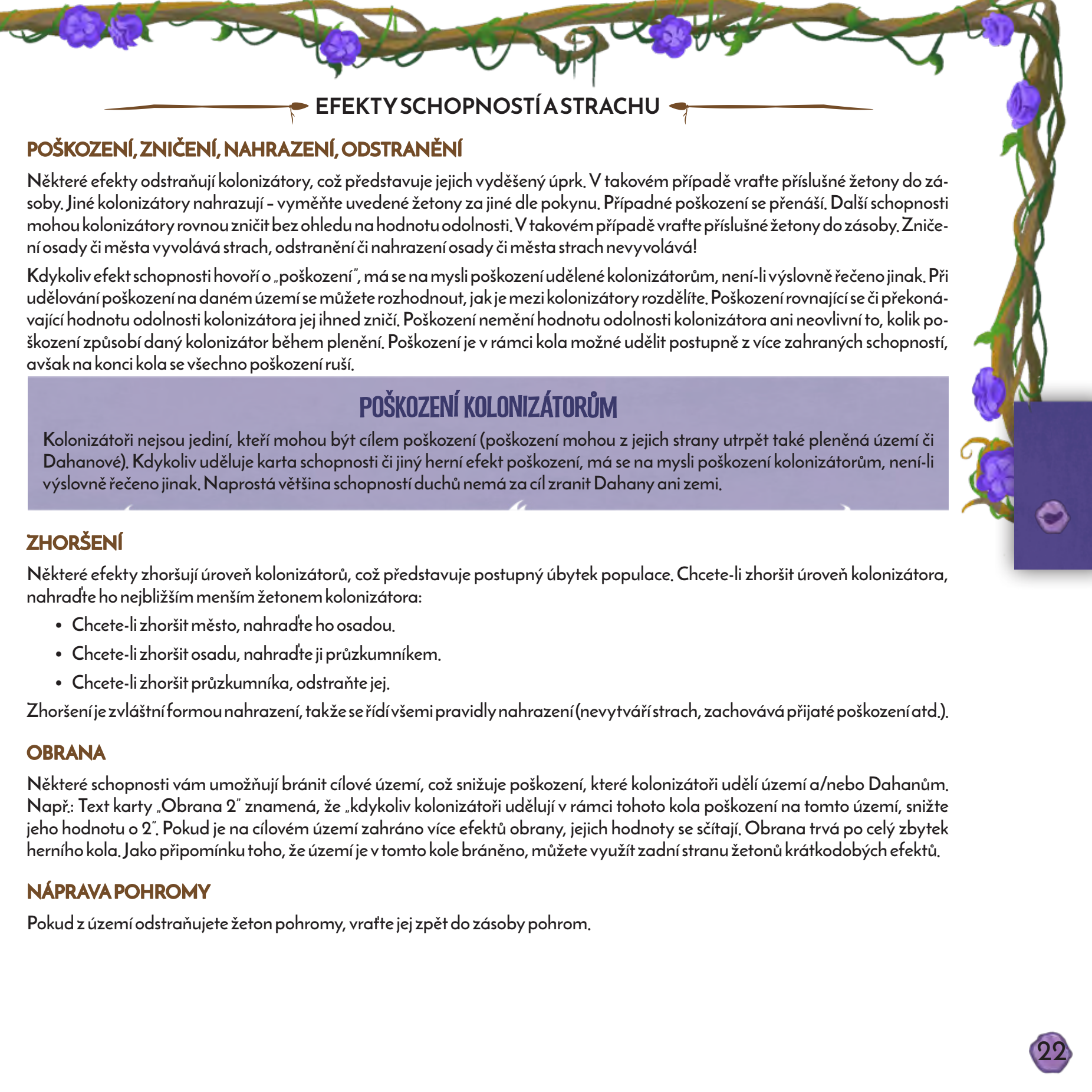
Nové karty schopností získáte obvykle v kroku růstu ve fázi duchů, avšak může vám je poskytnout i jiný herní efekt. Získané karty schopností si vždy berete přímo do ruky.

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“ jednu kartu schopnosti. Zapomenutou schopnost odhodte na příslušný odhazovací balíček schopností. Pokud se jedná o jednu z vašich počátečních jedinečných karet schopností, umístěte ji pod panel svého ducha.

