PRAVIDLA HRY

POSVÁTNÁ BAŽINA

12+ let · 2 až 4 hráči · 90 minut

Už tři roky uplynuly od chvíle, kdy se průzkumná výprava vrátila ze západu a přinesla nám zprávu o objevu Posvátné bažiny. Od té doby ji nazýváme svým domovem.

Vybudovali jsme první osady. Mezi čtyřmi klany zavládl křehký mír. Voda tu zpívá, duchové starých bohů se probouzejí a pod zelenou hladinou proudí mana silnější, než si kdo dokázal představit. Trosky dávných chrámů kolem bažiny lákají k objevům – k tomu, abychom odhalili skryté poklady našich předků.

Nastal čas zkoušek i růstu. Každý klan může hledat vlastní cestu, rozvíjet se podle své vůle a zanechat v této zemi svou nesmazatelnou stopu. Vůdci klanů nás vedou s moudrostí a úctou k rovnováze. Temné časy minulosti ještě dýchají z hlubin, ale jejich konec je na dosah.

A přesto... ve stínu posvátných stromů a tichu mlžných vod všichni víme jediné – ať vládne mír, nebo přijde svár, náš klan musí být tím, kdo promění tuto bažinu v domov, na který budeme hrdí.

CÍL HRY

Ve hře Posvátná bažina povedete jeden z klanů obyvatel bažiny a budete usilovat o to, aby se právě váš kmen stal nejvíce prosperujícím. Přizpůsobte se rozmarům tohoto živoucího kraje, hledejte nejlepší místa k chytání ryb i výstavbě osad a navazujte obchodní vztahy s ostatními. Vydejte se na výpravy do opuštěných chrámů rozesetých po kraji – v jejich stínech dřímou mocná božstva, čekající na probuzení. Připravte se na průzkum Posvátné bažiny a pořádejte velkolepé slavnosti na počest bohů.

V průběhu čtyř kol se snažte získat co nejvíce vítězných bodů – vítězem se stane ten, kdo jich na konci nasbírá nejvíce.

REALIZAČNÍ TÝM

Autoři hry
Helge Ostertag
Anselm Ostertag

Ilustrace
Mihajlo Dimitrievski

Úprava a vývoj
José Manuel Álvarez
Jorge Larraín

Grafický design
Laura Mena

Text pravidel
José Manuel Álvarez

Kontrola pravidel
Jorge Larrain
Simón Weinstein
Andrew Campbell

PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

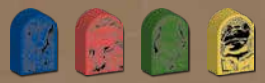
Old Dawg s.r.o.

Editor: Martin Herman
Překlad: Pavel Illichmann
Korektury: Roxana Báťková, Vratislav Postl
Sazba a grafické práce: Pavel Illichmann

HERNÍ KOMPONENTY

1 oboustranná herní deska bažiny

4 oboustranné desky klanů



4 ukazatele pořadí tahu
(1 pro každý klan)

12 žetonů klanu
(3 pro každý klan)

1 deska kol

21 figurek vesničanů
(5 pro 3 klany a 6 pro 1 klan)

80 dílků osad (20 pro každý klan)

12 člunů
(3 pro každý klan)

1 totem

1 blokovací
značka

8 neutrálních figurek
vesničanů (bílí axolotli)

5 speciálních dílků
klanu Mloků

10 dílků svatyně

80 žetonů ryb

4 ukazatele plavby
(1 pro každý klan)

4 ukazatele bodů
(1 pro každý klan)

4 žetony 100/200 VB
(1 pro každý klan)

40 krystalů many

52 zlaťáků
(20 v hodnotě 1, 16 v hodnotě 5,
10 v hodnotě 10 a 6 v hodnotě 20)

20 dílků chrámů

20 bonusových
žetonů

10 karet vůdců
klanů

8 karet cílů

6 karet závěrečných
úkolů

6 karet ryb

4 přehledové karty

1 pravidla hry

PŘÍPRAVA HRY

Společná herní oblast

Ⓐ Herní desku bažiny položte doprostřed stolu stranou odpovídající počtu hráčů.

Ⓑ Zamíchejte všechny dílky svatyní a náhodně vyberte 2 z nich. Umístěte je na pole na herní desce bažiny, která odpovídají číslu na jejich rubové straně. Zvolíte-li dílek, který nelze umístit, ignorujte ho a vyberte jiný.

Ⓒ Desku kol položte vedle herní desky bažiny.

Ⓓ Z karet ryb vytvořte balíček, pečlivě je zamíchejte a náhodně je vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole desky kol. Zbylé karty vraťte do krabice, ve hře je už nebudete používat.

Ⓔ Z karet závěrečných úkolů vytvořte balíček, pečlivě je zamíchejte a 2 z nich vyložte lícem vzhůru na vyznačená pole desky kol. Zbylé karty vraťte do krabice, ve hře je už nebudete používat.

Ⓕ Bonusové žetony rozdělte podle jejich označení jednotlivých kol a každou skupinu zamíchejte zvlášť. Poté na základě počtu hráčů vyložte pro každé ze 4 kol na desku kol lícem vzhůru odpovídající počet žetonů. Zbylé žetony vraťte do krabice, ve hře je už nebudete používat.

