

# BORA BORA

## VZRUŠUJÍCÍ STRATEGICKÁ HRA O BOŽÍCH, ZBOŽÍ A VZNEŠENOSTI

### MYŠLENKA HRY

Zkuste štěstí na tajemném ostrovním světě Bora Bora. Cestujte po ostrovech, stavějte chýše tam, kde se mohou usadit nezlomní muži a ženy vašich kmenů, objevujte loviště ryb a sbírejte mušle. Posílejte kněze do chrámu a shromažďujte obětní dary, abyste si naklonili bohy.

Ve hře Bora Bora hráči používají kostky k provádění rozličných akcí za pomoci opatrného předvídání a taktického plánování. Zvítězí hráč, který nejlépe sleduje, jak se hra vyvíjí, a používá nejefektivnější strategii.

**Vítězem na konci hry bude hráč, který získá nejvíce vítězných bodů.**

### HERNÍ KOMPONENTY

**6 kartónových rámců** (Před prvním hraním opatrně vyjměte kartónové komponenty z rámců)

- 18 obětních darů
- 36 mušlí
- 12 destiček ryb
- 36 destiček žen
- 36 destiček mužů
- 60 destiček úkolů (+2 náhradní)
- 24 destiček šperků
- 7 destiček akcí
- 10 destiček bohů
- 24 destiček staveb
- 4 destičky tahového pořadí

**1 hrací deska**

**30 stavebních materiálů** (10 od každého z písku, kamene a dřeva)

**60 karet bohů** (12 od každé barvy)

**V každé hráčské barvě:**

- 12 chýší
- 4 kněží
- 2 žetony
- 3 kostky
- 1 hráčská deska



### MYŠLENKA HRY

Hráči stavějí chýše a osídlují je muži a ženami, kteří jim během hry pomáhají. Také posílají kněze do chrámu, aby ovlivňovali bohy.

Hra postupuje pokládáním kostek a následným prováděním akcí.

**Vítězem na konci hry bude hráč, který získá nejvíce vítězných bodů.**

*Jestliže čtete tato pravidla poprvé, doporučujeme vám ignorovat tučně psaný text v pravém sloupci na každé stránce. Tyto tučné texty shrnují pravidla, aby během dalších her pomohly hráčům rychle si vzpomenout na detaily.*



# PŘÍPRAVA HRY

Položte **hrací desku** doprostřed stolu. Je na ní zobrazeno:

Políčko akce „rybaření“

5 ostrovů s celkem 12 regiony (3 od každého druhu: hory, pláže, les a pláň)

každý region má jedno stavební políčko

regiony jsou spojeny pozemními cestami anebo vodními cestami

přehled herního kola

bodovací stupnice (0-100)

stavová stupnice

chrám

vyložené destičky šperků

vyložené destičky úkolů

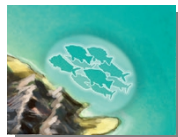
vyložené destičky mužů a žen

Umístěte stavební materiály, mušle a obětní dary do společné zásoby vedle hrací desky, kde budou pro všechny hráče snadno dosažitelné.

Vyložte destičky akcí – v závislosti na počtu hráčů – lícem nahoru vedle hrací desky:

- 2 hráči: 5 destiček – Pomocník, Chrám, Stavba, Muž / Žena (společně), Pozemní / Vodní cesta (společně) (viz také strana 11)
- 3 hráči: 6 destiček – Pomocník, Chrám, Stavba, Muž, Žena, Pozemní / Vodní cesta (společně) (viz také strana 11)
- 4 hráči: 7 destiček – Pomocník, Chrám, Stavba, Muž, Žena, Pozemní cesta, Vodní cesta

Náhodně rozmístěte **12 destiček ryb** lícem nahoru na políčka sousedící s 12 regiony, která jsou pro ně určena, takže vedle každého regionu bude jedna destička.



Zamíchejte zvlášť **destičky mužů a žen (od každých 36)** a položte je lícem dolů na dvě oddělené hromádky vedle hrací desky. Z každé hromádky vytáhněte 6 destiček a vyložte je lícem nahoru na oranžová a tyrkysová políčka v pravém dolním rohu hrací desky.

Vytříděte **7 světle zelených a 53 tmavě zelených destiček úkolů** a každou hromádku zamíchejte. Rozdejte každému hráči *jednu* náhodně vytaženou světle zelenou destičku (s jeřábem) a *dvě* náhodně vytažené tmavě zelené destičky (s papouškem). Hráči si tyto destičky později položí v libovolném jimi zvoleném pořadí lícem nahoru na tři políčka, která jsou pro ně určena v pravém dolním rohu jejich hráčských desek (viz následující stranu). Odstraňte zbylé světle zelené destičky ze hry a položte zbylé tmavě zelené destičky na zásobovací hromádku vedle hrací desky. Vytáhněte tolik dalších tmavě zelených destiček, kolik hraje hráčů plus dvě (tj. 4 až 6 destiček) a umístěte je lícem nahoru na odpovídající políčka na hrací desce.

Zamíchejte **24 destiček šperků** a pak je náhodně rozložte lícem nahoru na 6x4 políček pro vyložení destiček šperků, která jsou pro ně určena na hrací desce.

Vyložte všechny stavební materiál, obětní dary, mušle a 5 – 7 destiček akcí



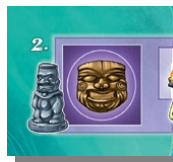
Položte do každého ostrovního regionu lícem nahoru destičku ryb

Vytáhněte 6 destiček mužů a 6 destiček žen a vyložte je lícem nahoru na desku

Rozdělte destičky úkolů na světle a tmavě zelené; zamíchejte obě hromádky a rozdejte každému hráči 1 světle zelenou a 2 tmavě zelené destičky. Vyložte na desku lícem nahoru 4 až 6 tmavě zelených destiček úkolů (tj. 4 destičky ve hře 2 hráčů, 5 ve hře 3 hráčů, 6 ve hře 4 hráčů)

Vyložte všech 24 destiček šperků lícem nahoru na hrací desku

Položte 6 z 10 **destiček bohů** na hromádku na odpovídajícím políčku chrámu na hrací desce.



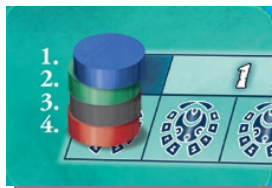
Zamíchejte **karty bohů** a položte je na hromádku lícem dolů vedle hrací desky. Otočte lícem nahoru pět vrchních karet a vyložte je vedle hromádky.