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).



EFEKTY SCHOPNOSTÍ A STRACHU

POŠKOZENÍ, ZNIČENÍ, NAHRAZENÍ, ODSTRANĚNÍ

Některé efekty odstraňují kolonizátory, což představuje jejich vyděšený úprk. V takovém případě vraťte příslušné žetony do zásoby. Jiné kolonizátory nahrazují – vyměňte uvedené žetony za jiné dle pokynu. Případné poškození se přenáší. Další schopnosti mohou kolonizátory rovnou zničit bez ohledu na hodnotu odolnosti. V takovém případě vraťte příslušné žetony do zásoby. Zničení osady či města vyvolává strach, 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 rozdělíte. Poškození rovnající se či překonávající hodnotu odolnosti kolonizátora jej ihned zničí. Poškození nemění hodnotu odolnosti kolonizátora ani neovlivní to, kolik poškození způsobí daný kolonizátor během plenění. Poškození je v rámci kola možné udělit postupně z více zahrnutých schopností, avšak na konci kola se všechno poškození ruší.

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.

ZHORŠENÍ

Některé efekty zhoršují úroveň kolonizátorů, což představuje postupný úbytek populace. Chcete-li zhoršit úroveň kolonizátora, nahraďte ho nejbližším menším žetonem kolonizátora:

- Chcete-li zhoršit město, nahraďte ho osadou.
- Chcete-li zhoršit osadu, nahraďte ji průzkumníkem.
- Chcete-li zhoršit průzkumníka, odstraňte jej.

Zhoršení je zvláštní formou nahrazení, takže se řídí všemi pravidly nahrazení (nevytváří strach, zachovává přijaté poškození atd.).

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.

NÁPRAVA POHROMY

Pokud z území odstraňujete žeton pohromy, vraťte jej zpět do zásoby pohrom.

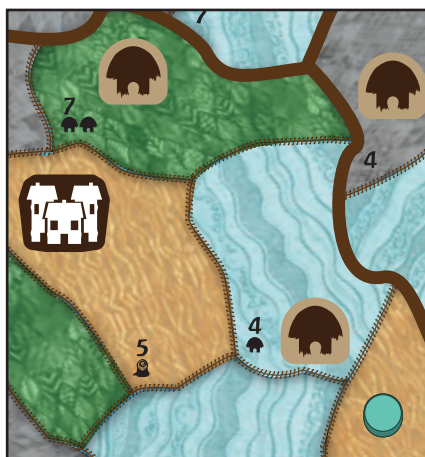
PŘIVOLAT A VYHNAT

Některé schopnosti umožňují přivolat určité herní komponenty na cílové území (například „přivolejte 1 osadu“ nebo „přivolejte až 3 Dahany“). Tímto se rozumí přesun uvedených komponent na cílové území z okolních, bezprostředně sousedících území. Vylepšení dosahu schopnosti zde nehraje roli. Pokud přivoláváte více komponent, mohou pocházet z různých území.

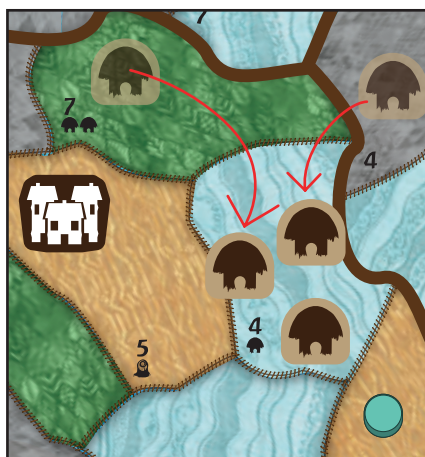
Jiné schopnosti naopak umožňují vyhnat určité herní komponenty z cílového území (například „vyžeňte 1 průzkumníka“ nebo „vyžeňte až 3 Dahany“). Jde o pravý opak přivolání a tento efekt značí přesun uvedených komponent z cílového území do okolních, bezprostředně sousedících území. Vylepšení dosahu schopnosti 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