Ⓖ Na každé pole kola na desce kol položte jeden dílek svatyně.

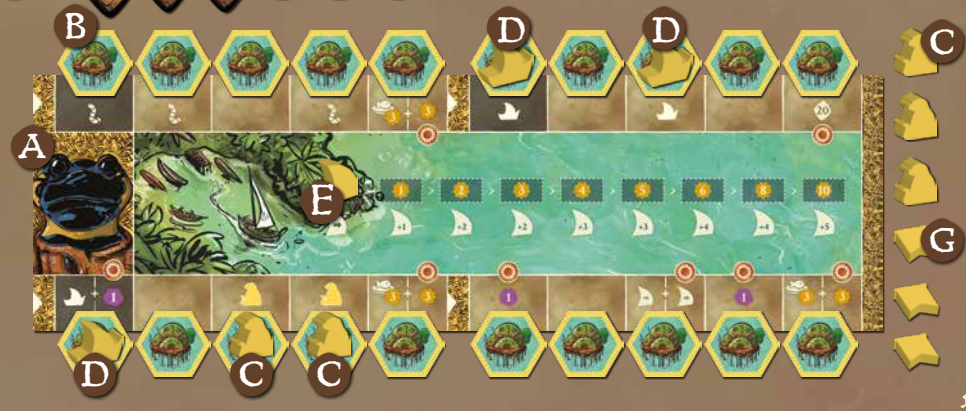
Ⓗ Z karet cílů vytvořte balíček, pečlivě je zamíchejte a 3 z nich vyložte lícem vzhůru na stůl vedle desky kol. Zbylé karty vraťte do krabice, ve hře je už nebudete používat.

Ⓘ Dílky chrámů v počtu odpovídajícím počtu hráčů vyložte do příslušných chrámových oblastí na herní desce bažiny. Dílky každého chrámu navršte tak, aby dílek s nejvyšší hodnotou VB byl navrchu a pod ním byly dílky se sestupně klesající hodnotou.

Ⓙ Z karet vůdců klanů vytvořte balíček, pečlivě je zamíchejte a 7 z nich vyložte lícem vzhůru na stůl vedle herní desky bažiny. Zbylé karty vraťte do krabice, ve hře je už nebudete používat. Objeví-li se mezi vyloženými kartami karta Průzkumníka, položte k ní blokovací značku. V opačném případě ji také vraťte do krabice.

Ⓚ Neutrální figurky dělníků (axolotly), totem a zbývající dílky svatyní položte na příslušná pole herní desky bažiny.

Ⓛ Vedle herní desky bažiny vytvořte společnou zásobu s žetony ryb, zlaťáky a krystaly many. Tyto zdroje považujte za neomezené a v případě potřeby je smíte nahradit jinými herními komponenty.



PŘÍPRAVA HRY

Příprava hráčů

A Vyberte si jednu z dostupných desek klanu (Krokodýli – modrá, Želváci – zelená, Žabáci – červená, Mlokové – žlutá) a položte ji před sebe. Pro první partie doporučujeme používat základní stranu desky, která je pro všechny klany stejná. Jakmile budete připraveni na pokročilejší hru, můžete použít asymetrickou stranu desky, označenou symbolem lotosového listu (), která se pro každý klan mírně liší (*viz str. 16*). V rámci jedné hry smí každý hráč použít na základě vlastní volby základní nebo pokročilou stranu herní desky.

B Vezměte dílky osad odpovídající barvě vaší desky a umístěte je na 20 volných polí na své desce klanu.

C Vezměte si figurky vesničanů příslušné vašemu klanu. Tři z nich ponechte ve své osobní zásobě – budete je mít k dispozici od začátku hry. Zbylé dvě figurky umístěte na dílky osad, které sousedí s poli na vaší desce klanu poskytujícími při postavení osady novou figurku vesničana.

** V případě klanu Krokodýlů lze šestou figurku vesničana umístit pouze na pokročilou stranu desky (). Hrajete-li na základní straně, figurku vraťte zpět do krabice.*

D Čluny svého klanu položte na 3 dílky osad sousedících s polem na vaší desce klanu poskytujícím při postavení osady jeden nový člun.

E Ukazatel plavby svého klanu umístěte na stupnici plavby na své desce klanu.

F Ukazatel pořadí tahu svého klanu položte na desku kol.

G Žetony klanu ve své barvě si položte vedle své desky klanu.

H Ukazatel bodů svého klanu položte na políčko s hodnotou 0 VB na herní desce bažiny.

I Do své osobní zásoby si připravte 20 zlaťáků, 1 krystal many, 3 žetony ryb a 1 přehledovou kartu.

PŘÍPRAVA HRY

Začátek hry

Před zahájením hry nejprve proveďte následující kroky přípravy, které určí vašeho počátečního vůdce klanu, pořadí tahu hráčů v prvním kole a počáteční pozice na herní desce bažiny.