### Dejte každému hráči:

- 1 hráčskou desku v jeho barvě;
- 12 **chýší** ve stejné barvě, které si hráč umístí na 12 odpovídajících políček chýší na své hráčské desce;
- 6 **destiček staveb** ve stejné barvě, které si hráč umístí stranou s kostkami nahoru na 6 odpovídajících políček na své hráčské desce;
- 1 **destičku boha**, kterou si umístí na odpovídající políčko na své hráčské desce;
- 3 **kostky** ve stejné barvě, které si umístí vedle své hráčské desky;
- 4 **kněze** ve stejné barvě, které si umístí vedle své hráčské desky;
- 2 **karty bohů** vytažené z hromádky, které hráč bude držet v ruce (skrytě před ostatními hráči);
- 2 **obětní dary** ze společné zásoby, které si umístí vedle své hráčské desky;
- 1 **destičku tahového pořadí** (náhodně vylosovanou), kterou si umístí vedle své hráčské desky.

*Hrají-li méně než 4 hráči, vraťte všechny nepoužité herní komponenty (chýše, kněze, destičky staveb, kostky, stejně jako nepoužité destičky tahového pořadí a bohů) zpátky do krabice.*

Nyní si hráč, který si vytáhl destičku tahového pořadí #1, položí jeden ze svých žetonů na počáteční políčko na stupnici vítězných bodů (označené „0/100“) a druhý žeton na stavovou stupnici pod políčko 0. Druhý hráč položí svůj první žeton na políčko 1 vítězného bodu na stupnici bodů a druhý žeton pod žeton počátečního hráče na stavové stupnici. Ostatní hráči je následují v tahovém pořadí (první žetony na políčka 2 / 3 vítězných bodů, druhé pod žeton předchozího hráče na stavové stupnici).



V *obráceném tahovém pořadí* každý hráč:

- položí jednu svou chýši na prázdné stavební políčko na jednom ze čtyř regionů vedle destičky *s jednou rybou* na prostřední hrací desce;
- vezme si ze společné zásoby surovinu odpovídající té, která je vyznačena na jeho regionu, tj. buď stavební materiál (písek, dřevo nebo kámen), nebo destičku obětního daru;
- okamžitě si buď položí stavební materiál na volné odpovídající obřadní políčko na své hráčské desce, nebo si položí obětní dar vedle své desky.

Pokračujte v obráceném tahovém pořadí k dalšímu hráči, a tak dále. Destičky ryb na regionech prozatím ignorujte.

Položte 6 **destiček bohů** na hromádku na políčko chrámu

Zamíchejte karty bohů a vytvořte z nich dobírací hromádku; odkryjte 5 karet

### Dejte každému hráči:

- 1 hráčskou desku
- 12 chýší
- 6 destiček staveb (stranou s kostkami nahoru)
- 1 destičku boha
- 3 kostky
- 4 kněze
- 2 karty bohů (skrytě)
- 2 obětní dary
- 1 destičku tahového pořadí

Položte jeden žeton na bodovou stupnici (0-3 VB) a druhý pod políčko 0 na stavové stupnici (pozice závisí na tahovém pořadí)

V *obráceném tahovém pořadí* každý hráč položí 1 chýši do regionu s hodnotou 1 (a vezme si stavební materiál nebo obětní dar)



Přehled možností obchodu pro kostkovou akci Pomocník

Políčka pro destičky bohů a šperků

Přehled 12 různých mužů a žen

Přehled efektů 5 různých bohů

Přehled Ohňového bonusu

Přehled vítězných bodů navíc přidělovaných na konci hry



Políčka pro chýše (pozn.: na 12. políčko vpravo dole položte 2 chýše)  
Políčka pro destičky mužů a žen

Obřadní políčka, tj. políčka pro stavební materiál a/nebo postavené destičky staveb

Políčka pro *nepostavené* destičky staveb

Políčka pro *nesplněné* destičky úkolů

Políčko pro *splněné* destičky úkolů



## PRAVIDLA HRY (pro 4 hráče)

Hra trvá šest kol, každé z nich se skládá ze tří po sobě jdoucích fází – A, B a C (viz přehled v levém dolním rohu hrací desky).

### Fáze A: Hod a umístění kostek, provedení akcí

Všichni hráči *současně* hodí *všemi třemi* svými kostkami. První hráč si zvolí jednu ze svých kostek, položí ji na destičku akce dle svého výběru a okamžitě vykoná odpovídající akci. Další hráč poté udělá totéž – umístí *jednu* kostku a vykoná odpovídající akci. Hra pokračuje v tahovém pořadí, dokud všichni hráči neumístí všechny tři své kostky.

**Důležité!** Když pokládáte kostku na destičku akce, můžete položit *pouze* kostku s hodnotou, která je *nižší než nejnižší hodnota momentálně ležící na této destičce akce (bez ohledu na barvu)*. (Výjimka: Modrý bůh, viz strana 10)



Nezapomeňte

*Příklad: Na destičce akce jsou nyní čísla 5 a 3. Můžete tam umístit čísla 1 a 2, ale ne čísla 3, 4, 5 a 6.*

### Jednotlivé destičky akcí

#### ➔ Akce „Expanze“ (po pozemní nebo vodní cestě)

Expandovat znamená osídlit region sousedící s tím, ve kterém již máte chýši. Můžete expandovat po pozemní cestě (hnědá šipka) nebo po vodní cestě (modrá šipka). Číslo, které padlo na vaši kostce, udává *nejvyšší hodnotu* pozemní nebo vodní cesty, po níž můžete expandovat (nižší čísla jsou *vždy* povolena). *Nesmíte* expandovat diagonálně.

*Například můžete použít čísla 5 a 6 k expanzi po vodní cestě z horského regionu na centrálním ostrově na pláň na jižním ostrově. Můžete také použít čísla 4, 5 nebo 6 k expanzi na pláň na východním ostrově.*

*Po pozemní cestě můžete použít čísla 4, 5 a 6 k expanzi na pláň na severu nebo čísla 2, 3, 4, 5 a 6 k expanzi na pláň na západě. Nemůžete expandovat do lesních regionů na žádném ostrově, protože ty sousedí s vaším regionem jen diagonálně!*

Abyste expandovali, vezměte si novou chýši ze své hráček desky (*můžete si zvolit kteroukoli chýši, ale je lepší si nechat 12. políčko až do konce hry*) a položte ji na *stavební políčko* nového regionu. Nyní máte na své hráček desce volné políčko, které budete *později* moci obsadit destičkou muže nebo ženy (viz níže).

