

Adam Hill, Matt Riddle, Ben Pinchback, Dennis K. Chan

CESTOU



POKROKU

PŘEHLED HRY

Cestou pokroku je civilizační hra, v níž hráči soupeří o to, kdo vybuduje ten nejvlivnější národ historie, a to pomocí průzkumu, rozmachu, vývoje, výroby, výzkumu a technologického pokroku.

Hraje se na proměnlivý počet kol, dokud není splněno dostatečné množství úkolů, poté nastane konec hry. Hráči mohou získávat vítězné body průzkumem a osidlováním nových zemí, budováním měst, technologickým pokrokem a kulturním i ekonomickým rozvojem svého národa.

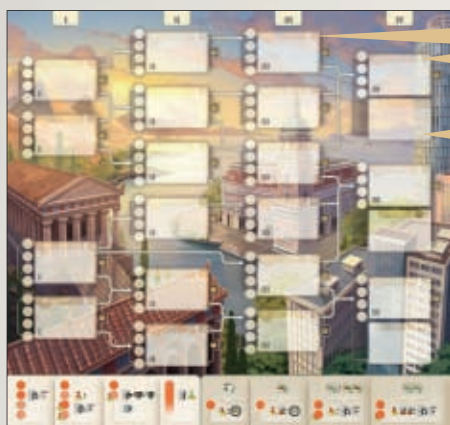
Kdo dosáhne nejvyššího skóre, zvítězí.

PRAVIDLA HRY



HERNÍ MATERIÁL

SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL




Pole pro technologie úrovně I, II, III a IV

Pole pro vůdce (úroveň IV)



Žeton začínajícího hráče

Herní plán – na hlavním herním plánu naleznete políčka **základních a pokročilých akcí**, které jsou hráčům dostupné po celou hru, a také **technologický strom**.


Pomocí těchto akcí budete na technologickém stromě zkoumat nové technologie, získávat výhody a také přístup k novým a silnějším akcím. Akce, které lze provést, jsou vždy označeny oranžovým osmiúhelníkem , na nějž při provádění dané akce položíte svou akční figurku.



Karty vůdců (27) – Kdykoli jste prvním hráčem, který **zkoumá novou technologii** na jednom z polí technologického stromu (vyšší úrovně než I), potkáte důležitého historického vůdce, který vám poskytne další výhody.





Složení vůdců bude v každé partii jiné – vždy využijete celkem 15 karet z 10 karet vůdců úrovně II, 10 karet úrovně III a 7 karet úrovně IV.



Karty technologií (44) – Karty technologií představují postup jednotlivých národů v oblasti vědy, hospodářství, vojenství a kultury. Dělí se na **4 hlavní barvy** (každé barvě odpovídá i ikona v pravém horním rohu) a často mají v horním pruhu i sekundární barvu. Tyto karty často poskytují **okamžité výhody**  a také přístup k silnějším akcím pro hráče, kteří danou technologii vyzkoumali. Každá hra začíná se stejnými čtyřmi základními technologiemi, ale dále se bude rozvíjet nečekaně a různorodě dle toho, které technologie si hráči vyberou k dalšímu výzkumu.

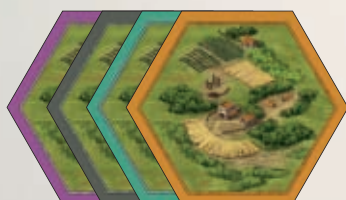
Ve hře jsou 4 technologie úrovně I, 16 technologií úrovně II, 16 technologií úrovně III a 8 technologií úrovně IV. Všechny karty technologie úrovně IV mají vždy všechny čtyři barvy.



Karty vlády (4, oboustranné) – Karty vlády poskytují každému hráči **unikátní schopnosti** a strategické výhody. Už od začátku hry má každý hráč přístup ke schopnosti despecie (). Až postoupí na stupnici Infrastruktury, odemkne si další vládní režimy – ještě jednu schopnost () a okamžitou jednorázovou výhodu () a možnost získat body navíc na konci hry ().



Karty úkolů (9, ve 3 sadách A, B, C) – Na kartách úkolů najdete hlavní úkoly dané partie. Splnění určitého počtu úkolů (všemi hráči dohromady) je podmínkou **konce hry**.



Dílek počátečního území (4) – Každý hráč má svůj dílek počátečního území, kde startují všichni jeho osadníci i vojáci, když je nasazuje na mapu.



Mince (74) – Tento zdroj má být neomezený. Pokud vám žetony mincí dojdou, použijte vhodnou náhradu.



Dílek kolébky civilizace (1) – Toto je počátek celé mapy na začátku hry. Každý hráč vedle něj umístí svůj dílek počátečního území.



Žetony osídlení a opevnění (8 od každého) – Tyto žetony mohou hráči využít své fázi rozmachu, aby osídlili vesnici či opevnili město.

Dílky území (24) – Jak budou hráči objevovat krajinu prostřednictvím svých osadníků, bude na stole dílek po dílku vznikat mapa. Každý odhalený dílek má:

Okamžitý bonus, pro hráče, který tento dílek poprvé odhalil.

Údaje o vesnici včetně odměn získaných v průběhu hry (když je vesnice osídlena) a na konci hry.

Údaje o městě včetně odměny, kterou na konci hry získá hráč za opevnění města.