I. Volba počátečního vůdce klanu

Počínaje posledním hráčem, který se naposledy cachtal v blátě, a dále ve směru hodinových ručiček. Každý hráč si musí zvolit jednoho ze 7 vůdců klanu vyložených lícem vzhůru vedle herní desky bažiny a uložit ho do své osobní zásoby. Tento vůdce klanu bude aktivní v prvním kole hry. Na vůdce, které žádný hráč nezvolil, položte jeden žeton ryby.

POPIS KARTY VŮDCE KLANU

Iniciativa
Určuje pořadí hráčů v daném kole.

Dosah plavby
Počet polí, o která smíte v daném kole posunout jeden ze svých člunů.

Stavební náklady
Náklady na stavbu každého dílku osady v daném kole.

Speciální schopnost
Schopnost, kterou bude mít váš klan v daném kole (*viz příloha karet vůdců klanu na str. 15*).

II. Určení pořadí hráčů v kole

Každý hráč umístí svůj ukazatel pořadí tahu na pole prvního kola na desce kol. Hráč, který si zvolil vůdce klanu s **nejnižší hodnotou iniciativy**, bude v tomto kole hrát jako první a svůj ukazatel umístí na políčko 1. Hráč s druhou nejnižší iniciativou bude hrát jako druhý a tak dále.

III. Počáteční osady

Na základě pořadí tahu zobrazeného na desce kol se střídejte v umisťování svých tří počátečních osad z desky klanu (označených tmavší barvou) na herní desku bažiny, dokud všichni neumístíte všechny své počáteční osady.

Při umisťování osad dodržujte tato pravidla:

1. Počáteční osady smíte umístit na jakékoli vodní pole, které sousedí se svatyní (včetně vytištěných míst a dílků).
2. Počáteční osadu nesmíte umístit na ostrov, kde už máte své osady. Tři počáteční osady musíte umístit na tři různé ostrovy.
3. Osadu nesmíte umístit tak, aby spojila dva samostatné ostrovy do jednoho.
4. Jestliže umisťovaný dílek osady obsahuje i člun, položte člun na tento dílek na herní desce bažiny. Bude to jeho počáteční pozice na začátku hry.

Nezáleží na tom, když jiný hráč umístí počáteční osadu na stejný ostrov nebo ke stejné svatyni.

Příklad: *V této hře tří hráčů jsou počáteční osady umístěny tímto způsobem.*

IV. Neutrální osady (pouze ve hře dvou hráčů)

Ve hře dvou hráčů po umístění své počáteční osady vždy umístěte také jednu osadu v barvě neaktivního klanu. Postupujte podle pořadí hráčů v kole a výše uvedených pravidel. Tyto neutrální osady budete používat při akcích OBCHOD (*viz str. 8*) a SLAVNOST (*viz str. 10*).

PRŮBĚH HRY

Posvátná bažina je místem, kde lze najít nový domov a která nám poskytne vše potřebné k růstu klanu. Každý klan má však své vlastní předpoklady a jejich využití může být cestou, jak se povznést nad ostatní.

Vůdci klanu nám při tomto rozvoji nabízejí své zkušenosti a podporu. Volba toho pravého bude v každém kole klíčem k vítězství.

Hra Posvátná bažina se hraje 4 kola a každé kolo se skládá ze 3 fází:

I. FÁZE PŘÍJMŮ
II. FÁZE AKCÍ
III. FÁZE ÚDRŽBY

V průběhu hry budete získávat vítězné body (VB), které si zaznamenáte na bodovací stupnici na herní desce bažiny.
Na konci čtvrtého kola navíc proběhne závěrečné bodování.

I. FÁZE PŘÍJMŮ

Na začátku každého kola obdržíte zdroje a schopnosti odpovídající příjmu zobrazenému na vaší desce klanu a v některých případech také na kartě vašeho vůdce klanu. Tyto hodnoty jsou označeny ikonou Slunce.

Příjem z desky klanu získáte pouze tehdy, pokud jste v předchozím kole postavili osadu, která toto pole odemyká.
Na začátku prvního kola získáte jen 1 krystal many z počáteční osady, kterou jste postavili.

Tuto fázi můžete všichni provádět současně.

Příklad: *David má na své desce klanu Mloků odemčená následující pole, proto ve fázi příjmu získá 2 krystaly many. Navíc obdrží 8 zlaťáků, neboť si zvolil za vůdce klanu Obchodníka.*

II. FÁZE AKCÍ

Podle pořadí hráčů zobrazeného na desce kol odehrajte svůj tah tak, že si zvolíte jednu z následujících akcí:

A) Akce na vodě – umístěte figurku vesničana
B) Akce na souši – umístěte figurku vesničana
C) Pasování

K vybrané akci smíte kdykoli během svého tahu provést také následující směny:

a) **Vyměňte 2 krystaly many za 1 neutrálního vesničana (axolotla), pokud je k dispozici.**
b) **Vyměňte 1 vesničana (libovolného) za 1 krystal many.**

Na konci tahu zkontrolujte, zda jste nesplnili některý z cílů na kartách cílů (*viz karty cílů na str. 14*) vyložených vedle desky kol. Pokud ano, položte jeden svůj žeton klanu na kartu cíle na volné pole s nejvyšší hodnotou a ihned si zaznamenejte odpovídající počet VB na bodovací stupnici na herní desce bažiny.

