

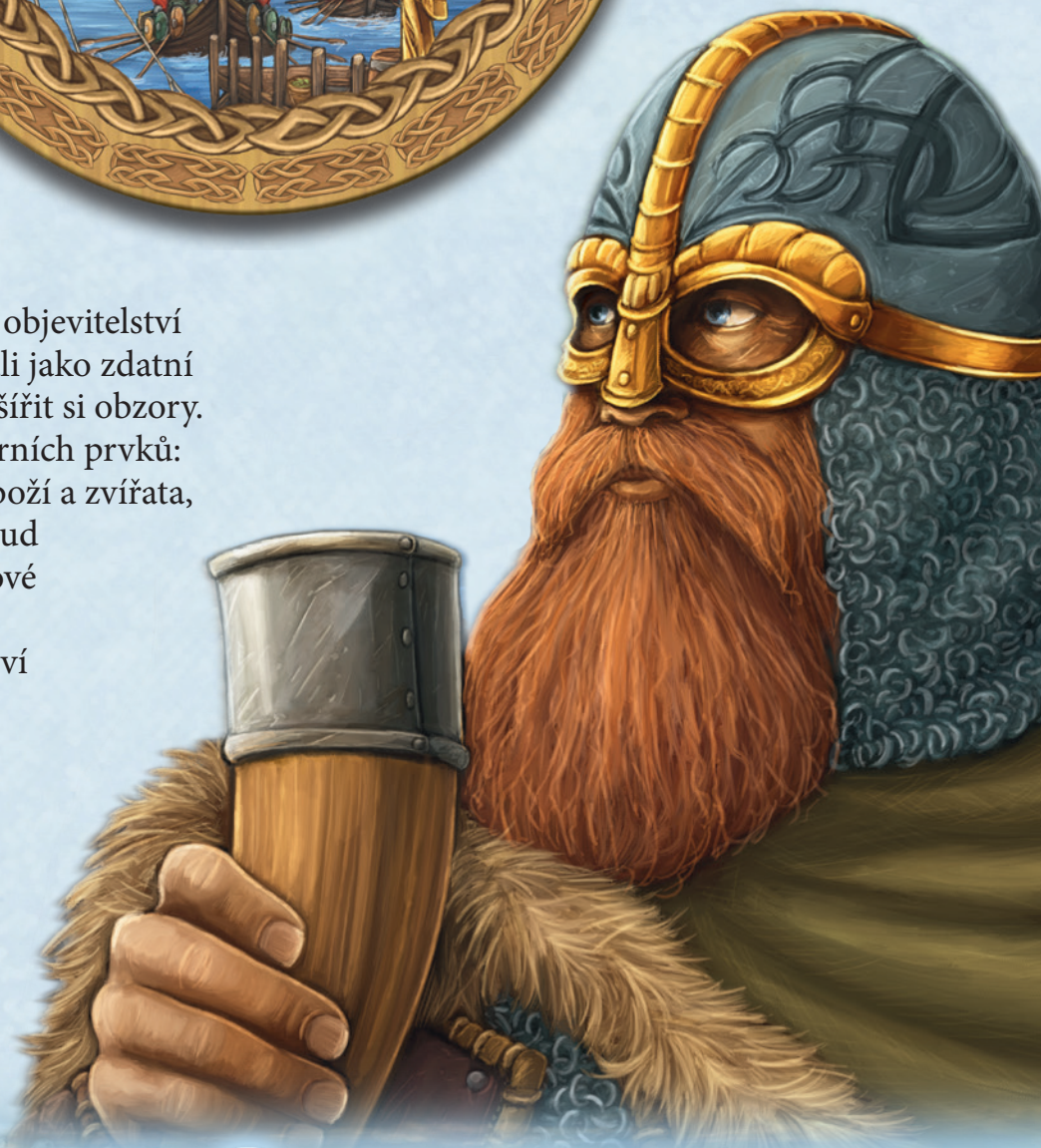
Gernot Köpke a Uwe Rosenberg

Hostina^{pro} ÓDINA

Norové - 1. rozšíření



V oblastech řemesel, obchodu, objevitelství a drancování jste se již prokázali jako zdatní náčelníci, ale teď nastal čas rozšířit si obzory. Čeká na vás mnoho nových herních prvků: nové neobjevené země, nové zboží a zvířata, loupění a množství dalších dosud nevídaných akcí. Překonejte nové výzvy a prokažte, že dokážete nahromadit co největší bohatství a stát se nejmočnějším Vikingem!