Síla dílku



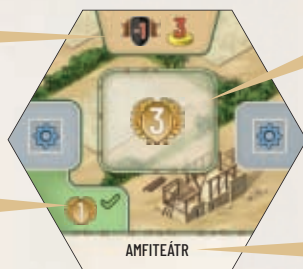
Dílky stavby (24, ve 3 sadách I,II,III) – Dílky stavby se pokládají na **dílky území**, pokud se hráč rozhodne vybudovat stavbu namísto toho, aby osidloval vesnici. Dílky stavby budou v pozdějším průběhu hry k dispozici i ostatním hráčům.

Náklady na vybudování této stavby. Ty musí zaplatit každý hráč, který se jí pokusí postavit.

Výhoda, pro každého hráče, který tuto stavbu úspěšně postaví.

Odměny, které na konci hry získá hráč, pokud tuto stavbu vybuodoval jako první. (Ale pouze v případě, že ji postavil i jiný hráč.)

Název stavby



MATERIÁL PRO JEDNOTLIVÉ HRÁČE

Osobní deska – Na této desce přechovááte zdroje svého národa, najdete na ní i **stupnice svého rozvoje**, od nichž se odvíjí vaše produkce.

Stupnice investic

Startovní zdroje a pole pro vaši kartu vlády

Vaše **dostupné zdroje**

Shrnutí **fází tahu**

5 sloupců populace

3 stupnice rozvoje



Kostičky rozvoje (24) – Jak se vaše civilizace rozvíjí, zvyšujete svou **úroveň produktivity odstraňováním kostiček rozvoje ze stupnic rozvoje** na své osobní desce. Tím se zlepšuje vytváření zdrojů během vaší **Fáze produkce**. Existují tři stupnice rozvoje:



Obživa – Čím více potravin produkuje, tím více populace dokážete udržet. Díky odstraňování kostiček ze stupnice Obživy získáte ve Fázi produkce přístup k více figurkám populace.



Ekonomika – Čím výkonnější máte Ekonomiku, tím vyšší bude váš příjem. Díky odstraňování kostiček ze stupnice Ekonomiky získáte ve Fázi produkce svého tahu více mincí.



Infrastruktura – Čím rozvinutější máte Infrastrukturu, tím efektivněji běží celá vaše společnost. Odstraňování kostiček ze stupnice Infrastruktury poskytuje možnost stavět lepší stavby a také přinese další vládní režimy (tj. schopnosti vaší karty vlády).



Figurky populace (22) – Tyto figurky představují jednotlivé občany vašeho národa – můžete je zahrát jako **výzkumníky, osadníky** nebo **vojáky**. Figurky jsou zpočátku na vaší desce neaktivní, tedy stojí aktivní stranou dolů. Mohou být i aktivní, v tom případě stojí na poli dostupných zdrojů vaší desky, aktivní stranou vzhůru.



Žetony osadníků a vojáků (po 8 kusech) – Tyto žetony



položíte na svou figurku populace, když ji umístíte na mapu. Tím vyjádříte, zda je to osadník či voják, a také znázorníte sílu dotyčného osadníka/vojáka.



Akční figurka – Tuto figurku v každém svém tahu položíte na akční políčko odpovídající akci, kterou chcete zrovna provést.

PŘÍPRAVA HRY

1 Položte hlavní **herní plán** doprostřed stolu. V dosahu všech hráčů utvořte hromádky **mincí**, **žetonů osídlení** a **žetonů opevnění**.

2 Náhodně vyložte 1 kartu **technologie úrovně I** lícem vzhůru na každé ze 4 políček úrovně I.

Náhodně vylosujte 3 karty **technologie úrovně IV** a vyložte po jedné z nich lícem vzhůru na 3 pole úrovně IV na herním plánu. Ostatní karty technologie IV vraťte do krabice, v této partii je nepoužijete.

Zbývající **karty technologií rozdělte** dle úrovně (II a III), každou hromádku zamíchejte a vzniklé dva balíčky položte **lícem dolů** vedle herního plánu ke sloupci polí odpovídající úrovně.

3 Náhodně položte po jedné kartě **vůdce úrovně II lícem dolů** na každé pole úrovně II herního plánu.

Náhodně položte po jedné kartě **vůdce úrovně III lícem dolů** na každé pole úrovně III herního plánu.

Náhodně položte po jedné kartě **vůdce úrovně IV lícem dolů** na každé ze 3 polí pro vůdce pod každou kartu úrovně IV herního plánu.

Nepoužité karty vůdců vraťte do krabice.

4 Náhodně vylosujte jednu **kartu úkolu** z každé ze tří sad (A, B, C) a vyložte všechny tři lícem vzhůru tak, aby je všichni hráči viděli. Nevyužité karty úkolů vraťte do krabice.

5 Položte **dílek kolébky civilizace** doprostřed oblasti, z níž se stane vaše společná mapa krajiny, stranou od herního plánu. Po všech stranách tohoto dílku budete potřebovat místo, do něž se později mapa rozroste.

6 Zamíchejte 24 **dílků území** dohromady a položte je do jednoho sloupečku lícem dolů poblíž oblasti mapy.

7 Rozdělte **dílky staveb** do tří sloupečků dle úrovně Infrastruktury na nich uvedené (I, II nebo III). Každý sloupeček zvlášť zamíchejte a položte jej lícem dolů poblíž oblasti mapy. Z každého sloupečku vyložte lícem vzhůru horní 3 dílky do nabídky, kterou tak bude tvořit 9 dílků staveb.