A) Akce na vodě

K provedení těchto akcí musíte umístit jednu ze svých dostupných figurek vesničana (buď vlastního klanu, nebo neutrálního) na volné pole pro akci na vodě. Tato pole jsou označena tímto symbolem:

Figurku vesničana nikdy nesmíte umístit na pole, které je už obsazené jiným vesničanem.

Některá pole mohou poskytnout zdroje nebo dodatečné VB tomu, kdo je obsadí. Někdy musíte zaplatit krystaly many, abyste mohli dané pole obsadit.

Všechny akce na vodě se týkají vašich člunů. Když umístíte vesničana na jedno z těchto polí, smíte provést odpovídající akci se všemi svými dostupnými čluny na herní desce bažiny.

Každý člun můžete posunout o maximální počet polí uvedený v dosahu plavby na kartě vašeho vůdce klanu, navýšený o bonus ze stupnice plavby na desce klanu a případné další bonusy. **Po pohybu musíte s člunem provést odpovídající akci na poli na kterém pohyb zakončíte. Člun nesmíte posunout, pokud na konci pohybu nejste schopni provést příslušnou akci. To znamená, že k pohybu člunu musíte zároveň vykonat akci vybranou pomocí vesničana.**

Čluny smíte přesunovat pouze po vodních polích a nikdy nesmíte ukončit pohyb na poli s jiným člunem. Můžete však proplout vodními poli, která jsou jinými čluny obsazena.

Popis jednotlivých akcí na vodě najdete na následující straně.

CHYTÁNÍ RYB

Na základě dosahu plavby můžete posunout každý svůj dostupný člun na pole s rybou, kterou smíte na základě karty ryb v daném kole chytat. Tyto karty jsou vyloženy na desce kol.

Poté za každý člun, kterým jste tuto akci provedli, vezměte ze společné zásoby tolik žetonů ryb, kolik vám umožňuje vaše schopnost chytání ryb. Všechny chycené ryby následně uložte do své osobní zásoby.

Vaše schopnost chytání ryb je znázorněna touto ikonou , kterou najdete na své desce klanu nebo na kartě vůdce klanu Rybáře. Každá dostupná ikona vám umožní získat 1 žeton ryby za každý člun, kterým tuto akci provedete. Tuto schopnost můžete **jednorázově** navýšit použitím odpovídajícího bonusového žetonu (*viz str. 14*).

! Nezapomeňte, že člun **nesmíte** posunout, pokud s ním na konci pohybu **nejste schopni** provést akci Chytání ryb.

Příklad: *David hrající za klan Mloků smí v tomto kole chytat pouze fialové ryby* (A). *V bažině má 2 čluny a dosah plavby 5 (vůdce klanu + stupnice plavby)* (B). *Je schopen chytit 2 ryby – jednu díky odemknutí příslušného pole na své desce klanu a druhou díky použití vůdce klanu Rybáře* (C). *Nejprve posune první člun o čtyři pole na pole s fialovou rybou a díky tomu získá 2 ryby* (D). *S druhým člunem však nemůže pohnout, protože nedokáže doplout na políčko s fialovou rybou, a proto s ním akci chytání ryb není schopen provést* (E).

OBCHOD

Na základě svého dosahu plavby můžete přesunout každý svůj dostupný člun na volné pole sousedící alespoň s jedním dílkem osady. Pohyb člunu smíte ukončit na volném poli, které sousedí s více než jedním dílkem osady.

Poté vyložte žetony ryb ze své osobní zásoby na libovolný dílek osady sousedící s člunem, a řiďte se přitom následujícími pravidly:

1. Žetony ryb pokládejte na příslušný dílek osady. Můžete je umístit na prázdný dílek nebo je položit na jiný žeton ryby, který už na dílku leží.
2. Na jednom dílku osady smí ležet nejvýše tři žetony ryb.
3. Patří-li dílek osady jinému klanu než vašemu, za každý žeton ryby, který na něj položíte, získáte zlaťáky ze společné zásoby podle jeho pozice v hromádce. Za první žeton ryby dostanete 4 zlaťáky, za druhý 3 zlaťáky a za třetí 2 zlaťáky.

   Patří-li osada vašemu klanu, umístěním žetonů ryb zlaťáky nezískáte, ale tyto žetony si na konci hry započítáte jako VB (*viz akce Oslava na str. 10*).
4. Jestliže je dílek osady součástí ostrova, na kterém se nachází totem, za každý žeton ryby, který položíte na dílek osady jiného klanu než vašeho, získáte jeden zlaťák navíc.

! Nezapomeňte, že člun **nesmíte** posunout, pokud s ním na konci pohybu **nejste schopni** provést akci Obchod.