Navíc si z nového regionu můžete vzít buď *stavební materiál* (přidáte si jej na obřadní políčko), nebo *destičku obětního daru* (položíte si ji vedle své hráček desky).

Nakonec se musíte rozhodnout *nyní a pouze nyní*, zda chcete získat vítězné body z destičky ryb sousedící s tímto regionem nebo ne. *Podrobnosti o tomto najdete na straně 10 v kapitole „Červený bůh“*. Body z destičky ryb může každý hráč v každém regionu získat pouze jednou a jen během expanze.

Jestliže na *stavebním políčku* ve vašem novém regionu již je nějaká chýše, odsuňte ji stranou, ale ujistěte se, že *zůstane ve stejném regionu*.

**Důležité!** Žádný hráč nesmí mít v jednom regionu více než jednu chýši!



## PRAVIDLA HRY

6 kol, každé má fáze A, B a C

### FÁZE A

Hráči *současně* hodí *všemi 3* kostkami

V tahovém pořadí hráči položí svou první kostku a provedou odpovídající akci; pak provedou totéž s druhou a třetí kostkou

Hodnoty kostek na destičce akce se musejí stále snižovat (výjimka: Modrý bůh)

### Akce „Expanze“

(po zemi nebo vodě)

Vezměte si chýši ze své hráček desky a položte ji do regionu, který sousedí s tím, na kterém je nějaká vaše chýše; *poznámka: expandujte jen po cestě s číslem, které je nižší nebo rovno tomu, které padlo na kostce*

Položte tuto chýši na *stavební políčko nového regionu* (dříve položenou chýši odsuňte stranou)

Vezměte si *odpovídající stavební materiál* nebo *destičku obětního daru*

*Pouze nyní* můžete získat VB z odpovídající destičky ryb (*pomocí karty Červeného boha*)

*Poznámka: destičky ryb lze obodovat v každém regionu každým hráčem jen jednou*

Nejvýše 1 chýše na hráče v každém regionu

### ➔ Akce „Žena“

Každá destička ženy na hrací desce leží na jedné ze šesti očíslovaných pozic. Vezměte si jednu destičku ženy z libovolné pozice, která je menší nebo rovna hodnotě kostky, kterou jste umístili na destičku akce ženy.

*Pokud jste tedy například položili na destičku akce ženy kostku s hodnotou 4, můžete si vzít jednu destičku ženy z hrací desky z libovolného z míst s čísly 1-4, ale ne z čísel 5 a 6.*

Položte tuto destičku na *volné* políčko na své hráčské desce (tj. na jedno ze 12 políček na pravé straně vaší desky, které právě není zakryto chýší ani destičkou), tak, aby destička *zakrývala* zelené zaškrťavátko na vrchu políčka, ale ponechala *viditelný* symbol stavu/mušle na políčku dole. Nemáte-li volné políčko, nemůžete si tuto akci zvolit.



*Poznámka:* Umístění nové destičky neprovede nic dalšího – to znamená, že zatím *nemůžete* provést akci zobrazenou na pravé nebo levé straně destičky!


### ➔ Akce „Muž“

Tuto akci provádějte stejným způsobem jako akci žena (viz výše).

### ➔ Akce „Pomocník“

Obchodujte s rozličnými předměty. Výsledek hodu kostkou udává, s kolika předměty můžete obchodovat. Obchodní hodnota je zobrazena v levém horním rohu každé hráčské desky. Každé tetování, sbírání mušlí nebo zisk 1 vítězného bodu stojí 1 bod kostky. Obětní dar, karta boha nebo stavební materiál dle vašeho výběru stojí 2 body kostky, stejně jako přesun chýše na vaše 12. políčko.

#### Jednotlivé obchodní možnosti pomocníka:

**Tetování (destičky mužů):** Za každý použitý bod kostky posuňte jednoho *dosud* netetovaného muže na své hráčské desce dolů, tj. tak, aby bylo viditelné zelené zaškrťavátko na tomto políčku, zatímco oblast stavu/mušle byla zakryta. Tento muž je nyní tetovaný a do konce hry nemůže být tetován znovu. Posuňte svůj ukazatel stavu o jedno políčko doprava po stavové stupnici za každý symbol stavu (  ) zobrazený

na levé straně destičky muže. Skončíte-li na obsazeném políčku stavové stupnice, položte svůj ukazatel *na vrch* sloupku. Můžete utratit další body kostky za tetování dalších mužů, ale není to vyžadováno.

**Sbírání mušlí (destičky žen):** Toto provádějte stejným způsobem jako tetování: za každý použitý bod kostky posuňte *jednu* destičku ženy dolů a vezměte si ze společné zásoby tolik mušlí, kolik mušlí je zobrazeno na levé straně destičky ženy. Položte si tyto mušle vedle své hráčské desky, aby na ně všichni hráči viděli.

**Příklad:** Anna použije dva ze svých pěti bodů kostky, které má k dispozici, pro tetování v akci „Pomocník“ a posune dolů dvě své destičky mužů. Na těchto dvou destičkách je celkem 5 symbolů stavu, takže posune svůj ukazatel stavu z 0 na první políčko pod 4 na stavové stupnici.

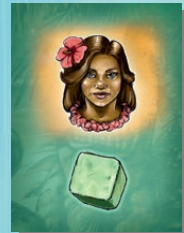
*Další bod kostky použije k posunutí jedné své destičky ženy dolů výměnou za 3 mušle ze společné zásoby. Poslední dva body plánuje použít na obětní dar (viz níže).*

**Vítězné body:** Posuňte se po stupnici vítězných bodů o *jedno* políčko dopředu za každý bod kostky, který vyměňujete za vítězné body.

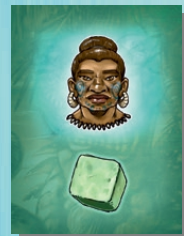
**Obětní dary:** Vezměte si ze společné zásoby jeden obětní dar za každé *dva* body kostky, které vyměňujete za obětní dary. Položte si tyto obětní dary vedle své hráčské desky, aby na ně všichni hráči viděli.

