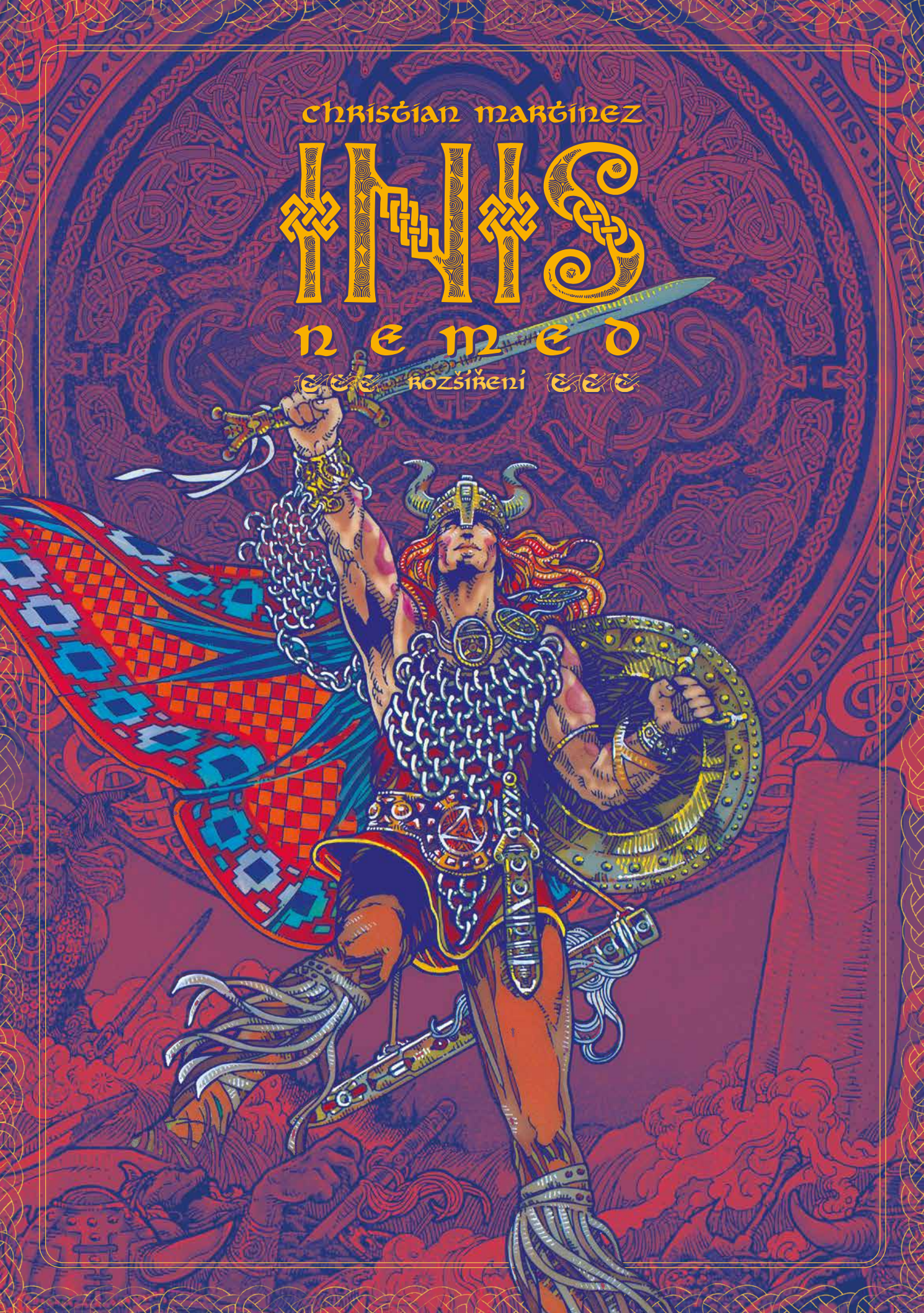


CHRISTIAN MARTINEZ

THAS

n e m e d

ROZŠÍŘENÍ





posvátná místa

Ponořte se do bohatého světa Inis s rozšířením Nemed, kde na vás čekají nové strategie a nové příběhy z keltské mytologie.

Zasvěťte svatyně mocným bohům a hrdinům a za nabídnuté obětiny získajte jejich přízeň. Objevte tajuplné posvátné háje, jedinečná útočiště, která se vymykají běžným pravidlům a můžete díky nim získat mimořádné skutky. Do hry vnáší nové výzvy a budou tichými svědky změn vrtkavých poměrů sil. Důmyslná strategie i předvídatavost budou proto o to více důležité.

Osvojte si nové taktické možnosti v zápase o korunu velkokrále v této neustále se proměňující zemi.

přehled modulů

Oba obsažené moduly, Svatyně bohů a hrdinů a Posvátné háje, jsou vzájemně nezávislé. Oba moduly přidávají nová pravidla a komplexitu, nedoporučujeme je proto pro vaše první partie hry Inis. Je také vhodné objevovat je postupně a nezávisle na modulu Roční období ze

stejnomeného rozšíření. Všechny moduly lze kombinovat, avšak připomínáme, že všechny zvyšují obtížnost hry.