Příklad: *Jana hrající za klan Žabáků má v bažině dva čluny a dosah plavby čtyři (vůdce klanu + stupnice plavby)* (A). *Nejprve přesune první člun o tři pole a prodá dvě ryby v první osadě* (B). *Položí první žeton ryby na dílek osady a druhý žeton ryby na vršek prvního, čímž klan Žabáků získá sedm zlaťáků. Poté prodá dvě ryby v druhé osadě* (C), *za které nezíská žádné zlaťáky, protože tato osada patří klanu Žabáků. Nakonec přesune druhý člun* (D) *a prodá jednu rybu, která je druhá v pořadí na hromádce, díky čemu získá další tři zlaťáky.*

BUDOVÁNÍ OSADY

Na základě svého dosahu plavby můžete přesunout každý svůj dostupný člun na volné pole sousedící s polem, kde lze postavit osadu. Tato pole sousedí s ostrovem (dílkem osady nebo dílkem svatyně).

Každý člun vám umožní postavit pouze jednu osadu na volném sousedním poli, přičemž tím nesmíte propojit dva nebo více ostrovů do jednoho A, nesmíte znemožnit možnost plavby člunu B C nebo zabránit možnosti přístupu k chrámu D.

Poznámka: *Pokud může člun projít přes chrámové pole a dostat se ke zbytku ostrova, nepovažujte jej za zablokovaný.*

Abyste postavili osadu, musíte za každý dílek osady zaplatit následující cenu:

1. Tři zlaťáky za každý dílek svatyně, který se nachází na daném ostrově.
2. Počet zlaťáků uvedený v hodnotě stavby osady na kartě vašeho vůdce klanu.

Poté na zvolené pole umístěte první dílek osady zleva dostupný v jedné ze 4 řad na své desce klanu. Jestliže je na poli, odkud jste dílek vzali, vyznačený bonus, okamžitě jej získáte (*viz str. 16*). Pokud je na dílku osady vyobrazen člun, ihned jej položte na tento nově postavený dílek.

! Nezapomeňte, že člun **nesmíte** posunout, pokud s ním na konci pohybu **nejste schopni** provést akci Budování osady.

Poznámka: *Jakmile na pole s rybami položíte dílek osady, ryby na tomto poli už nebudou dostupné.*

Příklad: *Jana hrající za klan Žabáků, má v bažině tři čluny a dosah plavby šest (vůdce klanu + stupnice plavby) A. Nejprve přesune první člun o tři pole a postaví novou osadu na Středovém ostrově B. Vezme první dílek osady z horní levé řady své desky klanu C a umístí jej na ostrov D. Protože Středový ostrov tvoří dvě svatyně a cena za budování osady jejího vůdce klanu (Mnicha) jsou čtyři zlaťáky, stojí stavba na tomto ostrově celkem deset zlaťáků. Jelikož už nemá žádné další zlaťáky, nemůže budovat a proto ani plout se zbylými čluny.*

PLAVBA

Na základě svého dosahu plavby smíte přesunout každý svůj dostupný člun na volné pole v bažině. Jedná se o jediný způsob, jak přesunout čluny, aniž byste museli na konci pohybu provést nějakou další akci.

Poznámka: *Na mapě pro 3–4 hráče si k pohybu každého člunu přičtěte 2 dodatečná pole pohybu.*

Pouze díky této akci se dostanete na pole, na kterých leží dílky chrámů, umístěné na okrajích bažiny. Jakmile na toto pole doplujete, váš pohyb okamžitě končí. Vezměte si horní dílek chrámu a ihned získejte odměnu, která je na něm uvedena. **Na tomto poli může stát více člunů současně.**

! Během hry si smíte vzít pouze **jeden dílek každého typu** chrámu.

Příklad: *David hrající za klan Mloků má v bažině tři čluny a dosah plavby čtyři (vůdce klanu + stupnice plavby) A. Protože hru hrají ve třech hráčích, přidá ke každému člunu 2 dodatečné pohyby. Nejprve přesune první člun o 5 polí doprava B. Druhý člun přesune o 3 pole směrem k okraji bažiny ⇉ C a vezme si horní dílek chrámu, který mu přinese 5 VB. Třetí člun přesune o 4 pole na pole se žlutou rybou D.*

B) AKCE NA SOUŠI

Abyste provedli tyto akce, nejprve umístěte jednoho ze svých dostupných vesničanů (ať už z vašeho klanu, nebo neutrálního) na volné pole pro akce na souši. Tato pole jsou označena tímto symbolem:

! Nikdy **nesmíte** umístit vesničana na pole, které je již **obsazené jiným** vesničanem.

Některá pole poskytnou suroviny nebo vítězné body tomu, kdo je obsadí. Někdy musíte zaplatit krystaly many, abyste takové pole mohli obsadit.

Popis jednotlivých akcí na souši najdete dále.

VYLEPŠENÍ DOSAHU PLAVBY

Posuňte svůj ukazatel plavby na stupnici plavby na své desce klanu o jedno pole doprava a ihned za tento posun získejte příslušné množství vítězných bodů.

Od tohoto okamžiku k hodnotě dosahu plavby na kartě svého vůdce klanu vždy přičtěte tuto novou hodnotu dosahu plavby.