### Akce „Žena“

Vezměte si destičku (menší nebo rovnou vaší kostce) a položte si ji na svou hráčskou desku



V této chvíli *neprovádějte* efekt této destičky

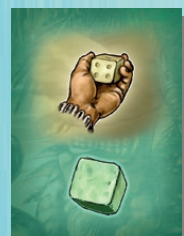


### Akce „Muž“

Viz akce „Žena“ výše

### Akce „Pomocník“

Můžete obchodovat s různými předměty v závislosti na výsledku hodu kostkou



#### **Tetování:**

**Za každý bod na kostce posuňte jednu destičku muže dolů a přičtěte si odpovídající počet bodů na stavové stupnici**

#### **Sbírání mušlí:**

**Za každý bod na kostce posuňte jednu destičku ženy dolů a vezměte si ze společné zásoby odpovídající počet mušlí**

#### **Vítězné body:**

**1 VB za bod na kostce**

#### **Obětní dary:**

**1 obětní dar za 2 body na kostce**

**Karty bohů:** Za každé dva body na kostce, které použijete, si vezměte jednu kartu boha a přidejte si ji na ruku. Můžete si vzít buď vrchní kartu z dobírací hromádky, nebo jednu z pěti karet vyložených lícem nahoru. Vezmete-li si jednu z vyložených karet, okamžitě ji nahraďte vrchní kartou z dobírací hromádky.

Karty bohů můžete během hry používat k provádění obětí. Více informací na straně 10: Bohové.

**Stavební materiály:** Za každé dva body na kostce, které použijete, si vezměte ze společné zásoby jeden stavební materiál dle svého výběru a položte jej na odpovídající obřadní políčko. Jestliže nemáte volné odpovídající políčko, položte jej místo toho vedle své hráčské desky.

Jestliže potřebný stavební materiál ve společné zásobě došel, použijte jako dočasnou náhradu něco jiného. Zásoba stavebních materiálů, obětních darů a mušlí je neomezená.

**Přesun chýše:** Za každé dva body na kostce, které použijete, přesuňte jednu chýši na své hráčské desce na poslední, dvanácté, políčko (vpravo dole, s mírně světlejším okrajem). Na dvanáctém políčku můžete mít tolik chýší, kolik chcete.

Každý přesun vám umožní udělat si místo pro další destičky mužů a žen, aniž byste museli předtím použít akci „Expanze“. Poznámka: nemůžete přesunovat chýše, které již byly umístěny na hrací desku.

**Karty bohů:**

Vezměte si 1 kartu boha za 2 body na kostce

**Stavební materiály:**

Vezměte si 1 stavební materiál (a položte jej na odpovídající obřadní políčko) za 2 body na kostce

**Přesun chýše:**

Přesuňte 1 chýši na 12. políčko za 2 body na kostce

### Příklad různých akcí „Pomocník“:

Bedřich položil na akci „Pomocník“ kostku s hodnotou 6. Vezme si jedno dřevo (-2), potetuje jednoho muže (-1) a nasbírá mušle jednou ženou (-1). Za poslední dva body na kostce si posune svůj ukazatel skóre na stupnici vítězných bodů o 2 políčka dopředu.

Nebo: Bedřich si také mohl zvolit dobrat si 1 kartu boha (-2), 1 obětní dar (-2) a 1 stavební materiál dle svého výběru (-2).

Nebo: Bedřich mohl posunout dolů 6 destiček mužů / žen.

Nebo: ...vzít si 2 karty a 2 vítězné body... atd., atd.



### ➔ Akce „Chrám“

Vezměte si ze své zásoby kněze a přidejte ho do chrámu na hrací desce. Výsledek hodu kostkou udává nejvyšší hodnotu políčka, na které můžete svého kněze položit (nižší hodnoty jsou vždy povoleny). Jestliže na tomto políčku už je nějaký kněz, posuňte ho o jedno políčko po směru šípek. To může vyvolat posun dalších knězů, dokud buď nebude zaplněno prázdné políčko, nebo na konci řady nevypadne poslední kněz a ten se pak vrátí do zásoby svého majitele.

Každý nově umístěný kněz okamžitě přinese jednorázový Ohňový bonus (viz další stranu). Navíc všichni kněží v chrámu přinášejí vítězné body na konci kola. Podrobnosti viz „Fáze C“.



Nezapomeňte

### ➔ Akce „Stavba“

Postavte jednu ze svých dosud nepostavených destiček staveb. Výsledek hodu kostkou udává nejvyšší hodnotu destičky, kterou můžete postavit (nižší hodnoty jsou vždy povoleny). Odstraňte stavební materiály ze dvou vodorovně nebo svisle sousedících obřadních políček na své hráčské desce a vraťte je do společné zásoby. Pak položte zvolenou destičku stavby (stranou s kostkou dolů) na tato dvě políčka. Podle toho, které kolo právě probíhá, za to obdržíte 10, 7 nebo 4 body. Tyto body jsou zobrazeny nad políčky s destičkami šperků na hrací desce. Získáte také jednorázový Ohňový bonus (viz další stranu).



Nezapomeňte

Nemáte-li na svých obřadních políčkách dva sousední stavební materiály, nemůžete si tuto akci zvolit. Stavební materiály ani destičky staveb nelze znovu přemísťovat poté, co jsou umístěny.

Jestliže jste stavěli tak, že vám na konci hry zbyla jednotlivá políčka, pak nebudete moci úplně zaplnit obřadní políčka (viz také strana 9: Závěrečné bodování).

### Akce „Chrám“

Položte nového kněze na odpovídající políčko chrámu (případně posuňte existující kněze doprava); ihned si vezměte Ohňový bonus



Kněží také přinášejí vítězné body na konci kola

### Akce „Stavba“

Odstraňte dva libovolné sousední stavební materiály; položte odpovídající destičku stavby na jejich místo



Ihned si přidejte vítězné body a vezměte si Ohňový bonus



## Ohňový bonus



Když získáte tento bonus (ať už přidáním kněze do chrámu, nebo položením destičky stavby na obřadní políčko), okamžitě si zvolíte *buď* kartu boha, *nebo* obětní dar, a současně *buď* se posunete o jedno políčko dopředu na stavové stupnici, *nebo* si vezmete jednu mušli. *Podrobnosti viz akce „Pomocník“.*

*Příklad:* Cecilka umístila kněze. Jako svůj Ohňový bonus si okamžitě vezme kartu boha (místo obětního daru) a mušli (místo kroku na stavové stupnici). Nesmí si vzít dva obětní dary, ani si nesmí vzít obětní dar a kartu boha.

