

—FRIEDEMANN FRIESE—

PRAVĚK



PRAVIDLA HRY



PRAVĚK

Herní komponenty



- 1 6 destiček [4 pro 2-6 hráčů, 1 pro 4-6 hráčů (označená), 1 pro 5-6 hráčů (označená)]
- 2 1 skladovací deska se stupnicemi pro velikost klanu (1-15) a pořadí hráčů (1-6), oblasti sklízně jídla (pole, křoviny, jezero, les a údolí)
- 3 102 členů klanu: 17 v každé barvě – zelené, červené, modré, černé, bílé a žluté
- 4 98 žetonů jídla:
 - 18 polních plodin (hodnota 1)
 - 12 polních plodin (hodnota 3)
 - 18 bobulí (hodnota 2)
 - 20 ryb (hodnota 3)
 - 18 medvědů (hodnota 3)
 - 12 mamutů (hodnota 4)
- 5 42 karet technologie: 6 startovních karet „bylin“, 28 karet „nástrojů“, 7 karet „znalostí“, 1 karta „míchání“
- 6 6 přehledových karet „jídlo / rozšíření klanu“
- 7 6 přehledových karet „fáze tahu“
- 8 12 ukazatelů „zásoba jídla“ (4 bobule, 3 ryby, 3 medvědi, 2 mamuti)
- 9 pravidla
- 10 výsledkový arch

Přehled hry

Jako klanoví vůdci v době kamenné jsou hráči zodpovědní za blahobyt svých kmenů. Musí vyvíjet nové lovecké postupy a získávat nové znalosti, aby dokázali úspěšně obstarat potravu či ovládl oheň. Za pomoci těchto dovedností získají hráči dostatek potravy nakrmení svých klanů a k rozšíření do nových loveckých oblastí.

V této hře hráči stojí před rozmanitými rozhodnutími: které karty technologií poskytnou největší výhody, kdy je pravý čas pro rozšíření klanu na herním plánu a která lovecká oblast poskytne nejvíce potravy? Dosažení nových loveckých oblastí či pokus o zajištění určitých částí plánu pro svůj klan jsou důležité faktory hráčské strategie. Osídlit prázdné oblasti je pro klany levnější ve srovnání s oblastmi, kde se již usadily jiné klany. Hráč s nejpočetnějším klanem poté, co alespoň jeden hráč rozmnoží svůj klan o třináctého člena, vítězí ve hře Pravěk.

Předmluva autora

Pro oslavu 10. výročí původního Vysokého napětí jsem chtěl vytvořit něco speciálního. Zatímco jsem přemýšlel o různých možnostech, začala růst zajímavá myšlenka. Jelikož vše má svůj počátek, tak i historie lidstva začíná v pravěku. A tak se zrodila tato hra: doba kamenná, oheň, jídlo. „Pravěk“ přenáší principy Vysokého napětí do doby kamenné. Pořadí fází během tahu, pořadí hráčů, karty technologií: všechny tyto herní prvky již znáte z Vysokého napětí. Ale co je nové? Co je jiné?

„Pravěk“ je mnohem rychlejší a přímější: ihned se stanete součástí akce a každý tah, každé rozhodnutí je důležité.

Jedna rada pro první hru: pokud se rozhodnete koupit určitou kartu znalosti, zcela přizpůsobte svou strategii této kartě. Nepokoušejte se získat všechno najednou. Nejdůležitější rada: neutrácejte příliš mnoho jídla na rozšiřování svého klanu. Pokud tak učiníte, můžete mít nedostatek pro nákup další karty technologie. To je největší možná chyba, již se můžete dopustit v „Pravěku“.

Užijte si pravěkou zábavu!
Friedemann Friese



Příprava

Následující text obsahuje pravidla pro 3-5 hráčů. Změny pro 2 a 6 hráčů najdete na stranách 7 a 8.