Příklad: *David hrající za klan Mloků díky této akci posunul svůj ukazatel plavby na stupnici plavby o jedno pole doprava. Nyní má jeho klan základní dosah plavby +3 a ihned získal 4 VB.*

SLAVNOST

Na herní desce bažiny zvolte jeden ostrov, kde uspořádáte slavnost na počest bohů. Za každý dílek osady na tomto ostrově (bez ohledu na její barvu), na kterém leží žetony ryb, získáte okamžitě 1 vítězný bod.

Pokud slavnost proběhne na ostrově, na kterém se nachází totem, získáte navíc 3 VB.

Poté každý hráč, včetně hráče, který je právě na tahu, získá 1 vítězný bod za každý žeton ryby, který má na dílcích osad svého klanu. Nakonec vraťte všechny žetony ryb z vybraného ostrova zpět do společné zásoby.

Příklad: *Jana hrající za klan Žabáků se rozhodla uspořádat slavnost na tomto ostrově. Protože je zde 5 dílků osad, na kterých leží žetony ryb, její klan získal 5 VB. Poté Jana odstranila všechny žetony ryb z těchto dílků.*

Z modrých dílků osad odstranila 4 žetony ryb, takže klan Krokodýlů získal 4 VB. Odstranila žetony ryb také ze žlutých dílků klanu Mloků, díky čemu klan Mloků získal 5 VB. Nakonec odstranila 2 žetony ryb z červených dílků a klan Žabáků si připočetl 2 VB.

BUDOVÁNÍ SVATYNÍ

Z připravené zásoby na desce bažiny vezměte dílek svatyně a podle následujících pravidel jej umístěte na prázdné pole na desce bažiny:

1. Nově umístěný dílek svatyně musí sousedit s dílkem osady nebo s jinou svatyní.
2. Nesmíte jej umístit na ostrov, na kterém leží totem.
3. Nesmíte tímto dílkem spojit dva nebo více ostrovů do jednoho.
4. Nesmíte tímto dílkem zcela zablokovat přístup k člunu.

Poté přesuňte totem na právě umístěnou svatyni.

Poznámka: *Jakmile na pole s rybami položíte dílek svatyně, ryby na tomto poli už nebudou dostupné.*

Příklad: *Jana hrající za klan Žabáků se rozhodla vybudovat svatyni na tomto ostrově. Vzala dílek svatyně z připravené zásoby na herní desce bažiny a položila ho na vybrané pole na ostrově* **A**. *Poté z původního ostrova přesunula totem na nově vybudovanou svatyni* **B**.

C) PASOVÁNÍ

Jestliže už nemáte žádné dostupné vesničany, nebo se prostě rozhodnete dál v tomto kole nehrát, můžete se rozhodnout pasovat.

UPOZORNĚNÍ! Jakmile se rozhodnete pasovat, v daném kole už **nesmíte provést žádnou další akci**.

Poté co jste se rozhodli pasovat, proveďte následující kroky:

1. Vezměte si jeden bonusový žeton připravený na desce kol pro dané kolo (*viz efekty bonusových žetonů na str. 14*).
2. Disponuje-li váš vůdce klanu bonusem za pasování, ihned jej vyhodnoťte.
3. Kartu vůdce klanu vraťte mezi ostatní karty ležící vedle herní desky bažiny.
4. Vezměte si novou kartu vůdce klanu (jinou, než jste právě vrátili) pro příští kolo. Pokud na ní leží žetony ryb, vezměte si je také.
5. Novou kartu vůdce klanu otočte před sebou lícem dolů jako připomínku, že v tomto kole už nemůžete dál hrát.

Jste-li v tomto kole poslední kdo pasuje, proveďte ještě tento poslední krok:

6. Z desky kol vezměte dílek svatyně pro aktuální kolo a položte jej na herní desku bažiny podle pravidel pro Budování svatyní.

Poznámka: *Poslední hráč v kole může hrát několik tahů za sebou, pokud má stále k dispozici vesničany a ostatní už pasovali.*

III. FÁZE ÚDRŽBY

Jakmile všichni hráči v kole pasovali, proveďte následující kroky fáze údržby, abyste připravili další kolo. **Na konci čtvrtého kola tuto fázi přeskočte a rovnou přejděte do závěrečného bodování.**

1. Všichni si vezměte zpět své vesničany z herní desky bažiny.

2. Všechny neutrální vesničany, kteří byli na herní desce bažiny, vraťte do společné zásoby.

3. Otočte kartu ryb pro aktuální kolo. Tím označíte, že toto kolo skončilo.

4. Na každou kartu vůdce klanu, kterého jste si nezvolili, položte jeden žeton ryby.

5. Každý hráč odhalí svou novou kartu vůdce klanu a podle iniciativy uvedené na nových kartách vůdců klanu umístěte ukazatele pořadí hráčů na desku kol.

Po provedení všech těchto kroků začněte nové kolo – opět fází příjmů, poté fází akcí a nakonec fází údržby.

KONEC HRY

Nyní mají naši lidé nový domov a nastala Éra bažiny. Vůdci klanů našich vnoučat a jejich vnoučat budou vyprávět, jak čtyři klany vybudovaly tento domov, spolupracovaly a nalezly své místo v souladu s duchy Posvátné bažiny. Osady jsou nyní postavené – který klan se nejvíce zapíše do písní našich potomků?