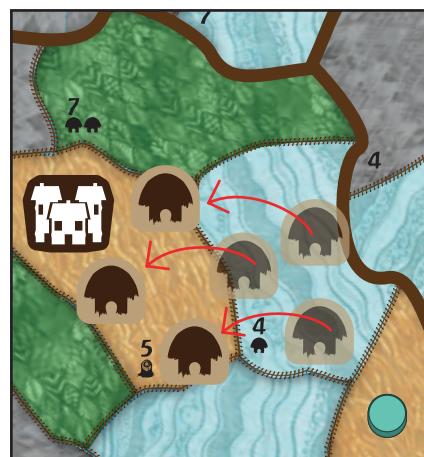


Kolonizátoři mají v příštím kole plnit pouštní území (č.5). Hráči chtějí přivolat okolní Dahany do boje.



Tyrkysový duch zahraje kartu Čas stěhování a na území č. 4 přivolá 2 Dahany ze sousedících území.

VYHNÁNÍ



Tyrkysový duch nyní provede druhou část textu na kartě a vyžene 3 Dahany z území č. 4 na území č. 5. 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.

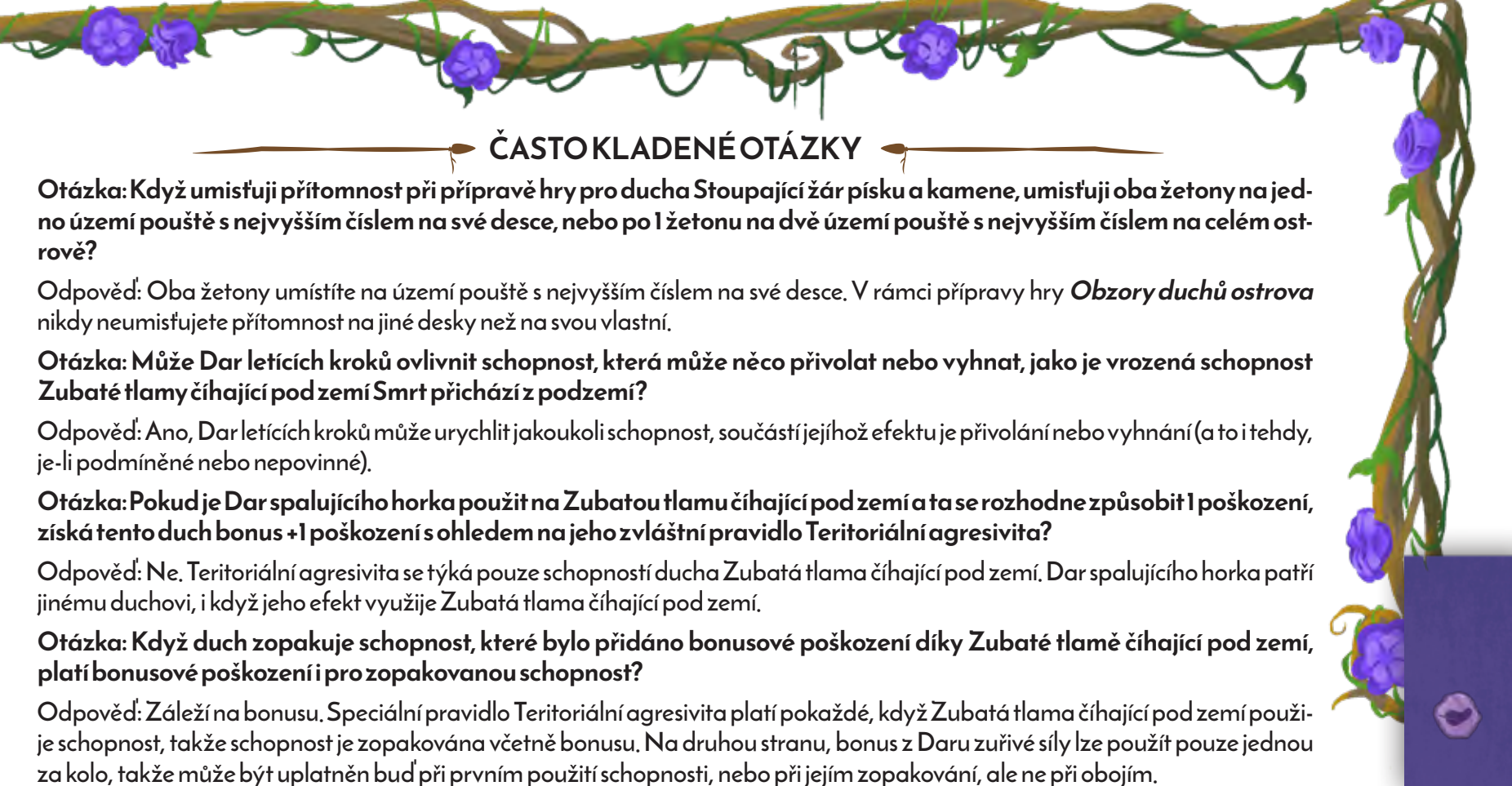


ZOPAKOVÁNÍ

Zopakování umožňuje znovu spustit efekt karty schopnosti. Neduplikuje elementy na levé straně, ale pouze textový efekt karty. Všechny tři karty s efektem zopakování jsou silné schopnosti. Jejich efekty fungují následovně:

- **Země se zmítá v palčivých mukách:** Pokud jste v tomto kole získali vyobrazené elementy, použijte znovu efekt na území sousedící s původním cílem. Na sousedícím území nemusí být žeton pohromy a ani nemusí být v dosahu 2 od vaší přítomnosti.
- **Vítr rozpadu:** Pokud jste v tomto kole získali vyobrazené elementy, použijte znovu efekt na území v dosahu 3 od některé z vašich svatyní. (Může se jednat o původní nebo jiné území.)
- **Energetická bouře:** Umožňuje cílovému duchovi použít některé z jím zahraných karet schopností navíc, pokud zaplatí energii. Další použití může cílit na stejný nebo jiný cíl. Efekt této schopnosti může být také použit k zopakování efektu pomalé schopnosti později ve fázi pomalých schopností.

V každém případě lze efekt jedné karty zopakovat pouze jedenkrát a nelze jej tedy opakovat do nekonečna. 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.



ČASTOKLADENÉ OTÁZKY