PŘÍPRAVA KAŽDÉHO HRÁČE

Každý hráč si vezme osobní desku, kostičky rozvoje, figurky populace, žetony osadníků a vojáků a akční figurku ve své barvě. Komponenty v nepoužitých barvách (při hře 2–3 hráčů) vraťte do krabice.

8 Každý hráč položí svůj **dílek počátečního území** tak, aby sousedil s dílkem kolébky civilizace.

- Ve hře **2 hráčů** by dílky počátečních území měly ležet z opačných stran kolébky civilizace.
- Ve hře **3 hráčů** by dílky počátečních území měly sousedit s každou druhou ze šesti stran kolébky civilizace.
- Ve hře **4 hráčů** položte dílky počátečních území náhodně v párech tak, aby dílek kolébky civilizace sousedil s 2 prázdnými místy naproti sobě a každý dílek počátečního území sousedil s jedním prázdným místem a s jedním jiným dílkem počátečního území (viz obr.).



9 Rozmístěte své **figurky populace** neaktivní stranou vzhůru po jedné na vyhrazená políčka ve sloupcích: 6 ve sloupci A, 5 v B, 4 v C, 3 v D a 2 v E.

Jednu zbývající figurku položte aktivní stranou vzhůru **do své oblasti dostupných zdrojů** na své desce (vpravo nahoře). Položte tam i **1 minci** ze společné zásoby.

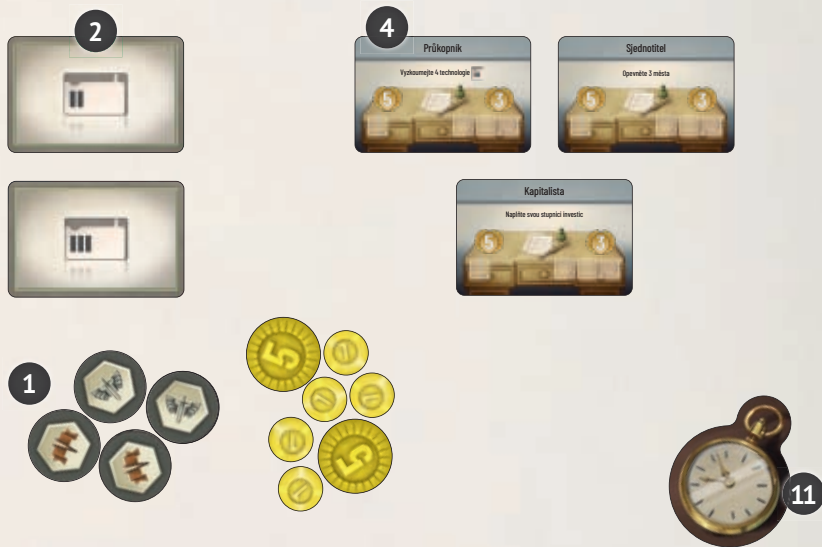
Na poslední zbývající figurku populace položte žeton **osadníka** se **silou 2** a takto ji postavte na svůj dílek počátečního území na mapě.

Svou **akční figurku** a své zbývající **žetony osadníků a vojáků** si položte poblíž své desky.

10 Rozmístěte všechny své **kostičky rozvoje** na vyznačená políčka třech vodorovných stupnic rozvoje v dolní části své osobní desky.

11 Hráč, který naposledy navštívil nějakou vesnici, bude začínat. Vezme si k sobě **žeton začínajícího hráče**.

12 Vylosujte tolik **karet vlády**, kolik hraje hráčů, a každou z nich vyložte na stůl náhodně zvolenou stranou vzhůru. Počínaje posledním hráčem a v opačném pořadí tahu až k začínajícímu hráči si každý zvolí jednu z těchto karet a položí si ji na vyhrazené pole své osobní desky. Ponechte při tom karty tou stranou vzhůru, s jakou byly vyloženy (po celou dobu partie takto otočeny zůstanou).



PRŮBĚH HRY

Ve hře **Cestou pokroku** se hráči střídají na tazích po směru hodinových ručiček, dokud není splněna podmínka konce hry. Všichni hráči však absolvují stejný počet tahů. Poté následuje závěrečné bodování a hráč, který dosáhl nejvyššího skóre, se stane vítězem hry.

Každý tah se skládá z těchto čtyř fází v pevně daném pořadí:

1. FÁZE AKCÍ
2. FÁZE ROZMACHU
3. FÁZE PRODUKCE
4. FÁZE ÚKOLŮ

Jakmile ve svém tahu dokončíte všechny čtyři fáze, je váš tah u konce a na řadě je váš soused po levici.

1. FÁZE AKCÍ


Přesuňte svou akční figurku na nové políčko a proveďte odpovídající akci. Ve svém prvním tahu umístěte svou akční figurku na některé políčko základní akce.

Nesmíte ponechat svou akční figurku na políčku, kde stála v minulém tahu (vyjma akce 4, viz níže). Pokud je však u těžké akce více políček, můžete přesunout svou figurku na jiné políčko těžké akce a provést ji znovu. U některých políček je uveden počet mincí, které musíte zaplatit, chcete-li svou akční figurku umístit právě tam. (Některá políčka jsou dostupná pouze při hře v určitém počtu hráčů.)