Po skončení fáze akcí ve čtvrtém kole přejděte k závěrečnému bodování, ve kterém sečtěte všechny vítězné body získané v průběhu celé hry:

1. Sečtěte VB za jednotlivé ostrovy na herní desce bažiny. Na každém ostrově spočítejte, kolik dílků osad na něm máte, a tento počet vynásobte počtem svatyní na daném ostrově.

Příklad: *Honza hrající za klan Krokodýlů postavil na tomto ostrově 4 osady. Protože jsou na tomto ostrově 2 svatyně, získal 8 VB.*

2. Sečtěte VB, které získáte z obou karet závěrečných úkolů umístěných na desce kol (*viz karty závěrečných úkolů na str. 13*).

3. Získáte 1 VB za každý žeton ryby, který vám zůstal na vašich dílcích osad na herní desce bažiny.

4. Získáte 1 VB za každý krystal many, který máte ve své osobní zásobě.

5. Získáte 1 VB za každých 10 zlaťáků, které máte ve své osobní zásobě.

Hráč, který získal nejvíce vítězných bodů, se stává vítězem. Dojde-li k remíze, o vítězství se podělí všichni hráči se stejným počtem bodů.

Gratulujeme! Váš klan se zabydlel v Posvátné bažině nejlépe. O vašich úspěších se budou zpívat oslavné písně a vyprávět příběhy ještě po mnoho dalších generací.

KARTY ZÁVĚREČNÝCH ÚKOLŮ

Vyhodnoťte na konci hry v rámci závěrečného bodování.

Získáte množství vítězných bodů, rovnající se počtu vašich propojených osad v největší souvislé skupině, vynásobených stejným číslem.

Příklad: *Za souvislou skupinu 4 propojených osad* (A) *tomto ostrově získá klan Mloků 16 VB (4 osady ×4).*

Získáte 3 VB za každý ostrov, na kterém má váš klan nejvíce osad (včetně případů, kdy se dělíte o první místo).

Příklad: *Klan Krokodýlů má na 2 ostrovech nejvíce osad* (A) *a na dalším ostrově se o prvenství dělí* (B)*, takže získá 9 VB.*

Získáte 4 VB za každou svou osadu na největším ostrově (nebo největších ostrovech).

Příklad: *Za dvě osady* (A) *na největším ostrově v bažině získá klan Žabáků 8 VB.*

Získáte 5 VB za každou svou osadu sousedící s chrámem.

Příklad: *Za tři osady sousedící s chrámy* (A) *získá klan Krokodýlů 15 VB.*

Získáte 5 VB za každý ostrov, na kterém máte přesně jednu osadu (a žádnou další).

Příklad: *Jelikož má klan Mloků na dvou ostrovech pouze po jedné osadě* (A)*, získá celkem 10 VB.*

Získáte 4 VB za každou svou osadu na nejmenším ostrově (nebo nejmenších ostrovech).

Příklad: *Na herní desce jsou tři ostrovy o velikosti tří polí* (A)*, které jsou nejmenší v celé bažině. Jelikož má klan Žabáků na dvou z nich po jedné osadě* (B)*, získá 8 VB.*

BONUSOVÉ ŽETONY

Tyto žetony získáte, když v daném kole pasujete (*viz str. 11*), a můžete je použít pouze jednou v některém z následujících kol po jejich získání. V rámci jednoho svého tahu smíte použít i více těchto žetonů najednou.

I. KOLO

Tyto žetony můžete použít až při provádění akce během fáze akcí ve 2., 3. nebo 4. kole.

- V rámci jednoho tahu zvyšte svůj dosah plavby o 3.
- V rámci jednoho tahu zvyšte svůj dosah plavby o 2.
- V rámci jednoho tahu zvyšte kapacitu chytání ryb každého svého člunu o 1.
- V rámci jednoho tahu zaplaťte o 3 zlaťáky méně za stavbu každé osady.
- V rámci jednoho tahu zaplaťte o 2 zlaťáky méně za stavbu každé osady.

II. KOLO

Tyto žetony vám umožní odehrát tah, během kterého provedete zvláštní akci, aniž byste museli umístit příslušného vesničana. Smíte je použít až ve 3. a 4. kole.

- Akce BUDOVÁNÍ OSADY
- Akce CHYTÁNÍ RYB
- Akce OBCHOD
- Akce SLAVNOST
- Akce VYLEPŠENÍ DOSAHU PLAVBY

III. KOLO

Tyto žetony můžete použít kdykoliv během svého tahu k provedení příslušné výměny. Smíte je použít pouze ve 4. kole.

- 1 krystal many za 1 neutrálního vesničana
- 4 zlaťáky za 1 neutrálního vesničana
- 6 zlaťáků za 2 krystaly many
- 2 krystaly many za 4 žetony ryb
- 3 krystaly many za 16 zlaťáků

IV. KOLO

Po získání těchto žetonů, okamžitě obdržíte uvedený počet VB.