1. Každý hráč si vezme 17 členů klanu své barvy a 7 jídel (1 polní plodinu hodnoty 1 a 2 polní plodiny hodnoty 3). Hráči vždy drží své žetony viditelně před sebou (ve svém herním prostoru). Navíc každý hráč obdrží přehledové karty „jídlo / rozšíření klanu“ a „fáze tahu“.
2. Vezměte startovní karty „bylin“ s nejnižšími čísly v počtu odpovídajícímu počtu hráčů (tedy například při hře 4 hráčů použijte karty s čísly 1-4) a zamíchejte je. Vraťte zbývající startovní karty zpět do krabice. Každý hráč si náhodně vezme kartu a umístí ji lícem nahoru do své herní oblasti. Poté hráč s nejvyšším číslem startovní karty (ve 4 hráčích je to tedy 4) umístí člena klanu na pole 1 stupnice pořadí hráčů. Ostatní hráči, v sestupném pořadí podle čísel svých startovních karet, umístí své členy klanu na pole 2, 3, atd.
3. Každý hráč umístí dalšího svého člena klanu na pole 1 stupnice velikosti klanu.
4. Položte všechny žetony jídla jako společnou zásobu vedle skladovací desky. Následující žetony jídla umístěte do oblastí sklizně na skladovací desce: všechny polní plodiny na pole, 4 bobule do křovin, 2 ryby do jezera, 3 medvědy do lesa a 2 mamuty do údolí. Tyto oblasti představují „sklizeň“ a nesmí být zaměňovány se společnou zásobou! Hromádka polních plodin je jediná neomezená zásoba.
5. V závislosti na počtu hráčů si vyberte odpovídající počet destiček krajiny a zamíchejte je lícem dolů. Počínaje prvním hráčem (člen klanu na poli 1 stupnice pořadí hráčů) a dále dle herního pořadí, vytvoří hráči herní plán. První hráč vezme destičku krajiny a umístí ji do středu stolu. Zbývající hráči následují dle herního pořadí, berou si destičky krajiny a vykládají je jako herní plán. Druhá destička musí alespoň jednou hranou sousedit s první destičkou. Každá další destička krajiny musí sousedit alespoň se dvěma jinými destičkami. Poté, co každý z hráčů umístil jednu destičku krajiny, vraťte zbývající krajiny do krabice.

Poznámka: v první hře byste měli použít startovní rozložení plánu doporučené na straně 5.

6. K označení zásob jídla umístěte příslušné upravené ukazatele „zásoby jídla“ do „oblastí sklizně“. Zásoba jídla závisí na počtu hráčů a na počtu různých loveckých oblastí na herním plánu. V každém kole hry je ve fázi 4 (byrokracie) do oblastí sklizně umístěno určité množství žetonů jídla podle tabulky na straně 7, plus 1 další žeton jídla za každou odpovídající loveckou oblast na herním plánu.

Příklad: jak je uvedeno v přehledu na straně 7, základní zásoba jídla pro tři hráče jsou 3 bobule, 2 ryby, 1 medvěd a 1 mamut. S vyobrazenými destičkami krajiny je celková zásoba jídla následující: 5 bobulí, 3 ryby, 2 medvědi a 3 mamuti. Odpovídající zásobu jídla umístěte na skladovací desku do oblastí sklizně.

7. Umístěte karty technologií s čísly 07-14 do dvou řad, které představují trh s technologiemi. Karty 07-10 umístěte ve vzestupném pořadí do horní řady (současný trh) a karty 11-14 rovněž ve vzestupném pořadí do spodní řady (budoucí trh).
8. Odložte kartu „míchání“ stranou a zamíchejte zbývající karty. V závislosti na počtu hráčů odstraňte určitý počet karet technologie lícem dolů ze hry a vraťte je zpět do krabice (ve 3 hráčích odstraňte 6 karet, ve 4 hráčích 3 karty a v 5 hráčích použijte všechny). Zbývající karty technologie umístěte lícem dolů jako dobírací balíček poblíž trhu s technologiemi a nakonec vložte kartu „míchání“ do spodu tohoto balíčku.

Možný způsob přípravy hry pro 3 hráče:



Destičky krajiny

Každá destička krajiny se skládá ze dvou *loveckých oblastí*, a ty jsou dále rozděleny na tři *loviště*. Klany mohou získávat určitý typ jídla, pokud se alespoň jeden člen kladu nachází v *lovišti* odpovídající *lovecké oblasti* a zároveň klan vlastní 1 či více příslušných nástrojů – viz níže. Pokud existuje více stejných *loveckých oblastí*, vzrůstá jak zásoba jídla (viz strana 7, fáze „byrokracie“), tak účinnost nástrojů, pokud se příslušníci klanu nachází v *lovištích* dvou nebo více *loveckých oblastí* daného typu (viz fáze „lov“).



2 *lovecké oblasti*: medvěd (vlevo) a bobule (vpravo), obě se třemi *lovišti*.

Poznámka: víme, že hráči nemohou lovit bobule a že ryby, medvědi a mamuti se zřídka vyskytují v oblastech sklizně. Ale kvůli zjednodušení herních pojmů používáme shodné pojmy pro „lov“, „lovecké oblasti“, „loviště“ a „sklizeň“ nebo „oblast sklizně“.

Žetony jídla



Různé žetony jídla (jak rostliny, tak zvířata) mají různé hodnoty – viz rovněž na přehledové kartě.

Jídlo rovná se měna. Hráči mohou vždy během hry měnit své žetony jídla se společnou zásobou, pokud potřebují rozměnit (neměňte žetony jídla s oblastmi sklizně!). Jelikož je spotřeba polních plodin vyšší, zelené žetony mají hodnotu „1“ a žluté „3“.

Karty technologie

Ve hře „Pravěk“ existují dva různé typy karet technologie: *nástroje* a *znalosti*.

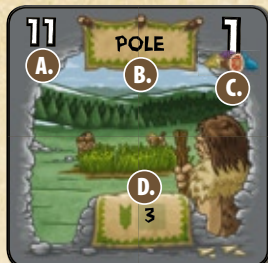
Nástroje:

Košík – klan se musí nacházet v *lovišti* alespoň 1 *lovecké oblasti* s bobulemi, aby byl schopen *košík* použít.