Během hry přibudou i některá akční políčka na kartách technologií – ta jsou dostupná všem hráčům, kteří danou technologii vyzkoumají. Políčka základních a pokročilých akcí na herním plánu jsou dostupná všem hráčům.

Všimněte si, že některé akce vyžadují **dostupnou aktivní figurku populace** z vaší oblasti dostupných zdrojů, zatímco jiné umožňují vzít neaktivní figurku populace přímo z vašich sloupců populace.

Kdykoli **berete figurky populace ze sloupců**, berete je popořadě **zleva doprava**, i kdyby to znamenalo, že berete figurku ze sloupce, který jste si zatím „neodemkli“ postupem na stupnici Obživy (viz dále).

Někdy dostanete pokyn vyčerpat aktivní figurku populace. To představuje symbol . Vyčerpat aktivní figurku znamená **přesunout figurku** z oblasti svých dostupných zdrojů na volné **políčko vašich sloupců populace co nejvíce napravo**. Některé akce zase vyžadují placení mincí. V obou případech musíte předepsané náklady v plné výši uhradit, chcete-li akci provést.

Některé akce se skládají z více kroků (např. povolat vojáka a poté provést pohyb). V těchto případech musíte všechny kroky provádět v uvedeném pořadí, ale můžete se rozhodnout některé zcela vynechat.

Zkoumání technologií

Zkoumání technologií je pro růst a vliv vašeho národa klíčové a navíc vám poskytne přístup k silným akcím i efektům. Vyzkoumání nové technologie probíhá v těchto krocích:

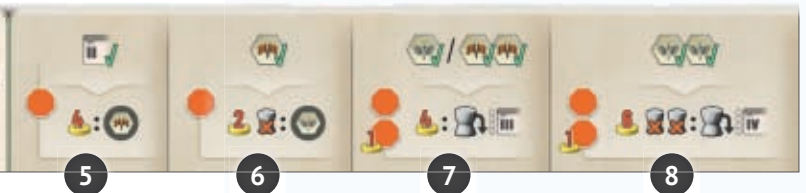
- **Vyberte si políčko technologie, která je vám dostupná k vyzkoumání.** Musíte splnit všechny vstupní předpoklady, tj. mít vyzkoumány všechny technologie nižších úrovní propojené linkou s polem, kde chcete zkoumat.

Technologie úrovně **I** nemají **žádné vstupní předpoklady**. Technologie úrovně **II** a **III** mají **vždy jeden nebo dva předpoklady**. Technologie úrovně **IV** mají **vždy dva předpoklady** (a to i v případě, že k danému poli vedou zleva tři linky).

ZÁKLADNÍ AKCE



POKROČILÉ AKCE



- 1** Zahrajte svou aktivní figurku populace jako výzkumníka a vyzkoumejte technologii úrovně I.
- 2** Zaplaťte 2 mince, zahrajte svou aktivní figurku populace jako výzkumníka a vyzkoumejte dostupnou technologii úrovně II.
- 3** Můžete povolat svou aktivní figurku populace jako **osadníka nebo vojáka síly 1**, poté provést až 2 pohyby svých jednotek na mapě. Pohyby můžete libovolně dělit mezi všechny své jednotky.
- 4** Vezměte si 1 figurku populace ze sloupce nejvíce vlevo, 1 minci a obojí umístěte do své oblasti dostupných zdrojů.
- 5** Zaplaťte 4 mince a vezměte si žeton osídlení. *Tuto akci můžete provést pouze v případě, že již máte vyzkoumanou alespoň jednu technologii úrovně II.*
- 6** Zaplaťte 2 mince, vyčerpejte 1 svou aktivní figurku populace a vezměte si žeton opevnění. *Tuto akci můžete provést pouze v případě, že již máte osídlenou alespoň 1 vesnici.*
- 7** Zaplaťte 4 mince, zahrajte svou aktivní figurku populace jako výzkumníka a vyzkoumejte dostupnou technologii úrovně III. *Tuto akci smíte provést, pouze pokud již máte alespoň 1 opevněné město nebo alespoň 2 osídlené vesnice.*
- 8** Zaplaťte 6 mincí, vyčerpejte 2 aktivní figurky a třetí aktivní figurku zahrajte jako výzkumníka – vyzkoumejte dostupnou technologii úrovně IV. *Tuto akci smíte provést, pouze pokud již máte alespoň 2 opevněná města.*

- Umístíte 1 svou figurku populace jako výzkumníka na jedno z políček pro figurky vedle karty právě vyzkoumané technologie.

Ke každé kartě technologie smí každý hráč umístit jen 1 svého výzkumníka. Výzkumníci poté zůstanou stát na herním plánu u dané technologie až do konce hry a nijak se nemohou vrátit do osobní zásoby daného hráče.

Jste-li prvním hráčem, který vyzkoumal technologii úrovně alespoň II, pokračujte těmito kroky:

- **Vezměte si kartu vůdce** z pole, kam jste umístili svého výzkumníka, vyhodnoťte ji a položte ji ke své osobní desce.

Většina karet vůdců poskytuje okamžitý jednorázový bonus, který se týká vás a někdy i ostatních hráčů. Někteří poskytují body na konci hry, nebo dokonce body všem hráčům v závislosti na tom, jaký efekt vyberete.