Každý z modulů přináší do hry novou akci, kterou smíte ve svém tahu zahrát:

- Nabídnout obětinu (modul Svatyně bohů a hrdinů)
- Uspořádat ceremonii (modul Posvátné háje)

Hrajete-li s kterýmkoliv z těchto modulů, nezapomeňte vyměnit přehledové karty za ty z tohoto rozšíření, rekapitulující všech pět možných akcí:

- Tři akce již znáte ze základní hry: zahrát kartu ročního období, vzít žeton vyzývatele či pasovat.
- Zde jsou dvě nové: nabídnout obětinu nebo uspořádat ceremonii.



PŘEHLED KOMPONENT

- 1 5 figurek mýtických postav: Nuada, Balor, Conán, Lugh a Eriu
- 2 5 desek přízně, po jedné ke každé mýtické postavě
- 3 6 dílů posvátných hájů
- 4 6 odpovídajících skutků
- 5 10 nových karet eposů
- 6 4 nové díly území
- 7 5 nových karet výhod
- 8 5 nových přehledových karet
- 9 1 žeton ledové stařeny
- 10 2 žetony přístavů a 1 díl ostrova (nutné rozšíření Roční období)

Nová území můžete zamíchat mezi ostatní během kroku 7 přípravy hry. Pokud tak učiníte, nezapomeňte přidat do balíčku odpovídající karty výhod.



SVATYNĚ BOHŮ A HRDINŮ

Tento modul vám umožní zasvětit postavené svatyně postavám z keltských legend, bohům i hrdinům. Na místě takto zasvěcené svatyně pak mohou všichni hráči prosit o božské požehnání, musí ale pro to přinést obětinu.

PŘÍPRAVA HRU

K běžné přípravě hry navíc náhodně vyberte 3 desky přízně, umístěte je lícem nahoru poblíž herní plochy a umístěte na každou odpovídající figurku. Vraťte zbylé desky přízně zpět do krabice, v této hře nebudou potřeba.

Každá deska uvádí obětinu a efekt přízně.

PRŮBĚH HRU

zasvěcení svatyně

Když postavíte svatyni pomocí stejnojmenné akční karty, doberte si kartu eposu jako obvykle. Poté můžete zasvětit danou svatyni jedné z vybraných postav, pokud na daném území ještě není žádná taková svatyně. Vezměte příslušnou figurku, která ještě nemá svou svatyni a umístěte ji na dané území.

nabídnout obětinu

Ve svém tahu máte nyní na výběr novou akci: **nabídnout obětinu.**

Smíte nabídnout obětinu postavě, jejíž svatyně (a také miniatura) se nachází na území, kde jste přítomni. Příslušná deska přízně postavy musí být otočena lícem nahoru.

Splníte-li požadavek obětiny, smíte ihned využít efekt přízně dané postavy.

Poté otočte desku přízně lícem dolů, až do konce ročního období (kola) ji nelze znovu využít.


Na konci ročního období otočte všechny použité desky přízně opět lícem nahoru.

POSVÁTNÉ HÁJE

Posvátné háje vám za splnění určitých podmínek umožní získat speciální žetony skutků. Tyto skutky mají stejnou funkci jako ty ze základní hry. Výjimkou je pravidlo, že se skutky z posvátných hájů musí odhazovat až jako poslední.

PŘÍPRAVA HRU

Zamíchejte díly posvátných hájů a vytvořte hromádku lícem dolů. Odpovídající žetony skutků připravte poblíž herní plochy.

Hrajete-li s tímto rozšířením, nahradte standardní akční kartu „Druid“ ze základní hry aktuální verzí  (naleznete ji v krabici se základní hrou).

PRŮBĚH HRU

OBJEV POSVÁTNÉHO MÍSTA

Jestliže během hry umístíte nový díl území a vytvoříte tak na herní ploše mezeru (stále musí nové území sousedit s dvěma jinými), musíte na konci svého tahu umístit díl posvátného háje (viz nákres vpravo). Doberte jeden díl posvátného háje a umístěte jej lícem nahoru do vzniklé mezery. **K tomu si navíc doberte kartu eposu.**

Posvátné háje nepovažujte za území a žádná pravidla pro území zde neplatí. Například nemůžete na tato místa umístit ani přesunout klany, ani zde nic stavět.

USPOŘÁDAT CEREMONII

Ve svém tahu máte nyní na výběr novou akci: **uspořádat ceremonii.**

Když uspořádáte ceremonii, vyberte jeden z posvátných hájů a vyhodnoťte jej. Hráč, který nejlépe splní danou podmínku získá příslušný žeton skutku. Pokud jej aktuálně má v držení jiný hráč, žeton mu musí odevzdat.

Ceremonii nelze uspořádat, pokud by žeton skutku nezměnil majitele. To platí i v případě, kdy více hráčů splňuje podmínku a jeden z nich již má žeton skutku.



VYHODNOCENÍ

Při vyhodnocení posvátného háje berte v úvahu jen sousedící území. Každý hráč si spočte zmíněné prvky (svatyně, klany apod.) na sousedících územích, **kde je přítomen**. Hráč, který nejlépe splní podmínku posvátného háje, obdrží příslušný žeton skutku.