Otázka: Když umísťuji přítomnost při přípravě hry pro ducha Stoupající žár písku a kamene, umísťuji oba žetony na jedno území pouště s nejvyšším číslem na své desce, nebo po 1 žetonu na dvě území pouště s nejvyšším číslem na celém ostrově?

Odpověď: Oba žetony umístíte na území pouště s nejvyšším číslem na své desce. V rámci přípravy hry *Obzory duchů ostrova* nikdy neumisťujete přítomnost na jiné desky než na svou vlastní.

Otázka: Může Dar letících kroků ovlivnit schopnost, která může něco přivolat nebo vyhnat, jako je vrozená schopnost Zubaté tlamy číhající pod zemí Smrt přichází z podzemí?

Odpověď: Ano, Dar letících kroků může urychlit jakoukoli schopnost, součástí jejíhož efektu je přivolání nebo vyhnání (a to i tehdy, je-li podmíněné nebo nepovinné).

Otázka: Pokud je Dar spalujícího horka použit na Zubatou tlamu číhající pod zemí a ta se rozhodne způsobit 1 poškození, získá tento duch bonus +1 poškození s ohledem na jeho zvláštní pravidlo Teritoriální agresivita?

Odpověď: Ne, Teritoriální agresivita se týká pouze schopností ducha Zubatá tlama číhající pod zemí. Dar spalujícího horka patří jinému duchovi, i když jeho efekt využije Zubatá tlama číhající pod zemí.

Otázka: Když duch zopakuje schopnost, které bylo přidáno bonusové poškození díky Zubaté tlamě číhající pod zemí, platí bonusové poškození i pro zopakovanou schopnost?

Odpověď: Záleží na bonusu. Speciální pravidlo Teritoriální agresivita platí pokaždé, když Zubatá tlama číhající pod zemí použije schopnost, takže schopnost je zopakována včetně bonusu. Na druhou stranu, bonus z Daru zuřivé síly lze použít pouze jednou za kolo, takže může být uplatněn buď při prvním použití schopnosti, nebo při jejím zopakování, ale ne při obojím.

Otázka: Co vše je považováno za „schopnost udělující poškození“?