## ➡ Akce „Rybaření“

Získáte 2 vítězné body za každou kostku (bez ohledu na její hodnotu), kterou umístíte na políčko akce „rybaření“ v levém horním rohu hrací desky.

*Důležité!* Když používáte akci „rybaření“, *neplatí* pravidlo, že nová kostka musí být nižší hodnoty než ty, které už tam jsou umístěny. Jinými slovy, sem můžete umístit *jakoukoli* kostku a získat tak 2 vítězné body.

## FÁZE B: Používání akcí mužů a žen

V tahovém pořadí hráči mohou využít *jednu* ze svých destiček mužů a jednu ze svých destiček žen; pořadí použití je na každém hráči zvlášť.

Dostupné akce závisí na symbolech, které jsou vyznačeny na pravých stranách destiček. Máte-li více identických žen, můžete využít jejich destičky *dohromady* k *jedné* silnější akci (ale nesmíte je využít k provedení *několika* oddělených akcí). Totéž platí pro muže – ale *nikdy* pro muže a ženy *dohromady!*

Na umístění vašich destiček mužů a žen na vaší hráčské desce *nezáleží*, stejně jako *nezáleží* na tom, zda už byly posunuty dolů nebo ne. Jejich použití na nich nic *nezmění*; nebudou posunuty ani odloženy.

*Příklad:* Dan sečte hodnoty svých dvou mužských Stopařů (jeden je tetovaný, druhý ne), aby je použil k expanzi po *jedné* pozemní cestě o hodnotě 4 nebo nižší; nemůže je použít k expanzi po dvou cestách o hodnotách 2 nebo nižší. Kdyby také měl ženskou Stopařku, mohl by ji poté použít k další expanzi – nezávisle na mužích – ale není povinen to udělat.

## Individuální akce mužů a žen

(Viz také odpovídající přehled na každé hráčské desce.)

**Pozemní cesta:** Expandujte tak, jako byste umístili kostku s hodnotou 2 na destičku akce „pozemní cesta“.

(Máte-li dvě tyto ženy (nebo muže), můžete použít pozemní cestu o hodnotě 4 nebo nižší; máte-li všechny tři tyto ženy (nebo muže), můžete použít *jakoukoli* pozemní cestu.)

**Vodní cesta:** Expandujte stejným způsobem, jen po vodní cestě.

**Žena:** Vezměte si z hrací desky destičku ženy, jako byste umístili kostku s hodnotou 3 na destičku akce „žena“. (Nebo, máte-li 2 tyto ženy (nebo muže), jako byste umístili kostku s hodnotou 6. Poznámka: *třetí stejná destička ženy (nebo muže) nemá žádný efekt!*)

**Muž:** Vezměte si destičku muže stejným způsobem, jaký je popsán výše.

**Stavba:** Postavte jednu svou destičku stavby, jako byste umístili kostku s hodnotou 3 na destičku akce „stavba“.

(Nebo, pokud máte dvě tyto ženy (nebo muže), jako byste umístili kostku s hodnotou 6. Poznámka: *třetí destička nemá žádný efekt!*)

## Ohňový bonus:

*Buď* 1 karta boha, *nebo* 1 obětní dar; a současně *buď* 1 stav, *nebo* 1 mušle

## Akce „Rybaření“

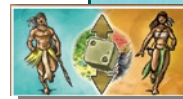
Přičtěte si 2 vítězné body za umístění *jakékoli* kostky na toto políčko



## FÁZE B

V tahovém pořadí každý hráč může použít jednu ze svých destiček mužů *a* jednu ze svých destiček žen v *jakémkoli* pořadí

Máte-li více stejných mužů (nebo žen), můžete je *zkombinovat*, abyste vykonali *jedinou*, silnější akci (nicméně nikdy nesmíte kombinovat muže a ženy)



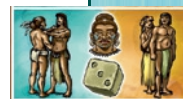
Použijte *jednu* pozemní cestu o max. hodnotě 2 (4/6)



Použijte *jednu* vodní cestu o max. hodnotě 2 (4/6)



Vezměte si *jednu* destičku ženy o hodnotě 1-3 (1-6)



Vezměte si *jednu* destičku muže o hodnotě 1-3 (1-6)



Postavte *jednu* destičku stavby o hodnotě 1-3 (1-6)

**Stavební materiály:** Vezměte si jeden stavební materiál dle svého výběru ze společné zásoby a položte jej na odpovídající obřadní políčko na vaší hráčské desce. *(Nebo si vezměte 2 či dokonce 3 stavební materiály. Poznámka: mohou být různých druhů.)*

**Přesun chýše:** Přesuňte jednu ze svých chýší na 12. políčko vaší hráčské desky. *(Nebo přesuňte 2 či dokonce 3 chýše.)*

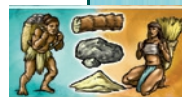
**Vítězné body:** Posuňte svůj ukazatel skóre na stupnici vítězných bodů o 2 políčka dopředu. *(Nebo o 4 či dokonce o 6 políček dopředu.)*

**Karta boha:** Vezměte si do ruky kartu boha. *(Nebo si vezměte 2 či dokonce 3 karty bohů.)*

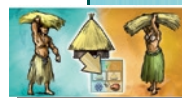
**Obětní dar:** Vezměte si ze společné zásoby obětní dar. *(Nebo si vezměte 2 či dokonce 3 obětní dary.)*

**Stav:** Posuňte svůj ukazatel stavu na stavové stupnici o 1 políčko dopředu. *(Nebo jej posuňte o 2 či dokonce 3 políčka.)*

**Mušle:** Vezměte si ze společné zásoby mušle. *(Nebo si vezměte 2 či dokonce 3 mušle.)*



Vezměte si 1 (2/3) stavební materiál dle svého výběru



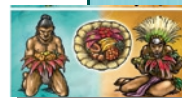
Přesuňte 1 (2/3) chýše na 12. políčko



Přičtěte si 2 (4/6) vítězné body



Vezměte si 1 (2/3) karty bohů



Vezměte si 1 (2/3) obětní dary



Posuňte se o 1 (2/3) stavové kroky dopředu



Vezměte si 1 (2/3) mušle

## Fáze C: Vyhodnocení pravé části hrací desky

Vždy nejprve vyhodnocujte stavovou stupnici, pak chrám, pak destičky šperků a na konec destičky úkolů.