HERNÍ MATERIÁL

Pořadač na zboží



1 pořadač k uložení nových dílků zboží

Speciální dílky a deska



6 speciálních dílků



1 zásobová deska na malé dílky se symbolem kovářských kleští

Desky s akčními poli a desky objevů



3 oboustranné desky s akčními poli



8 oboustranných desek objevů (2x A–D)

1 nová sada 4 desek objevů
a 1 upravená sada ze základní hry

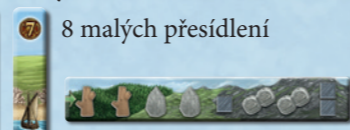
Destičky



6 destiček budov „řemeslnická kůlna“

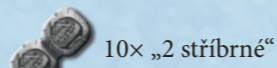


1 nová malá zásobová deska na loď



8 malých přesídlení

1 horský pás



10x „2 stříbrné“



16 žetonů vítěznych bodů

2x „4 VB“ 6x „3 VB“ 8x „2 VB“

Zboží

95 dílků zboží:



10x hrách / medovina

5x olej / runový kámen

23x byliny / prase

22x paroží / nástroje

21x kobyly / březí kobyly

14x kůže / wadmal

PŘED PRVNÍ HROU

Zboží

Toto rozšíření obsahuje pořadač na nové dílky zboží. V tabulce napravo je zobrazeno, jak byste měli zorganizovat zboží v pořadači. Na nové dílky vám postačí pouze velké přihrádky.

Nezapomeňte velké, oboustranné zboží rozdělit vždy na dvě hromádky a uložit do dvou přihrádek.

nástroje	wadmal		
paroží	vyčiněná kůže		
prase	kobyly		
byliny			

PŘÍPRAVA HRY

Hru připravte podle pravidel pro základní hru, s následujícími rozdíly:

Desky s akčními poli a pořadače na zboží

Namísto velké desky akcí použijte tři nové desky s akčními poli. Původní velkou desku ponechte v krabici. Nové akční desky umístěte tak, aby byly otočené na stranu odpovídající počtu hráčů.



Tuto stranu desky použijte při hře 1 nebo 2 hráčů.



Tuto stranu desky použijte při hře 4 hráčů.

Rozšiřující díly (používané při hře 4 hráčů v základní hře – české vydání s mini-rozšířeními již tyto rozšiřující díly neobsahuje) se při hře s rozšířením nepoužívají. Ponechte je v krabici.

Nový pořadač na zboží umístěte vedle pořadačů ze základní hry.

Řemeslnické kůlny

Zamíchejte řemeslnické kůlny a náhodně rozdejte jednu každému hráči. Zbylé řemeslnické kůlny vraťte do krabice. Řemeslnickou kůlnu, která vám byla přidělena, dejte prozatím stranou. Než ji budete moci využít, musíte ji postavit.



Desky objevů

Vyložte čtyři nové desky objevů otočené na přední stranu (tj. stranu s písmenem v pravém horním rohu). Desky objevů umístěte poblíž desek s akčními poli. Desky objevů ze základní hry ponechte v krabici.



Pokud hrajete ve 3 hráčích, doporučujeme přidat další 2 aktualizované desky objevů ze základní hry (libovolnou A nebo B a libovolnou C či D). Pokud hrajete ve 4, přidejte všechny 4 desky.

Pokud chcete, můžete samozřejmě také použít všechny desky objevů nezávisle na počtu hráčů. Také můžete použít desky z desky objevů z obou mini-rozšíření.



Zásobové desky na speciální dílky a loď

Všechny speciální dílky se symbolem kovářských kleští a bojovou hodnotou 8 nebo méně umístěte na novou desku. Patří mezi ně i některé dílky ze základní hry, jako například krucifix. K získání těchto dílků slouží nové akční pole. Otočte zásobovou desku ze základní hry na speciální dílky na opačnou stranu a umístěte na ni zbylé speciální dílky.



Použijte novou zásobovou desku na loď, tu z původní hry vraťte do krabice. Nová „malá přesídlení“ umístěte na vyznačené místo.

Horské pásy

Na novém horském pásu najdete více zdrojů než na pásích v základní hře. Tento pás můžete použít v závěrečném kole hry nebo jej můžete jednoduše přimíchat mezi ostatní pásy.



Žetony vítěznych bodů

Umístěte žetony vítěznych bodů poblíž desek s akčními poli.