Odpověď: Schopnost udělující poškození je schopnost, která skutečně udělí poškození, nikoli pouze schopnost s pokyny pro udělení poškození.

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.

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. Na straně desky pro dva hráče překryjte nadbytečnými žetony strachu všechna území na jedné desce ostrova a hrajte pouze na druhé z nich.

Kromě toho se pro hru jednoho hráče snižuje počet počátečních žetonů pohromy a žetonů strachu v odpovídajících zásobách na herní desce, a to na 6 žetonů pohromy a 4 žetony strachu.

Rozdíl 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 neměnnosti* nebo *Požehnání živlů*. Získáte však obě odměny schopnosti *Propletení sil*.

TIPY PRO USNADNĚNÍ HRY

- Při vykládání karet schopností 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 toho, 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. „Obrana 2 na všech územích“), umístěte 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.
- 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.
- Někdy je odemknutí vašich vrozených schopností pomocí souhry elementů cennější než karty, které máte v ruce. Karty můžete hrát převážně kvůli elementům, které vám poskytují, a jejich efekty se snažit využívat situačně.
- Vyplatí se hrát pomalé schopnosti, i když si nejste jisti, kam je zacílit. Kolonizátoři prozkoumávají každé kolo, takže pomalá schopnost, která je přesouvá nebo ničí, se velmi pravděpodobně bude hodit.
- Někteří hráči rádi vše pečlivě promýšlejí a analyzují, jiní hrají radši rychleji a „pocitově“. Tato hra může fungovat v obou případech, avšak oba extrémy u téhož stolu mohou jednu či druhou stranu frustrovat. Ujistěte se proto, že všem vyhovuje zvolené tempo hry.

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.

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.

JE HRA PŘÍLIŠ SNADNÁ?

Pokud chcete zvýšit náročnost, přidejte eskalace II. epochy!

Většina karet kolonizátorů epochy II obsahuje symbol . Pokud má dojít k průzkumu v důsledku odhalení karty se symbolem , proveďte nejprve tuto akci:

Na každé desce: Přidejte 1  na území bez .

To znamená, že tato území budou nyní zdrojem průzkumníků, takže akce průzkumu na těchto kartách bude nebezpečnější.

Dalším způsobem, jak zvýšit náročnost hry, je přidat protivníka nebo scénář z původní základní hry Duchové ostrova nebo některého z jejich rozšíření. Tyto produkty obsahují také další duchy, karty schopností, karty strachu, události a ještě více herních možností!

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.
- Snažte se kolonizátory odstranit dřív, než budou území plnit, 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 plnit.
- Zaměřujte se zejména na území, kde budou kolonizátoři plnit 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 plnit. Umístění žetonu pohromy zničí 1 vaši přítomnost.
- Snažte se rozšířit po ostrově tak, abyste mohli účinně spolupracovat s ostatními hráči. Tři schopnosti udělující 1 poškození mohou zničit město.
- Mnoho silných schopností či efektů karet strachu vyžaduje svatyni, snažte se ji proto získat poblíž kolonizátorů.

KAM S DAHANY

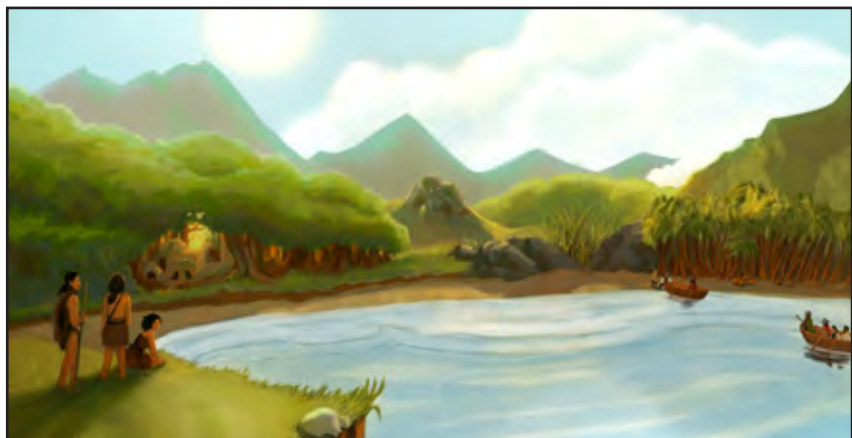
- Na území s pouze malým počtem kolonizátorů. Mnoho schopností zahání kolonizátory z území, na kterých se nacházejí Dahanové, nebo podněcuje Dahany k útoku. Pokud bude navíc takové území plněno, Dahanové vrátí úder.
- Na území, které bráníte. Pokud máte dostatek obrany na ochranu Dahanů, mohou zaútočit zpět beze ztrát.
- Mimo území s velkým počtem kolonizátorů. Při plnění 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:
 - Jste na cestě k vítězství! Pokud se vám podařilo zatlačit kolonizátory do kouta, nepolevujte a soustředte se na splnění vítězné podmínky!
 - 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 nebo občas zvolit možnost růstu nabízející zisk energie.