### 1. Stavová stupnice

Každý hráč obdrží počet vítězných bodů, který odpovídá políčku, pod nímž leží jeho ukazatel stavu, jinými slovy od 0 do 15 bodů. Poté vraťte ukazatele stavů všech hráčů na políčko 0 a udělejte to tak, aby hráč, který byl nejvíce vzadu, byl vespod a hráč, který byl nejvíce vepředu, byl nahoře. Nakonec přerozdejte destičky tahového pořadí: hráč na vrchu sloupku je počátečním hráčem a obdrží destičku #1 atd.

### 2. Chrám

Hráči obdrží vítězné body za kněze, které mají v chrámu. V prvních dvou kolech každý kněz přinese 1 vítězný bod, v dalších dvou kolech každý kněz přinese 2 vítězné body a v posledních dvou kolech každý kněz přinese 3 vítězné body *(jak je uvedeno i v dolní části chrámu)*. Pak hráč, který má největší počet kněžích v chrámu, obdrží vrchní destičku boha a přidá si ji na svou hráčskou desku. V případě shody dostane destičku boha hráč ve shodě, jehož kněz je nejvíce vlevo.

*Jestliže v chrámu není žádný kněz, příslušná destička boha se odstraní ze hry.*

### 3. Destičky šperků

V novém tahovém pořadí si hráči mohou koupit jednu destičku šperku ze sloupce pro aktuální kolo. Zaplatí za ni tak, že vrátí do společné zásoby tolik mušlí, kolik je uvedeno na zvolené destičce. Destičky šperků si pokládejte lícem dolů na příslušné místo na své hráčské desce; na konci hry za ně obdržíte vítězné body. *Viz další strana: „Závěrečné bodování“.*

Jestliže si nemůžete nebo nechcete koupit destičku šperku, pak je váš tah přeskočen. Veškeré zbylé destičky šperků z aktuálního kola se odloží.

*Těchto šest sloupců udává, které kolo hry právě probíhá a kolik vítězných bodů přináší destičky staveb a kněží.*

## FÁZE C

### 1. Stavová stupnice

Každý hráč obdrží počet vítězných bodů odpovídající umístění svého ukazatele stavu (0-15)

Vraťte všechny ukazatele zpět na políčko stavu pod 0 (ve sloupku); odpovídajícím způsobem přerozdejte destičky tahového pořadí

### 2. Chrám

Každý kněz přinese:

- 1 vítězný bod (1. a 2. kolo)
- 2 vítězné body (3. a 4. kolo)
- 3 vítězné body (5. a 6. kolo)

Dejte vrchní destičku boha hráči, který má v chrámu nejvíce kněžích

### 3. Destičky šperků

Každý hráč si může koupit 1 destičku šperku ze sloupce pro aktuální kolo

Na konci hry se za destičky šperků přidělí vítězné body



#### 4. Destičky úkolů

V novém tahovém pořadí jeden hráč po druhém splní *jednu* ze svých destiček úkolů. Jestliže hráč dokáže splnit úkol bez pomoci, obdrží 6 VB. Jestliže hráč vyžaduje ke splnění úkolu pomoc Žlutého boha (viz strana 11), obdrží 4 VB. Poté, co je úkol splněn, hráč si položí jeho destičku lícem dolů na políčko se zaškrtačkou na své hráčské desce, kde zůstane až do konce hry.

Jestliže hráč nemůže splnit žádný ze svých tří úkolů, *musí* si zvolit jednu destičku úkolu, které se vzdá, a vrátit ji do krabice. Pak žádné body nezíská.

Nakonec v tahovém pořadí si každý hráč zvolí z hrací desky novou destičku úkolu a položí si ji na nově uvolněné místo na své hráčské desce (poznámka: to je vyžadováno i během 6. kola).

**Kolo** nyní končí. Připravte další kolo tak, že vrátíte do krabice dvě destičky úkolů, které si nikdo nezvolil, a veškeré zbývající destičky mužů a žen. Pak přidejte na hrací desku šest nových destiček mužů a šest nových destiček žen společně s novými destičkami úkolů (počet hráčů plus 2). To udělejte i na začátku 6. kola.

Každý hráč si vezme zpět z destiček akcí své tři kostky. Další kolo může nyní začít...

## KONEC HRY

Hra končí po 6. kole. Každý hráč nyní splní své *tři* destičky úkolů (každou splní stejně jako na konci jednotlivých kol).

**Závěrečné bodování:** (viz také přehled v levém dolním rohu hráčské desky); každý hráč obdrží:

- 2 vítězné body za každou svou nevyužitou destičku boha;
- 1-6 vítězných bodů za každou destičku ryb sousedící se *stavebním políčkem*, na kterém stojí chýše jeho barvy;
- 1-9 vítězných bodů za každou svou destičku šperku.

Navíc každý hráč obdrží *6 vítězných bodů* za každé z následujících:

- 9 splněných destiček úkolů;
- 6 získaných destiček šperků;
- všech 12 obřadních políček zaplněných (bez ohledu na to, zda na nich jsou stavební materiály a/nebo destičky staveb);
- všech 6 destiček staveb postavených;
- chýše umístěné do všech 12 regionů;
- všech 12 políček mužů/žen zaplněných destičkami mužů nebo žen.

*Zbylé stavební materiály, mušle, obětní dary nebo karty bohů nepřinášejí žádné body.*

Vítězem je hráč, který má nejvíce vítězných bodů. V případě shody je vítězem hráč ve shodě, který během poslední fáze C hrál v tahovém pořadí dříve.

#### 4. Destičky úkolů

**Každý hráč musí splnit v každém kole jednu destičku úkolu:**

- 6 VB (je-li splněna)
- 4 VB (je-li splněna s pomocí Žlutého boha)
- 0 VB (není-li splněna)

V tahovém pořadí si pak každý hráč vezme novou destičku úkolu (to se stane i na konci 6. kola)

**Nové kolo:**

- přidejte 6 nových destiček mužů a 6 nových destiček žen
- přidejte 4-6 nových destiček úkolů
- vraťte každému hráči 3 kostky

## KONEC HRY

Na konci hry splňte tři zbývající destičky úkolů (za každou získáte 6, 4 nebo 0 VB)

**Závěrečné bodování:**

- za každou destičku boha: 2 VB
- za každou destičku ryb: 1-6 VB
- za každou destičku šperku: 1-9 VB

Navíc 6 VB za každé z následujících:

- 9 splněných destiček úkolů
- 6 získaných destiček šperků
- zaplněná obřadní políčka
- všechny destičky staveb postavené
- chýše na všech 12 regionech
- 12 destiček mužů / žen

Hráč s největším počtem vítězných bodů je vítězem.