Průběh hry

I během hry s rozšířením má kolo stejné fáze jako během základní hry. Všechna pravidla pro základní hru jsou platná, s následujícími doplňky:

Rozmnožování zvířat

Na domovské desce nejsou další chlévy pro ukládání prasat a kobyly. Kobyly a prasata můžete ukládat do stejných chlévů jako ovce a krávy nebo je můžete ukládat vedle domovské desky.

Prasata se rozmnožují rychleji než ostatní zvířata. To znamená, že pokud máte alespoň 2 prasata, vznikne automaticky nové prase během každé fáze „Rozmnožování zvířat“. Prasata nemají „břeží“ stranu. Rozmnožování kobyly se řídí stejnými pravidly jako rozmnožování ovcí a krav.

Zvířata můžete použít k zakrytí některých políček na řemeslnických kůlnách. Zakrytí těchto políček má vliv na rozmnožování zvířat (viz „řemeslnické kůlny“ na str. 6).

Kobyly a krávy můžete získat na akčních polích dobytčí trh nebo jako bonus z nových desk objevů. Prasata lze také získat „vylepšením“ bylin.



Nová akční pole

Na akční pole v novém, pátém sloupci desky akcí můžete umístit jednoho nebo dva Vikingy.

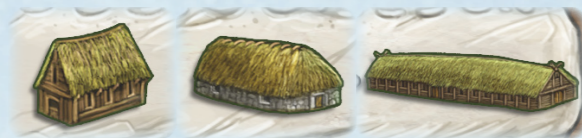


Ovšem pozor: Jakmile umístíte Vikinga či Vikingy na akční pole v pátém sloupci, již nemůžete umístit další Vikingy (musíte pasovat).

Pokud umístíte na akční pole v pátém sloupci dva Vikingy, můžete kromě obvyklých efektů akce navíc zahrát kartu povolání.

Stavba domu

Budovy ze základní hry nově zastupují následující symboly:



Kůlna Kamenný dům Dlouhý dům

Pokud máte možnost postavit kůlnu, můžete namísto běžné kůlny postavit svoji řemeslnickou kůlnu. Pokud se tak rozhodnete učinit, smíte se rozhodnout, na kterou stranu řemeslnickou kůlnu otočíte. Řemeslnickou kůlnu můžete postavit pouze jednou za hru.

Lov

Když použijete nová akční pole pro lov, tzn. „Rybolov“ a „Hon na losa“, poplatek smíte uhradit pouze pomocí karet zbraní. Nesmíte použít dřevo. Pokud lov neuspěje, získáte zbraně vyobrazené na akčním poli.



Dobytčí trh



Zde smíte získat libovolnou kombinaci 2 vyobrazených zvířat. Smíte si tedy vzít 2 ovce, 2 prasata nebo 1 ovci a 1 prase.



Zde smíte získat 2 libovolná zvířata (mohou být obě stejná).

Na obou těchto akčních polích musíte navíc kromě určitého počtu stříbrných zaplatit také vyobrazený dílek.

Řemesla



Zde smíte zaplatit 1 rudu a získat jeden dílek se symbolem kovářských kleští, který má zároveň hodnotu boje 8 a méně. Tyto dílky jsou nové na samostatné zásobové desce.

Hory a obchod



Zde si vezmete dva rozdílné stavební materiály ze společné zásoby. Navíc smíte vylepšit 1 destičku zboží.

Plavba

V pravém horním rohu každé nové desky objevů je symbol značící, které akční pole použít a kterou loď musíte mít, pokud chcete desku získat.



Zde najdete přehled akčních polí a lodí potřebných k získání různých desk objevů:



Ostrov Man	Vnější Hebridy	Cork	libovolná deska objevu
Ostrov Skye	Islay	Waterford	
Limerick	Wexford	Baffinův ostrov*	
Shetlandy*	Island*	Labrador*	
Faerské ostrovy*	Grónsko*	Newfoundland*	
Lofoty**	Medvědí ostrov*	Tierra del Fuego**	
Orkneje**		Caithness**	
Mull**			

s libovolnou loď s knarrem nebo langskipem s langskipem s langskipem

* ze základní hry

** z minirozšíření

Na akčním poli ve čtvrtém sloupci smíte získat libovolnou desku objevů, ale musíte vlastnit langskip. Navíc smíte zaplatit 2 stříbrné a provést malé přesídlení (viz Přesídlení a povolání).