2 4 6 8 10

KARTY CÍLŮ

Vyhodnoťte na konci svého tahu.

Musíte mít alespoň po 1 osadě na každém ostrově.

Musíte mít alespoň 5 osad na jednom ostrově.

Musíte mít alespoň po 2 osadách na 5 ostrovech.

Musíte dosáhnout pole +4 na své stupnici plavby.

Musíte mít alespoň po 3 osadách na 3 ostrovech.

Musíte odemknout 2 vesničany na své desce klanu.

Během jedné akce Chytání ryb musíte chytit alespoň 7 ryb.

Během jedné akce Obchod musíte získat alespoň 30 zlaťáků.

KARTY VŮDCŮ

PRŮZKUMNÍK
Iniciativa: 1 / Hodnota stavby osady: 7 / Dosah plavby: 5

Schopnost: Během fáze příjmů můžete umístit blokovací značku na jedno vybrané pole akce na herní desce bažiny. Toto pole je pak během fáze tahů v tomto kole vyhrazené pouze pro vás.

STAVITEL
Iniciativa: 6 / Hodnota stavby osady: 3 / Dosah plavby: 3

Schopnost: Během fáze tahů máte jedno akční pole, na kterém můžete provést akci Budování osady (*viz str. 9*), vyhrazené pouze pro vás.

NÁMOŘNÍK
Iniciativa: 2 / Hodnota stavby osady: 6 / Dosah plavby: 5

Schopnost: Během fáze příjmů posuňte svůj ukazatel na stupnici plavby na své desce klanu o jedno pole dopředu a ihned získejte vítězné body odpovídající tomuto posunu.

VÁLEČNÍK
Iniciativa: 7 / Hodnota stavby osady: 3 / Dosah plavby: 2

Schopnost: Během fáze příjmů získáte 2 neutrální vesničany ze společné zásoby.

RYBÁŘ
Iniciativa: 3 / Hodnota stavby osady: 5 / Dosah plavby: 4

Schopnost: Během akce Chytání ryb (viz str. 8) ve fázi tahů zvyšte kapacitu chytání ryb všech svých člunů.

OBCHODNÍK
Iniciativa: 8 / Hodnota stavby osady: 2 / Dosah plavby: 2

Schopnost: Během fáze příjmů získáte 8 zlaťáků ze společné zásoby.

MNICH
Iniciativa: 4 / Hodnota stavby osady: 4 / Dosah plavby: 4

Schopnost: Během fáze příjmů získáte navíc 2 krystaly many.

UMĚLEC
Iniciativa: 9 / Hodnota stavby osady: 2 / Dosah plavby: 1

Schopnost: Jakmile pasujete, ihned získáte 3 VB a poté proveďte akci Slavnost (*viz str. 10*).

VYPRAVĚČ
Iniciativa: 5 / Hodnota stavby osady: 3 / Dosah plavby: 3

Schopnost: Jakmile pasujete, ihned získáte 3 VB za každý dílek chrámu, který vlastníte.

MUDRC
Iniciativa: 10 / Hodnota stavby osady: 1 / Dosah plavby: 1

Schopnost: Jakmile pasujete, ihned získáte 3 VB za každý ostrov, na kterém máte nejvíce osad (včetně situace, kdy se dělíte o první místo).

Podrobný popis
POKROČILÝCH DESEK KLANŮ

KLAN KROKODÝLŮ
Obsahuje jednoho extra vesničana, kterého můžete v průběhu hry odemknout.

KLAN ŽELVÁKŮ
Odemkne až 2 dodatečné příjmy krystalů many a má méně polí bez bonusů.

KLAN ŽABÁKŮ
Odemkne přístup na stupnici plavby a zlepší kapacitu chytání ryb dříve než kterýkoli jiný klan, ale má více polí bez bonusů než ostatní klany.

KLAN MLOKŮ
Obsahuje 5 speciálních dílků Mloků, které vám umožní lépe se přizpůsobit vývoji hry. Po odemknutí pole se symbolem ?, přidejte na toto pole jeden ze speciálních dílků a získejte odpovídající výhodu.

REJSTŘÍK

Podrobný popis symbolů na deskách klanů.

Zvyšte kapacitu chytání ryb všech svých člunů.

Ihned získejte 3 VB a proveďte akci Slavnost (*viz str. 10*).

Ve fázi příjmů získáte 3 VB.

Ihned položte nový člun na dílek osady, který jste právě postavili. Můžete ho použít od příštího tahu.

Ve fázi příjmů si vezměte X zlaťáků.

Ve fázi příjmů si vezměte 1 krystal many navíc.

Získáte nového vesničana. Můžete ho použít od příštího tahu.

Ihned postupte o jedno pole na stupnici plavby a zároveň získáte příslušný počet VB.

Ve fázi příjmů postupte o jedno pole na stupnici plavby a zároveň získejte odpovídající počet VB.

Podrobný popis symbolů na dílcích chrámů a akčních polích.

Získejte X vítězných bodů.

Získejte X krystalů many.

Získejte X žetonů ryb.

Zaplaťte X krystalů many.

Získejte +2 k pohybu pro každý člun v tomto tahu.