- **Vyberte jednu barvu** z karet technologií, které tvoří vstupní předpoklady zkoumané technologie (tj. jsou přímo propojené s polem, kam jste umístili výzkumníka). **Musíte vybírat z barev na pravé straně karet.**

- **Otáčejte karty technologií** z balíčku odpovídající úrovně, jakou právě zkoumáte, dokud neotočíte 2, které mají v horním pruhu zvolenou barvu. Mohou ji mít vpravo, nebo vlevo.

- **Vyberte si jednu z těchto dvou** otočených karet a vyložte ji lícem vzhůru na pole, k němuž jste umístili výzkumníka.

Všechny otočené karty nevyhovujících barev a poté i kartu, kterou jste si nevybrali, zamíchejte a vraťte dospod příslušného balíčku.

Mnohé karty technologií poskytují jednorázové bonusy v okamžiku vyzkoumání dané technologie (jsou uvedeny v levé části karty pod symbolem ⚡). Skoro každá karta technologie poskytuje novou akci. Některé karty technologií dokonce přinášejí trvalé efekty, které vylepší schopnosti vašeho národa, či efekty poskytující body na konci hry.

Každý hráč, který vyzkoumá technologii, získá uvedený okamžitý bonus, přístup k akčním políčkům na dané kartě, případně trvalé efekty či body uvedené na dané kartě.



Fialový hráč zkoumá jako první technologii úrovně III na uvedeném poli. Nejprve si vezme a vyhodnotí kartu vůdce 1.

Musí vyzkoumat technologii buď modrou (vědeckou), nebo zelenou (hospodářskou) – to je dáno barvami technologií tvořících vstupní předpoklady 2. Všimněte si, že obě má fialový hráč vyzkoumány.

Vybere si modrou a otáčí karty z balíčku technologií úrovně III, dokud neuvidí dvě karty, které mají v horním pruhu alespoň částečně modrou – Rakety a Chlazení 3.

Fialový hráč si vybere jednu z nich (Chlazení), vyloží ji na herní plán a získá okamžitý bonus 4.

Nakonec vrátí všechny ne-modré karty, které otočil, a kartu Rakety dospodu balíčku technologií III.

Investice do Obživy ↑, Ekonomiky ↑, Infrastruktury ↑ či libovolného rozvoje ↑

Získáte-li akci Investice ↑, provedte následující:

- **Vezměte si kostičku nejvíce vlevo** ze své stupnice rozvoje uvedeného typu.

Odstraní-li kostičku z políčka se symbolem ⚡, ihned získáte uvedený bonus. Odstraní-li ji z políčka se symbolem 🏠, vylepšíte si produkci počínaje nejbližší Fází produkce na zbytek hry. Odstraní-li ji z políčka ✂, aktivujte uvedenou schopnost svojí karty vlády.

- **Položte ji na volné políčko nejvíce vlevo** své stupnice investic (v horní části vaší osobní desky).

Umístíte-li kostičku na políčko se symbolem ⚡, hned získáte uvedený bonus. Bonus 🏠 znamená, že od té chvíle kdykoli provádíte pohyb na mapě, smíte jej provést o jeden dílek dále.

Poslední políčka stupnice investic znamenají zisk bodů na konci hry (získáte body jen dle nejvyššího dosaženého políčka). Pokud stupnici investic zaplníte celou a získáte další možnost investice ↑, pokládejte další kostičky napravo od stupnice investic – každá z těchto kostiček přináší na konci hry 1 bod navíc (k 8 bodům za dosažení posledního políčka).

Povolání osadníka/vojáka 🏠 → 🏠 / 🏠

Vezměte figurku populace uvedeného typu – symbol akce určí, zda aktivní z vaší oblasti dostupných zdrojů 🏠, nebo neaktivní přímo ze sloupce populace (nejvíce vlevo) 🏠 – a umístěte ji buď na svůj dílek počátečního území, nebo na libovolný dílek území, kde máte svou kostičku rozvoje.

Je-li to osadník, musíte na něj položit žeton osadníka o uvedené síle (nebo nižší, pokud žeton o uvedené síle již nemáte).

Je-li to voják, musíte na něj položit žeton vojáka o uvedené síle (nebo nižší).



Fialový hráč získá ↑ ⚙️.

Vezme kostičku nejvíce vlevo na stupnici *Infrastruktury*, čímž aktivuje vládní schopnost dle symbolu na stupnici 1.

Poté tuto kostičku položí na políčko nejvíce vlevo na stupnici *investic*, čímž získá okamžitý bonus uvedený na stupnici 2.

Posilování osadníků a vojáků

Když na mapě posilujete svého osadníka či vojáka, prostě vyměňte jeho žeton za nový se správnou **novou hodnotou síly** (otočte žeton, je-li třeba). Dejte si pozor, aby jednotka zůstala stejným typem – abyste např. neposílili osadníka na vojáka.

Můžete-li provést posílení o více stupňů, musí to být na stejnou jednotku, není-li přímo uvedeno jinak.

Osadníky ani vojáky není možno posílit na vyšší hodnotu síly než 6.

POZNÁMKA: Žetony jednotek každého hráče jsou záměrně omezeny. Pokud již máte ve hře všechny jednotky jedné konkrétní síly, nemůžete do hry jinak uvést další jednotku o stejné síle – smíte však vždy použít nižší žeton, než na jaký máte nárok.