VÍCE DUCHŮ OSTROVA

Obzory duchů ostrova jsou kompatibilní se základní hrou *Duchové ostrova* a jejími rozšířeními. Při hraní s více rozšířeními lze obsah hry *Obzory duchů ostrova* odlišit pomocí symbolu ☀.



OSTROV

Ostrov je starý, mnohem starší než jeho lidští 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 zcela nemožné.



DUCHOVÉ

Na ostrově přebývá nepřeborné a rozmanité množství duchů - zhmotnělé závaný 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.



DAHANOVÉ

Dahanové byli prvními lidmi na ostrově - osídlili jej před několika stáletími. Existence duchů jsou si od počátku vědomi, přesto byli zaskočení množstvím, silou i projevy těchto přírodních sil na ostrově. Zpočátku byly vztahy mezi Dahany a duchy napjaté, ale za nějaký čas a po bezpočtu útrap se naučili žít spolu jako sousedé a většinou i spojenci. Dahanové již nepovažují duchy za bohy a duchové mají pro Dahany lepší pochopení.



KOLONIZÁTOŘI

Kolonizátoři objevili ostrov teprve v minulé dekádě. Prvotní kontakt s domorodými Dahaný 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 Dahaný 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 vzpomínají 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 několikanásobně dobu lidského života. Když připluli noví kolonizátoři, viděli v nich tito 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. Zničením bylo na ostrově nových usedlíků takřka tolik jako Dahanů. Začali bezohledně přetvářet ráz krajiny, a jak duchy, tak i Dahaný samotné likvidovat.

**TĚMITO DUCHY JSTE VY.
DOKÁŽETE ZACHRÁNIT SVŮJ OSTROV?**

REJSTŘÍK POJMŮ

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

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

Cíl: Území nebo duch ovlivněný efektem schopnosti.

Dahan: Původní obyvatelé ostrova, znázornění žetonem. Mají 2 body odolnosti a způsobují 2 poškození.

Deska ostrova: Jedna z částí ostrova s osmi územími (dvěma každého typu).

Deska: Viz Deska ostrova.

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

Efekt: Instrukce na kartě nebo jiné herní komponentě.

Efekt karty strachu: Efekt způsobený vyhodnocením karty strachu.

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

Element: Vztah schopnosti k určitému přírodnímu aspektu. Hráči je získávají hraním karet schopností. Umožňuje využívat efekty souhry elementů.

Energie: Platí se jí za hraní karet schopností. Přenáší se do dalšího kola.

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.

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

Karta strachu: Karta získaná vyvoláním dostatečného množství strachu. Mezi karty strachu se nepočítají rozdělovníky úrovně vyděšení.

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

Kolonizátor: Průzkumník, osada nebo město.

Město: Typ kolonizátora. Má 3 body odolnosti a způsobuje 3 poškození. Zničení města vyvolává 2 žetony strachu.

Nahrazení: Záměna herní komponenty za jinou.

Obnovení karet: Navrácení všech karet schopností z osobního odhazovacího balíčku zpět do ruky.

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

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

Odolnost: Označuje množství poškození, které je potřeba ke zničení kolonizátora či Dahanu.

Odstranění: Odstranění komponenty z herního plánu a její vrácení do společné zásoby. Pozor - na rozdíl od zničení nevyvolává odstranění žádný strach.

Opakování: Opětovné spuštění efektu schopnosti. Neduplikuje elementy. Efekt opakované schopnosti nemůže způsobit další opakování.