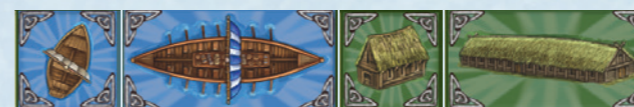
Pokud používáte další desky objevů ze základní hry, umístěte je pod odpovídající desky z rozšíření (např. Shetlandy pod Ostrov Man). Díky tomu bude už od pohledu zjevné, které akce musíte provést k získání dané desky objevů.



Pokud chcete provést akci akčního pole „Loupež“, musíte mít knarr. Stejně jako u plnění smíte získat dílek, jehož bojová hodnota je stejná nebo nižší než výsledek hodu kostkou. Výsledek hodu smíte zvýšit pouze vyobrazenými zbraněmi, nelze použít kámen. Pokud loupež neuspěje, získáte po 1 kartě od každé vyobrazené zbraně.

Desky objevů

Díky novým deskám objevů můžete získat nové bonusy, včetně nového zboží z tohoto rozšíření, a také:



Velrybářský člun Knarr Kůlna Dlouhý dům

Zde smíte zaplatit jeden stříbrný a jedno dřevo za postavení velrybářského člunu. Navíc smíte získat jednu desku objevů, kterou lze získat s pomocí libovolné loď (tzn. ty, které lze získat z akčních polí prvního sloupce).



Přesídlení a povolání

Zde smíte provést přesídlení za pomoci velrybářského člunu. Vezměte jednu z destiček malých přesídlení a umístěte ji na políčko na hodovním stole. Velrybářský člun vraťte do krabice (případná ruda na něm je ztracena). Tato akce nestojí stříbrné.



Zde smíte získat jednu libovolnou desku objevů (pokud máte langskip), a to ještě před zaplacením dvou stříbrných za přesídlení pomocí velrybářského člunu, podle pravidel popsanych výše.

Zde smíte odhodit jednu ze svých karet povolání z ruky a získat 2 stříbrné nebo si dobrat 3 nové karty povolání.



Karty povolání

Kdykoliv máte možnost zahrát kartu povolání, můžete namísto toho odhodit kartu povolání a vzít si jeden z dostupných žetonů vítězných bodů. Na konci hry získáte tolik vítězných bodů, kolik je na žetonu vyobrazeno.

Žetony vítězných bodů

Pokud si berete žeton vítězných bodů, vybíráte z žetonů, které zbývají v zásobě. Berte je od nejvyššího po nejnižší (tzn. nejprve žetony s hodnotou 4, teprve poté žetony s hodnotou 3 atd.). Žeton si vezměte do osobní zásoby. Každý žeton vítězných bodů přičte vyobrazenou hodnotu bodů k vašemu konečnému skóre. Zásoba žetonů s hodnotou 2 se považuje za neomezenou.

Zvláštní prvky

Oddělená sekce vlevo na Limericku se považuje za propojenou se sekci vpravo pro účely pravidel pro zakrývání příjmové diagonály.



ŘEMESLNICKÉ KŮLNY

Na řemeslnických kůlnách jsou nová políčka (podobná těm pro dřevo a kámen v kůlnách a kamenných domech). Na tato pole patří fazole, sušené ryby, medovina, kožešiny, plátno a ruda. Zboží umístěné na tato políčka z nich lze kdykoli během hry odstranit a použít je pro jiné účely, protože se počítají až na konci hry.

Některé řemeslnické kůlny mají také zvláštní políčka, která lze zakrýt pouze konkrétním dílkem: prase, kráva, kobyly, velrybí maso, nebo velrybářský člun. Pokud na pole umístíte velrybářský člun, případná ruda na něm je ztracena. Velrybářský člun na tomto políčku je mimo hru.



„Oplocená“ oblast nalevo od některých řemeslnických kůlen se nepovažuje za propojenou pro účely pravidel pro zakrývání příjmové diagonály na řemeslnické kůlně.

Vítězné body vyobrazené na zvířatech nebo lodích, které leží na políčkách, se nepočítají do závěrečného bodování. Platí běžná pravidla pro umístování zboží.

Do pravé části prasečího chléva musíte umístit prase (mimo dalších věcí), načež získáte bonus v podobě příjmu a vyhnete se záporným bodům.

KONEC HRY A BODOVÁNÍ

Bodování funguje stejně jako v základní hře. Body za řemeslnické kůlny spadají do kategorie „kůlny a domy“.

Body za žetony vítězných bodů spadají do kategorie „karty povolání“.