Pohyb

Osadník i voják o libovolné síle se může přesunout na sousední dílek mapy za 1 bod pohybu. Množství bodů pohybu („kroků“), které v rámci akce dostanete, je vždy uvedeno na symbolu akce. Kroky můžete libovolně rozdělit mezi svoje jednotky. Nemusíte využít plný počet kroků, které máte k dispozici, ale při provádění akce Pohyb musíte přesunout alespoň 1 jednotku o alespoň 1 dílek.

Pohyb vašich jednotek může vést přes dílky počátečního území jiných hráčů, ale **nesmějí tam pohyb ukončit**.

Objevení nového dílku

Během pohybu může **osadník** udělat krok z okrajového dílku mapy do „prázdná“, čímž objeví nové území – přidáte k mapě nový dílek území. Vojáci tuto schopnost nemají.

Při tomto objevování:

- Rozhodněte se, kde budete objevovat. Osadníci mohou objevovat nová území pouze na místech, kde nově přiložený dílek bude sousedit s **alespoň 2 existujícími dílky**.
- Odhalte nový dílek území a **získejte okamžitý bonus**.

- Přiložte nový dílek k mapě a přesuňte na něj svou figurku osadníka, který toto území objevil.

Není-li uvedeno jinak, smíte objevit a odhalit **nejvýše jeden dílek území za tah**.



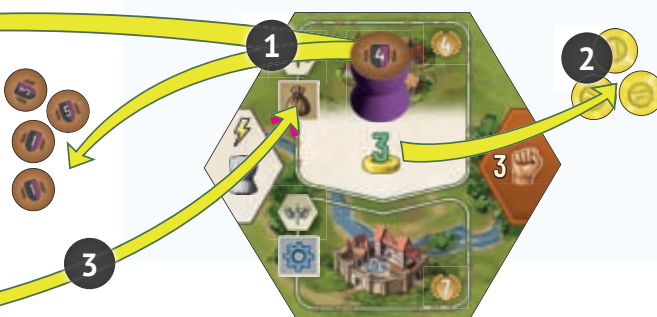
Osídlení vesnice

Vesnici můžete osídlit provedením akce osídlení. Síla vyžadovaná k osídlení vesnice je uvedena v hnědém rámečku v pravé části dílku území. K dosažení požadované síly můžete „složit“ jednoho nebo více svých osadníků. Jakmile celková síla vašich osadníků přítomných na dílku **dosahuje či převyšuje uvedenou požadovanou sílu na dílku**, smíte vesnici svými osadníky osídlit.

- **Vyčerpajte** všechny osadníky, které jste využili k dosažení požadované síly – jejich žetony osadníků vraťte do své zásoby a jejich figurky vraťte jako neaktivní na volná políčka nejvíce napravo ve vašich sloupcích populace.

I pokud měli vaši vyčerpaní osadníci celkově **vyšší** sílu, než byla k osídlení požadovaná, všechny vyčerpáte kompletně. (Příklad: k osídlení vesnice o požadované síle 4 jste využili dva osadníky, oba o síle 3. Oba zcela vyčerpáte – nezískáte při osídlení nového osadníka o síle 2 jako „drobné“ nazpět.)

- Vezměte **kostičku nejvíce vlevo** ze své **rozvojové stupnice odpovídající** symbolu políčka **vesnice** a položte ji na toto políčko na dílku území.
- Ihned získáte **bonus** uvedený na políčku vesnice.



Tento dílek území má v hnědém políčku napravo uvedenu hodnotu síly 3. To znamená, že k osídlení vesnice na něm je třeba osadníka o síle alespoň 3 (nebo více osadníků téhož hráče, jejichž součet síly je alespoň 3). Fialový osadník má sílu 4.

Vzhledem k tomu, že osadník o síle 4 stojí na tomto dílku území, fialový může osídlit tuto vesnici.

Nejprve osadníka vyčerpá – žeton osadníka si vrátí do zásoby a figurku umístí jako neaktivní do sloupce populace nejvíce vpravo, kde jsou volná políčka 1.

Poté získá 3 mince jako odměnu za osídlení této vesnice 2.

Poté položí kostičku nejvíce vlevo ze své stupnice Ekonomiky na políčko vesnice 3.

Na konci hry získá za osídlenou vesnici 4 body.

Vítězné body uvedené vedle obrázku vesnice získáte na konci hry, a to i v případě, že město na témže dílku území opevní jiný hráč.

Každou vesnici může osídlit jen jeden hráč.

Opevnění města

Na dílku území, kde již byla osídlena vesnice, je možné opevnit město prostřednictvím vojenské síly. Opevnit město může kterýkoli hráč bez ohledu na to, kdo osídlil vesnici na daném dílku. Vojenská síla potřebná k opevnění města je uvedena v hnědém poli vpravo (tj. jedná se o stejnou hodnotu jako osadnická síla k osídlení vesnice). Opět platí, že této síly může dosáhnout či ji převýšit jeden voják, nebo více vojáků jednoho hráče v součtu. Máte-li na dílku vojáky, jejichž celková síla dosahuje či převyšuje požadovanou sílu na dílku, můžete jejich pomocí opevnit město.

- **Vyčerpajte** všechny své vojáky použité k dosažení požadované síly – jejich žetony vraťte do své zásoby a jejich figurky jako neaktivní na volná políčka nejvíce vpravo ve svých sloupcích populace.