Osada: Typ kolonizátora. Má 2 body odolnosti a způsobuje 2 poškození. Zničení osady vyvolává 1 strach.

Ostrov: Herní plocha, složená z jedné či více desek ostrova.

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

Pobřežní území: Území přístupné z moře, sousedící s předtíštěným oceánem a neoddělené od něj útesem.

Pohroma: Žeton znázorňující fyzické či duchovní poškození daného území.

Poškození: Zásahy udělené kolonizátorům, území nebo Dahanům. Pokud karta nespecifikuje 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.

Průzkum: Akce kolonizátorů, přidá na desku ostrova průzkumníky.

Průzkumník: Typ kolonizátora. Má 1 bod odolnosti a způsobuje 1 poškození.

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

Přidejte: Umístit něco na herní plán ze společné zásoby.

Přivolání: Přesunutí na území z jednoho či více s ním sousedících území.

Přítomnost: Žeton v barvě hráče znázorňující, kde přebývá jeho duch.

Původ: Území, z něhož je vyvolávána schopnost - obsahuje přítomnost nebo svatyni potřebnou pro zacílení dané schopnosti.

Rozvoj schopností: Předepsaná posloupnost zisku karet schopností namísto běžného pravidla o výběru jedné karty ze čtyř karet dobraných z balíčku. Toto pravidlo doporučujeme používat jen při výukové hře.

Růst: První krok ve fázi duchů. Umožňuje získávat energii, umisťovat žetony přítomnosti, získávat karty schopností a obnovovat použité karty.

Řetězení: Přidání žetonu pohromy na území, které již nejméně 1 obsahuje - následně je nutné přidat další žeton pohromy na sousedící území.

Schopnost: Vrozená či na kartě.

Souhra elementů: Viz Efekt souhry elementů.

Stavba: Akce kolonizátorů, přidá na desku ostrova 1 osadu nebo město.

Strach: Způsob, jak podlomit vůli kolonizátorů. Představován žetony, za něž duchové získávají karty strachu.

Svatyně: Území, na němž má duch 2 nebo více žetonů přítomnosti.

Terén: Džungle, hory, mokřad a poušť. Na každém území se nachází právě jeden druh terénu.

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

Typ území: Upřesnění území, na němž bude provedena akce či efekt. Může být specifikován konkrétní terén, území pobřežní či vnitrozemské nebo území naplňující nějakou jinou podmínku – například (ne)obsahující žeton pohromy, kolonizátory či Dahan.

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

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

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

Vaše území: Území, na němž má váš duch přítomnost.

Vnitrozemské území: Území, jež nesousedí s oceánem, nebo je od něj odděleno útesem.

Vrozená schopnost: Schopnost uvedená na panelu vašeho ducha.

Vyhnání: Efekt spočívající v přesunutí komponenty z cílového území na jedno či více s ním sousedících území. Opak přivolání.

Více než: „Je-li více A než B“ může platit i na územích, na nichž není žádné B. (Například podmínka „Je-li více Dahanů než měst“ platí na územích bez měst, na nichž je alespoň 1 Dahan.)

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

Získání karty schopnosti: Dobrání 4 karet silných nebo běžných schopností, zvolení jedné z nich a odhození 3 zbývajících. Pokud získáte novou kartu silné schopnosti, musíte jednu kartu jakékoliv schopnosti zapomenout (ztratit).

Zničení: Předčasný konec. Zničená komponenta se vrací z herního plánu do zásoby. Každá zničená osada vyvolá 1 strach, každé zničené město vyvolá 2 strachy.