## Bohové

**Abyste mohli zahrát kartu boha, musíte zaplatit obětní dar.** Nemáte-li obětní dar, nemůžete kartu boha zahrát. Zahrané karty bohů pokládejte lícem nahoru na odkládací hromádku vedle dobírací hromádky a použité obětní dary vracejte zpátky do společné zásoby. Jestliže dobírací hromádky karet bohů dojde, zamíchejte odkládací hromádku lícem dolů a použijte ji jako novou dobírací.

**Důležité!** Můžete zahrát dvě karty bohů stejné barvy a zaplatit pouze *jeden* obětní dar, abyste získali možnost zvolit si akci kteréhokoli boha, po níž toužíte.



**Modrý bůh** – Zahrajete-li kartu Modrého boha (*to je možné jen ve fázi A*), pak můžete položit kostku na destičku akce i tehdy, je-li její hodnota stejná nebo vyšší než nejnižší hodnota kostky na této destičce.

*Poznámka: Musíte použít jednu kartu Modrého boha pro každou kostku. Chce-li tedy někdo zahrát kostku se stejnou nebo vyšší hodnotou později ve stejném kole, musí také zahrát kartu Modrého boha. Lze současně zahrát Bílého nebo Červeného boha.*

**Bílý bůh** – Zahrajete-li kartu Bílého boha (*to je možné jen ve fázi A*), pak můžete přidat kostku na destičku akce tak, jako by na kostce byla hodnota 6. *Neměňte* hodnotu této kostky na 6, ta zůstává tak, jak je!

**Červený bůh** – Zahrát kartu Červeného boha můžete jen tehdy, když expandujete (*ve fázi A nebo B*), tj. když pokládáte chýši na stavební políčko nového regionu. Červený bůh vám umožní získat body z destičky ryb sousedící s tímto *novým* regionem, tj. získáte tolik vítězných bodů, kolik je uvedeno na této destičce ryb.

**Důležité:** Destička ryb zůstává po zisku bodů na místě, aby byla k dispozici ostatním hráčům.

*Poznámka: Hráč nemůže zahrát více než jediného Červeného boha na jeden region, může tedy získat body z každé destičky ryb nejvýše jednou.*

**Příklad:** Anna hraje Modrého boha (a zaplatí obětní dar), aby mohla umístit kostku s hodnotou 3 na destičku akce „Vodní cesta“, na níž už leží kostka s hodnotou 1. Dále zahraje Bílého boha (a zaplatí další obětní dar), aby mohla tuto trojku použít jako šestku, tj. aby mohla expandovat po vodní cestě o hodnotě 6, a položí si do nového regionu novou chýši. Nakonec zahraje Červeného boha (a zaplatí třetí obětní dar), aby získala 5 vítězných bodů z destičky ryb sousedící s novou chýší.

**Zelený bůh** – Zahrajete-li kartu Zeleného boha (*to je možné jen ve fázi B*), pak můžete učinit jedno z následujícího:

**Buď:** Zdvoujnásobit efekt muže nebo ženy toho druhu, který právě používáte. Jestliže používáte více stejných destiček mužů nebo žen, pak zdvojnásobíte celkové množství, tj. po započítání efektů více destiček.

(Poznámka: vícenásobná akce stále není možná.)

**Příklad 1:** Cecilka má dvě destičky žen, které jí při společné aktivaci přinesou 4 vítězné body. Použitím Zeleného boha to může zdvojnásobit na 8 vítězných bodů.

**Příklad 2:** Bedřich může postavit destičku stavby o nejvyšší hodnotě 3. Použitím Zeleného boha může postavit destičku stavby o hodnotě 4, 5 nebo 6 (ale ne druhou destičku stavby o hodnotě 3).

**Nebo:** Aktivovat druhý, jiný, typ muže nebo ženy.

**Příklad:** Dan použije dohromady své dvě destičky žen, aby expandoval po pozemní cestě o hodnotě 4. Pak použije destičku muže, která mu umožní vzít si jednu kartu boha. Zvolí si Zeleného boha a okamžitě ho zahraje (po zaplacení požadovaného obětního daru). Rozhodne se aktivovat jinou svou destičku ženy a zvolí si tu, která mu umožní vzít si z hrací desky destičku muže.

## BOHOVÉ

Mohou být použiti v různých fázích; každá karta boha „stojí“ jeden obětní dar

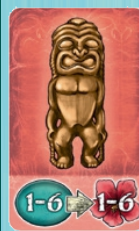
Můžete zahrát dvě stejné karty bohů, abyste provedli akci kteréhokoli boha dle svého výběru



Kostka umístěná na destičku akce může mít stejnou nebo vyšší hodnotu než nejnižší kostka na oné destičce



Kostka umístěná na destičku akce se považuje za kostku o hodnotě 6, ale na hodnotu 6 se nemění



Přičtete si body z destičky ryb v regionu, do něhož jste expandovali



Buď zdvojnásobte efekt akce muže/ženy, anebo proveďte akci muže/ženy navíc

*Pro ujasnění: Ve fázi B můžete zahrát nejvýše jednoho Zeleného boha a použít jej buď ke zdvojnásobení efektu jedné akce muže/ženy, nebo k provedení jedné akce muže/ženy navíc.*



**Žlutý bůh** – Zahrajete-li jednu kartu Žlutého boha (to je možné jen ve fázi C), pak ji můžete nahradit právě jeden z požadavků na destičce úkolu.

*Jestliže například destička úkolu vyžaduje 3 dřeva, pak můžete použít Žlutého boha, aby vyžadovala jen 2 dřeva.*

*Nebo jestliže jsou vyžadovány chýše v 9 regionech, pak můžete použít Žlutého boha, aby stačily chýše jen v 8 regionech.*

Použití Žlutého boha k pomoci s destičkou úkolu znamená, že za tuto destičku úkolu získáte pouze 4 vítězné body (namísto 6).