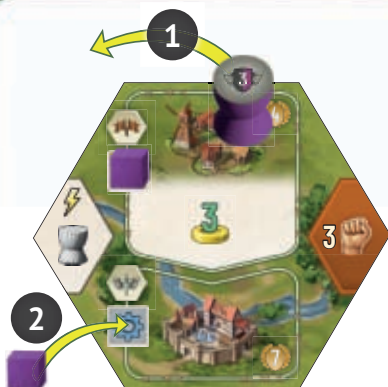
Pokud jste celkovou požadovanou sílu převýšili, opět platí, že figurky musíte vyčerpát zcela a nedostanete „drobné“ nazpět.

- Vezměte **kostičku nejvíce vlevo** ze své **rozvojové stupnice odpovídající** symbolu políčka města a položte ji na toto políčko na dílku území.

Vítězné body uvedené vedle obrázku města získáte na konci hry, a to i v případě, že vesnici na témže dílku území osídlil jiný hráč.

Každé město může opevnit jen jeden hráč. Osídlenou vesnici ani opevněné město není možno nijak přebrat soupeři.

POZNÁMKA: Kdykoli ve hře máte vzít kostičku ze stupnice rozvoje, kde již žádné kostičky nemáte, vezměte namísto toho kostičku z libovolné jiné své stupnice.



Tento dílek území uvádí v hnědém rámečku vpravo požadovanou sílu 3, to znamená, že k opevnění města musí jeden hráč použít vojáka o síle alespoň 3 (nebo kombinaci svých vojáků, jejichž síla je v součtu alespoň 3). Na tomto dílku byla vesnice již osídlena, takže je zde možné opevnit město.

Fialový hráč zde má vojáka o síle 3, což k opevnění města těsně stačí. Vyčerpá tuto figurku – žeton vojáka vrátí do zásoby a figurku vrátí jako neaktivní na volné políčko nejvíce vpravo ve svých sloupcích populace 1.

Poté vezme kostičku nejvíce vlevo na své stupnici Infrastruktury a položí ji na políčko města ve spodní části dílku území 2.

Na konci hry za to získá 7 bodů.



Zaplatte 3 mince, vezměte figurku nejvíce vlevo ze svých sloupců populace a umístěte ji jako aktivní do své oblasti dostupných zdrojů (v tomto případě je lhostejné, zda se jedná o sloupec populace odemčený na stupnici Obživy).



Pošlete do výslužby osadníka či vojáka z mapy – žeton vraťte do své osobní zásoby a figurku položte jako aktivní do své oblasti dostupných zdrojů.



Přesuňte 1 aktivní figurku ze své oblasti dostupných zdrojů na volné políčko nejvíce vpravo ve svých sloupcích populace a získáte 1 minci.



Fialový hráč může **bud'** vyprodukovat po 1 figurce populace ze sloupců A i B (v obou má dosud figurky), **nebo** 1 minci.

4. FÁZE ÚKOLŮ

Splníte-li podmínky některé vyložené karty úkolu, **MUSÍTE na odpovídající kartu položit 1 kostičku**, kterou vezmete z políčka nejvíce vlevo své libovolné stupnice rozvoje.

První hráč ze všech, který pokládá svou kostičku na kartu úkolu, ji položí na políčko vlevo: na konci hry za ni získá 5 bodů. Všichni ostatní hráči, kteří úkol také splní, položí svou kostičku na políčko napravo – za ty získají 3 body.

Za jeden tah můžete položit kostičku **nejvýše na JEDNU kartu úkolu**. Splňujete-li více úkolů, vyberte si dle toho, kde získáte více bodů nebo kde více hrozí, že vás do příštího tahu někdo předběhne. Kromě toho může **každý hráč položit na každou kartu jen jednu kostičku**, a to samozřejmě **pouze ve svém tahu** (i pokud podmínku splní v tahu někoho jiného).

Kostičky na kartách úkolů zůstanou ležet do konce hry, i kdyby přestalo platit, že daný hráč splňuje danou podmínku.



Fialový je prvním hráčem, který splnil podmínku této karty úkolu, takže může položit kostičku rozvoje z libovolné své stupnice na políčko vlevo. Díky tomu získá na konci hry 5 bodů.

KONEC HRY

Závěrečná fáze hry nastává, jakmile **na kartách úkolů leží celkem 4 kostičky**, resp. 3 kostičky ve hře dvou hráčů. Nezáleží na tom, které úkoly přesně byly splněny, ani komu patří kostičky na kartách úkolů.

Pamatujte, že jakmile splňujete podmínku karty úkolu, kde dosud nemáte kostičku, jednu svou kostičku na ni položit **MUSÍTE**. Není dovoleno záměrně prodlužovat hru tím, že neoznačíte kostičkou úkol, který máte splněný.

Jakmile je na karty úkolů položena celkem čtvrtá kostička (resp. celkem třetí ve hře 2 hráčů), dohrajte aktuálně probíhající kolo a poté **odehrajte ještě jedno celé a poslední kolo**.

I během těchto závěrečných tahů lze pokládat nové kostičky na karty úkolů, díky čemuž jich tam nakonec může být více než 4.

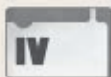
Po dohrání posledního kola si hráči sečtou vítězné body:



Karty úkolů – první hráč, který splnil úkol, získá 5 bodů (za kostičku vlevo), ostatní hráči po 3 bodech za tentýž úkol (za kostičky vpravo).