TVŮRCI

Autoři: Gernot Köpke & Uwe Rosenberg

Redakce: Frank Heeren

Ilustrace: Dennis Lohhausen

Anglická pravidla: Ryan Palfreyman

Korektury původních pravidel: Johannes Grimm

Technické úpravy: Andrea Dell'Agnesa & Julia Faeta

Zvláštní poděkování si zaslouží Travis Vandenberg & Ryan Feathers.

Playtesteri: Gabi Kunz, Tanja & Torsten Techmann, Michael Gnade, Anja Coers, Dirk Schmitz, Witold Kliszczynski, Lisa Hofmann, Markus Habenberger, šachový klub Gernsheim, Friday Get Together Eberstadt, Thursday Get Together Darmstadt, Game Meetings Altleiningen, Homburg, Frühlingsspielerei.de a „Langspiel“ Bingen.

Tým Z-Man Games

Výroba: Michael Sanfilippo a Alexandar Ortloff

Vydavatel: Steven Kimball

ERRATA

Vzhledem k tomu, že ve hře je nové zboží a nová akční pole, je potřeba dovsvětlit některé karty povolání. Navíc 4 ze 190 karet již nelze za některých situací zahrát. Pro všechny karty povolání platí, že nejdůležitější pro jejich význam a použití je přímo text a obrázek na kartě, i pokud podrobná vysvětlivka karty přímo nezmiňuje nové zboží a akční pole.



Karta 10 A:
Tato karta platí také na prasata a kobyly.

Obecně platí, že prasata a kobyly se považují za „červená zboží“ a „zvířata“, zatímco řemeslnické kůlny se považují za „kůlny“, ale na za „domy“. Lodě a zboží umístěné na políčka na řemeslnických kůlnách už nemají vliv na efekt karty, pokud text odkazuje na „drancování“ a „nájezd“, pak se efekt nevztahuje na novou akci „loupež“.

Na některých akčních polích jsou nové symboly (např. symbol pro získání nové desky objevů). V tomto případě jsou platné i karty se starým symbolem. V následující tabulce najdete důležitá dovsvětlení a výjimky.

Česká verze hry:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Korektury: Daniela Vacíková, Marcel Ondrák,

Miroslav Tlamicha, Pavel Skalický, Tomáš Tvrď

Grafická úprava: Matěj Uhlíř

4	C	Platí na všechny hody kostkou, včetně loupeže.
26	C	Platí i na prasata a kobyly.
31	C	Neplatí pro prasata a kobyly (jelikož neplatí na ovce a krávy).
35	A	Platí i pro prasata a kobyly.
52	A	Tuto kartu můžete použít k odhození karty a získání žetonu VB.
60	C	Nelze použít s pátým sloupcem akcí (poslední akcí).
66	A	Neplatí pro nová zboží v dodatečném pořadači zboží.
88	C	Neplatí pro nová zboží v dodatečném pořadači zboží.
99	A	Tuto kartu můžete použít k odhození karty a získání žetonu VB.
102	B	Platí také pro akční pole ve druhém sloupci, 3 zdroje + 2 karty zbraní. Jako součást alternativy si nesmíte vzít 2 karty zbraní.
107	B	Také platí na akčním poli v pátém sloupci se symbolem velrybářského člunu, knarru, langskipu.
108	C	Nelze použít s pátým sloupcem akcí (poslední akcí).
109	B	Pokud dané akční pole není ve hře, kartu odhoďte a doberte si novou.
110	C	Pokud dané akční pole není ve hře, kartu odhoďte a doberte si novou.
115	B	Platí pouze tehdy, pokud postavíte dům nebo kůlnu akcí.
117	A	Neplatí pro bonusový knarr získaný z desky objevů Waterford.
123	C	Platí také pro akční pole ve druhém sloupci, 3 zdroje + 2 karty zbraní.
125	C	Neplatí pro malá přesídlení s velrybářským člunem.
148	A	Neplatí pro bonusový knarr získaný z desky objevů Waterford.
150	C	Odhoďte tuto kartu a doberte si novou.
157	C	Neplatí pro prasata a kobyly.
163	A	Pokud dané akční pole není ve hře, kartu odhoďte a doberte si novou.
170	A	Neplatí pro malá přesídlení s velrybářským člunem.
176	B	Platí také tehdy, pokud byla daná karta odhozena k získání žetonu VB.
179	B	Neplatí pro bonusový knarr získaný z desky objevů Waterford.