*Poznámka:* Na konci hry, když hráči plní své tři zbývající destičky úkolů, můžete použít jednoho Žlutého boha na každou destičku, takže můžete použít až tři karty celkem. Za každou z nich musíte zaplatit jeden obětní dar.

**Destička boha:** Destičku boha můžete použít jako náhradu libovolné karty boha dle svého výběru. Když destičku boha použijete, vraťte ji do krabice. Za použití destičky boha nemusíte platit obětní dar.

## Hra dvou nebo tří hráčů

Vykládá se méně destiček akcí, takže některé akce jsou zkombinovány:

**Ve hře 2 hráčů** – Navíc k akcím „Stavba“, „Chrást“ a „Pomocník“ jsou *kombinované* akce „Muž / Žena“ a „Pozemní / Vodní cesta“. Destičky akcí „Žena“ a „Pozemní cesta“ vyložte lícem dolů a destičky akcí „Muž“ a „Vodní cesta“ vraťte do krabice. Celkem je tedy k dispozici pět destiček akcí.

**Ve hře 3 hráčů** – Navíc k akcím „Stavba“, „Chrást“, „Pomocník“, „Žena“ a „Muž“ je *kombinovaná* akce „Pozemní / Vodní cesta“. Destičku akce „Pozemní cesta“ vyložte lícem dolů a destičku akce „Vodní cesta“ vraťte do krabice. Celkem je tedy k dispozici šest destiček akcí.

Pravidla pro umístování kostek zůstávají stejná jako ve hře 4 hráčů. Vždy umístujte kostky s nižší hodnotou (výjimka: Modrý bůh), a když si zvolíte destičku s dvěma akcemi, zvolte si *jednu* z těchto dvou dostupných akcí.

**Příklad:** Dan umístí kostku s hodnotou 3 na destičku s kombinovanou akcí „Muž / Žena“ a vezme si destičku ženy. Následující hráči sem nyní musejí umístit kostku s hodnotou 2 nebo 1, ale mají možnost si namísto destičky ženy zvolit destičku muže. Totéž platí pro destičku kombinované akce „Pozemní / Vodní cesta“.



Máte-li k této hře nějaké dotazy nebo komentáře, prosíme zavolejte nám nebo napište na:

alea | Postfach 1150 | 83233 Bernau

Telefon: 08051 - 970720 | Fax: 08051 – 970722

E-Mail: info@aleaspiele.de | www.aleaspiele.de

(Pozn. překl.: Asi bude lepší psát anglicky nebo německy, česky tam asi neumějí :-)

© 2012 Stefan Feld

© 2013 Ravensburger Spielverlag



Nahradí jeden požadavek na destičce úkolu

Použití Žlutého boha způsobí, že za onu destičku získáte 4 VB namísto 6



Destičku boha lze použít jako kterékoli boha a není vyžadován obětní dar

## HRA 2 A 3 HRÁČŮ

Používejte jen 5 nebo 6 destiček akcí



Všechna ostatní pravidla zůstávají stejná.



## Destičky úkolů


Následující příklady zobrazují všechny destičky úkolů, počínaje 7 destičkami počátečních úkolů (světle zelený rub s jeřábem) a po nich následuje 53 zbývajících destiček úkolů (tmavě zelený rub s papouškem). Obecně platí, že *všechny* úkoly uvádějí *minimální* požadavek – ne přesný počet. Vždy tedy můžete mít více, než je vyžadováno, ale ne méně.

*Poznámka:* Když plníte destičky úkolů, *nikdy* nemusíte nic odevzdávat. Musíte jen ukázat, že příslušné věci máte.


### Destička úkolu se považuje za „splněnou“, jestliže...



...máte na své hráčské desce destičku muže a destičku ženy.



...máte na své hráčské desce destičku ženy a máte v chrámu kněze.




Obdobně: „Destička muže na vaší hráčské desce a kněz v chrámu“ nebo „Tři kněží v chrámu“.




...máte na své hráčské desce destičku ženy a destičku šperku.




Obdobně: „Destička muže na vaší hráčské desce a destička tahového pořadí #1.“



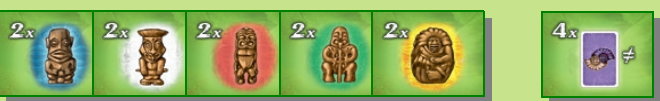
...máte chýše v jakýchkoli třech regionech.



Obdobně: „Chýše v jakýchkoli devíti regionech“ nebo „Aspoň jedna chýše na všech pěti ostrovech“.



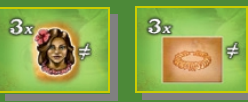
...můžete ukázat tři karty bohů stejné barvy.  
Obdobně: „Dvě karty bohů určité barvy“ (celkem 5 destiček, 1 pro každou barvu) nebo „Čtyři různé karty bohů“.



**Důležité!** Karty bohů vyžadované destičkami úkolů nelze nahradit destičkami bohů nebo dvěma stejnými kartami bohů!



...máte na své hráčské desce tři různé destičky mužů.



Obdobně: „Tři různé destičky žen“ nebo „Tři různé destičky šperků“.



...máte na své hráčské desce čtyři libovolné destičky mužů.



Obdobně: „Čtyři libovolné destičky žen“ nebo „Čtyři libovolné destičky šperků“ nebo „Čtyři libovolné destičky staveb“.



...máte dvě destičky šperků „Náhrdelník“. (Celkem 6 destiček úkolů, 1 pro každý druh šperku.)  
Obdobně: „Dvě destičky bohů“, „Čtyři obětní dary“ nebo „Pět mušlí“.





...máte na svých obřadních políčkách nebo vedle své hráčské desky tři stavební materiály kameny. (Celkem 3 destičky úkolů, 1 pro každý stavební materiál.)



Obdobně: „Pět libovolných stavebních materiálů.“



...máte chýši v každém ze tří horských regionů (nemusí být na stavebních políčkách těchto regionů). (Celkem 8 destiček úkolů, každá pro 1 druh regionu a každá pro 1 druh destičky ryb.)





...máte na 12. políčku své hráčské desky čtyři chýše.



...máte na své hráčské desce tři libovolné muže posunuté dolů.



Obdobně: „Tři libovolné destičky žen posunuté dolů“ nebo „Pět libovolných destiček osob posunutých dolů“.



...máte na své hráčské desce dvě zobrazené destičky osob (žen a/nebo mužů). (Celkem 12 destiček úkolů, 1 pro každý druh osoby.)