VÝTVARNÍCI

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

TESTEŘI

Patricia Adams, Christopher Badell, Sam Barbash-Riley, Ramona Barie, Paul Bender, Matt Bender, Emily Bender, Kyle Bennett, Caleb Bia, Lisa Bjornseth, Kelley Bostrom, Ken Brown, Chris Burton, Samantha Callaghan, Danielle Church, Jennifer Closson, Cory DeRuiter, Edith and Stephanie Everett, Leif Gaebler, Carlo „Speedy Olrac“ Gonzalez, Coda Gonzalez, Bryan „broccoli“ Graham, Sam Gray, Luke Hagerling, Tom Healy, Shelby Hemker, SaRae Henderson, Nicholas Henning, Michelle Herder, Justin Hofer, iakona, Patrick Jost, Eric Kramp, Matt Kroll, Laura of KSP, Benjamin Larsen, Angela Lee, Charles Leiserson Jr., Hansel Lo, Darrell Louder, Sarah Lucas, Russ Luzetski, Lydia and Marco, Abraham „Frenzy/utabe“ Maxfield, Theresa Mecklenborg, Tim Milton, Curtis Mitchell, Brian Modreski, Nima Mojtahedi, Emily Moran, Arturo Moreno, Katie Nale, Hung Nguyen, Dan Pierkowski, Elana Pierkowski, Sean Pike, Bailey Pittman, Braden Povah, Twuana Price, Daniel Privett, Mike Pureka, Nick Reale, Danielle Riccardi, Natalie Ross, Ruduen, Jesse Salomon, Ariane and Sam, Bob Scherrer, Ravi Singh, Taylor Snow, Emily Throwe, Dylan Thurston, Chris Traeger, Josh Trumbo, Molly van Dams, Ritchell van Dams, Carolyn VanEseltine, Rebecca Vessenes, Ted Vessenes, Lily de Vries, Jodie Wagner, Paul Watson, Rain „Rota“ White, David Yeung, Ian Zang, Jonathan Zev, Jackie Zitin, Sam Zitin

PODĚKOVÁNÍ

Autor hry: R. Eric Reuss

Vývojáři: Christopher Badell, Emilia Katari

Vývoj pravidel: Nick Reale

Produkce: Matt Kroll

Stručná příručka a příručka pravidel: Chris Burton, Matt Kroll

Šéfredaktor: Christopher Badell

Redakce: Christopher Badell, Nick Reale

Umělecké vedení: SaRae Henderson

Grafický design: SaRae Henderson

Symbolika: SaRae Henderson, Darrell Louder

Ilustrace na krabici: Lucas Durham

... a zvláštní poděkování Anne Cross za její neochvějnou lásku a podporu. – Eric

SYMBOLIKA



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



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



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



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



Pohroma: Fyzické či duchovní poškození ostrova.



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



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



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



Rychlá schopnost: Vyhodnocuje se před fází kolonizátorů.



Pomalá schopnost: Vyhodnocuje se po fázi kolonizátorů.



Tento symbol odkazuje jak na průzkumníky, tak na osady.

„Vyžehňte 2 / “ může vyhnat 2 , nebo 1 a 1 , nebo 2 .



Tento symbol odkazuje jak na osady, tak na města.

„Území s / “ znamená území, kde je alespoň 1 , alespoň 1 , nebo obojí.

Kolonizátoři: Odkazuje jak na průzkumníky, tak na osady a města. , a jsou kolonizátoři.

CÍL

JAKÉKOLI Cílem je jedno jakékoli území.

POBŘEŽNÍ Cílem je území sousedící s oceánem.

VNITROZEMSKÉ Cílem je území nesousedící s oceánem.

KOLONIZÁTOŘI Cílem je území s kolonizátory.

KOLONIZÁTOŘI Cílem je území bez kolonizátorů.



Cílem je území s horami nebo mokřadem.



Cílem je kterýkoli z duchů.



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



Cílem je území s Dahany.



Cílem je území se žetonem pohromy.

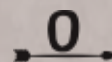


Cílem je území bez žetonu pohromy.



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.

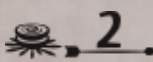
DOSAHI



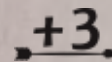
Území, na němž máte přítomnost.



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



Území do vzdálenosti 2 od vaší svatyně.



Zvýšte 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.



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

PRŮBĚH KOLA (hrají všichni hráči současně)

Fáze duchů

- Růst
- Zisk energie
- Hraní karet

Fáze rychlých schopností (z karet i vrozených)

Fáze kolonizátorů

- **Karty strachu**
- **Plenění:** 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 je na území (nebo na sousedícím území) zdroj kolonizátorů, přidejte 1 průzkumníka.
- Posunutí karet kolonizátorů.

Fáze pomalých schopností (z karet i vrozených) Plynutí času

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