Technologie – každý hráč získá za každou vyzkoumanou technologii tolik bodů, jaké úroveň technologie je (1 bod za I, 2 body za II, 3 body za III a 4 body za IV).



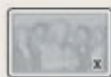
Hráči, kteří vyzkoumali **technologie úroveň IV**, dostanou za každou (navíc ke 4 bodům) i další body dle podmínek na kartách.



Mapa – každá osídlená vesnice přinese vyznačené body hráči, který ji osídlil. Stejně tak každé opevněné město hráči, který jej opevnil. Stavby přinesou body v zeleném políčku hráči, který je vybudoval, **POUZE POKUD** ke stavbě přistavěl i jiný hráč. Některé stavby přinášejí body i jako svůj hlavní bonus (uprostřed dílku) – ty získá jak hráč, který stavbu vybudoval, tak ten, kdo k ní přistavěl.



Stupnice investic – pokud se vám podařilo umístit kostičky na poslední políčka vaší stupnice investic (se symboly bodů), získáte body za nejvyšší dosažené políčko. Pokud jste zaplnili všech 9, každá další kostička umístěná navíc přináší po 1 bodu.



Karty vůdců – některé z nich přinášejí body.



Karta vlády – pokud jste odstranili svou poslední kostičku ze stupnice Infrastruktury a vstoupili do Demokracie, můžete získat body dle spodní sekce své karty vlády. Pokud jste Demokracie nedosáhli, nezískáte za kartu vlády body žádné.

Hráč s nejvyšším celkovým skóre se stává vítězem hry. V případě shody vítězí ten z hráčů ve shodě, komu zbylo méně kostiček na stupnicích rozvoje. Trvá-li shoda, vítězí hráč, který má více aktivních figurek populace. V případě další shody vítězí hráč, kterému zbylo více mincí. Pokud i zde nastane shoda, hráči se o vítězství dělí.

SYMBOLY

- Neaktivní figurka populace
- Aktivní figurka populace
- Vyčerpajte figurku populace
- Získejte 1 minci
- Zaplatte 1 minci
- Získejte 1 vítězný bod
- Učiňte 1 pohyb
- Při každém provádění akce pohyb máte k dispozici o 1 pohyb navíc
- Investujte 1 kostičku ze stupnice Obživy
- Investujte 1 kostičku ze stupnice Ekonomiky
- Investujte 1 kostičku ze stupnice Infrastruktury
- Investujte 1 kostičku z lib. stupnice rozvoje
- Vyzkoumejte technologii
- Technologie úrovně I
- Produkce populace
- Produkce mincí
- Vezměte si žeton osídlení
- Vezměte si žeton opevnění
- Osídlete vesnici
- Opevněte město
- Již osídlená vesnice
- Již opevněné město
- Vezměte si dílek stavby úrovně I
- Aktivní figurka populace se stane osadníkem o síle 1
- Neaktivní figurka populace se stane vojákem o síle 1
- Zvyšte sílu svého osadníka o 1
- Zvyšte sílu svého vojáka o 2
- Zvyšte sílu libovolné své jednotky o 1
- Síla území (*nutno dorovnat či překonat při osidlování/opevňování*)
- Aktivujte svou schopnost Teokracie
- Položte kostičku rozvoje na kartu úkolu
- Konec hry

- Vybudujte novou stavbu
- Přistavte k existující stavbě

VYSVĚTLENÍ TERMÍNŮ

Ignorujte předpoklady:

Smíte vyzkoumat technologii, i když nemáte vyzkoumány linkou propojené technologie nižších úrovní.

Soukromá technologie:

Kartu technologie si ponechte u své osobní desky. Platí jako vámi vyzkoumaná i bez vaší figurky výzkumníka.

Odhalená technologie:

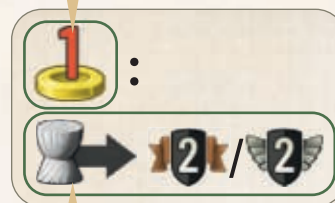
Lib. karta technologie lícem vzhůru na herním plánu, i vámi nevyzkoumaná.

Proveďte základní akci:

Proveďte jednu ze 4 základních akcí na plánu bez přesunu své akční figurky.

VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ

Toto zaplatte či odhodte...



... a toto dostanete.

V tomto příkladu zaplatte 1 minci a poté můžete umístit svou aktivní fig. populace na mapu jako osadníka/vojáka o síle 2.

AUTOŘI

Cranio Creations S.r.l.
Via Ettore Romagnoli 1
20146 Milano - Itálie

Autoři hry: Adam Hill, Matt Riddle,
Ben Pinchback, Dennis K. Chan

Vývoj hry: Simone Luciani

Umělecký dohled: Arianna Santini

Ilustrace: Agnieszka Dabrowiecka,
Klemens Franz

Grafický design: Klemens Franz

Úprava: Giuliano Acquati

ČESKÁ VERZE HRY

TLAMA games – Miroslav Tlamicha
Praha, Česká republika
www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Adam Bednář

Korektury: Marcel Ondrák, Pavel
Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Michal Hubáček

Speciální poděkování Kenu Hillovi. Poděkování si zasluhují všichni playtesteři, zejména pak Simone Scalabroni, Roberto Pellei, Simone Colombo, Paolo Quintaba, Ido Traini, Claudio Ciccale, Stephane Gobert, Tommaso Battista a Gabriele Ausiello.

TLAMA
games