Dojde-li mezi hráči při vyhodnocení posvátného háje ke shodě a žeton skutku momentálně drží hráč, který se o shodu nedělí, žeton vraťte na zásoby.

Pamatujte, že tento modul nezaručuje objevení posvátného háje. Toto je záměrné, objev takového místa by měl být vzácnou událostí. Pokud si však přejete výrazně zvýšit pravděpodobnost, že taková místa najdete, můžete při přípravě hry upravit počáteční rozestavení dílů území pro dané počty hráčů:



Nebojte se vyzkoušet také jiné konfigurace.

KRÁTKÝ ÚVOD DO KELTSKÉ MYTOLOGIE

Keltskou mytologii představuje bohatá mozaika mýtů, legend a lidové slovesnosti starých západoevropských keltských národů. Tyto rozmanité ústní tradice, předávané napříč dnešním Irskem, Walesem či Skotskem, vyprávějí příběhy mocných přírodních bohů, příběhy o válkách a kouzlech a také o bájných hrdinech, kteří museli čelit neobyčejnému osudu.

Představme si alespoň několik z bohů a hrdinů, které potkáte v této hře:

NUADA: Známy také jako Nuada Stříbroruký, byl prvním králem Děti Danu, božské rasy z irských pověstí. V bitvě přišel o ruku a to jej stálo trůn. Vlady se mohl opět ujmout až poté, co získal náhradní ruku, nejprve ze stříbra, později opět z masa a krve.

ERIU: Jedna ze tří bohyní, které daly jméno Irsku (Éire). Byla bohyní uctívanou Děti Danu. Ztělesňuje svrchovanost a duši země, často jako mocná matriarchální síla.

BALOR: Obávaný král Fomóirů, často zobrazovaný jako jednooký obr s ničivým pohledem. Fomoirové byli monstrózní bytosti, představující síly chaosu. Na koho se Balor podíval, ten zemřel. Byl však nakonec zprovozen ze světa vnukem Lughem, a tak nad chaosem zvítězil řád.

LUGH: Ústřední postava irské mytologie, Lugh Zručný, byl všestranným bohem mnoha dovedností, mistrem řemesel, bojovníkem i vůdcem. Vedl Děti Danu v boji proti Fomóirům a slavně porazil Balora.

CONÁN Z KYGÉŘSKÉ DRUŽINY: Celým jménem Conán mac Morna, člen legendární družiny vedené Fionnem mac Cumhaillem. Conán je často zobrazován jako silný, ale zároveň nenasytý a poněkud zbabělý, proto bývá nejednou předmětem posměchu a kontrastu s tradičními hrdiny.

BRIGIDIN NÁŘEK: Brigid, bohyně krbů a poezie, pozvedá pronikavý nářek, jenž svolává duchy mrtvých a utěšuje živé.

BOUŘE DRUIDŮ: Druidi Děti Danu dokáží seslat na kraj božské bouře, jejichž hromy a blesky zahání stíny a očišťují zemi.

DIAN CECHTOVA VÍŠALÍČKA: Dian Cecht, kouzelný léčitel Děti Danu, se schopností navrátit život i těm, které si smrt už zdánlivě odnesla.

VÍDINY ÁISLING: Za bezesných nocí se básníkovi zjevuje tajemná bohyně Áisling - její proroctví naznačují stíny budoucích osudů a varují krále před hrozícím nebezpečím.

BREHONSKÉ PRÁVO: Brehonové byli svatí soudci, kteří na sněmech vynášeli prastaré zákony. Jejich rozsudky zavazují celé rodinné klany dle cti a daných slibů.

HOSŤINA V EMAIN MACHA: V sídle Emain Macha se králové a urození páni scházejí k rituální hostině. Pod bedlivým dohledem druidů zde hodují a stvrzují přísahy spojenectví i nepřátelství.

SEVŇENÍ LEDOVÉ STAŇENY: Beira, královna zimy, pevně svírá zemi ve svých rukou. Vichřice a mráz se zmocňují údolí a prodlužují její tiché panování.

ZÁŘE BOHYNĚ ÁINE: Pod Áineiným zářivým světlem pole vzplanou jako by byla ze zlata, vrací se hojnost, sklízí se bohatě a srdce se otevírají lásce.

AMERGINŮV HLAS: Amergin Glúingel coby bard a druid vyřkne první zaklínadlo nového věku a dává zemi i moři jejich jména. Irsko tak naplňuje svůj osud.

REALIZAČNÍ TÝM

Design hry: Christian Martinez

Ilustrace krabice a karet: Jim Fitzpatrick

Ilustrace dílů území: Sylvain Leroy

Umělecký vedoucí: Yan Moussu & Robert Korodi

Editor: Steven Kimball

Šéfredaktor: Arnaud Charpentier

Produkce: Surfin' Meeple China

Korektury: AJ Lambeth



PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: Martin Herman

Překlad: Tomáš Lády

Korektura: Pavel Illichmann, Vratislav Postl

Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