Nástroje:

Pole – zajišťuje sklizeň nezávisle na pozici klanu na herním plánu (např. 3 polní plodiny).



Znalosti:

Oheň – nepočítá se do maxima 3 karet *nástrojů*.



a) Nástroje

S pomocí *nástrojů* klany získávají při lovu jídlo. Klan může vlastnit **maximálně 3 karty nástrojů**. Pokud klan získá čtvrtý nástroj, odhodí libovolný ze svých stávajících nástrojů a odstraní jej ze hry. Startovní karta „bylin“ a karta nástroje „pole“ jsou rovněž považovány za nástroje. Klany mohou vlastnit jakoukoli kombinaci nástrojů, dokonce i více kusů jednoho typu (např. 2 luky).

b) Znalosti

S pomocí *znalostí* získává klan trvalé výhody. Kromě svých, maximálně tři, *nástrojů* může klan vlastnit libovolné množství karet *znalostí*. *Znalosti* nezabírají žádné místo a mohou být hromaděny spolu s *nástroji*. Jeden klan však může koupit a vlastnit pouze jednu kartu od každého typu *znalosti*.

A. Číslo ukazuje zařazení (hodnotu) karty.

B. Jméno a obrázek představují *nástroje* a *znalosti* a nemají ve hře žádný další význam.

C. Cena ukazuje hodnotu jídla, kterou musí kupující karty zaplatit a vrátit do společné zásoby.

D. Barva políčka a symboly určují typ a počet žetonů jídla, které hráč získá během *lovu*. Zelená je pro polní plodiny, fialová pro bobule, modrá pro ryby, světle hnědá pro medvědy a tmavě hnědá pro mamuty. Pole (a *byliny*) vždy poskytují klanu jistý počet jídla. Ostatní nástroje dávají klanu proměnlivé množství jídla, odvislé od počtu žetonů jídla v *oblastech sklizně*. Klan se rovněž musí nacházet v *lovišti* příslušné *lovecké oblasti*, aby byl schopen použít příslušné nástroje.

Příklad: S košíkem vyobrazeným nahoře vlevo si klan vezme 1 bobuli, pokud jsou v oblasti sklizně maximálně 3 bobule. Pokud je tam 4-6 bobulí, vezme si 2 bobule a konečně je-li tam 7 a více bobulí, získá klan 3 bobule.

E. Text vysvětluje výhody znalosti, kterých požívá vlastník této karty.

Průběh hry

Hra začíná krátkým umístovacím kolem, představujícím počáteční klanové osídlení herního plánu. Poté následuje několik kol, během kterých klany kupují karty technologie, vydávají se na lov a rozšiřují se po herním plánu. Nejpočetnější klan na konci hry vítězí.

Umístovací kolo

Usídlení klanů

Každý klan začíná s jedním nebo dvěma členy na herním plánu.

a) Počínaje posledním hráčem (!) a následně dle obráceného herního pořadí musí každý klan umístit jednoho člena do jednoho libovolného *loviště* na herním plánu. Každý klan musí zpočátku osídlit odlišnou *loveckou oblast* (tzn. odlišný hex). Toto první osídlení je zdarma. V závislosti na typu *lovecké oblasti* může klan při *lovu* získat odpovídající jídlo.

Pro vaši první hru doporučujeme následující počáteční rozestavení (viz rámeček na další straně). Od druhé hry si mohou klany své počáteční pozice vybírat libovolně.

- b) Poté, počínaje prvním hráčem a následně dle herního pořadí, může každý hráč dobrovolně umístit na plán druhého člena klanu. Klan umísť svého druhého člena na *loviště* sousedící s *lovištěm* prvního člena. Zvolené *loviště* již může být obsazeno jiným klanem. *Loviště* může být obsazeno maximálně jedním členem z každého klanu ve hře (např. při hře čtyřech hráčů tedy maximálně čtveřicí figurek). Cena za umístění druhého člena klanu se řídí pravidly vysvětlenými na straně 6 (fáze 3 „Šíření klanu“).
- c) Poté, co každý klan umísť na plán 1 nebo 2 své členy, odpovídající počet je zaznamenán na stupnici velikosti klanu.

Doporučené počáteční rozmístění pro první hru

V obráceném herním pořadí umísť poslední hráč 1 člena klanu na políčko 1, předposlední hráč na políčko 2, atd.

3 hráči



5 hráčů



4 hráči



Určení herního pořadí

Jelikož herní pořadí je na začátku hry zvoleno náhodně, hráči nyní určí herní pořadí znovu. Hráč s největším klanem je nyní novým prvním hráčem, následovaný ostatními hráči v sestupném pořadí dle velikosti klanů. V případě shody ve velikosti klanu je v pořadí výše hráč s vyšším číslem startovní karty „bylin“.

Příklad: na začátku hry 3 hráčů byl prvním hráčem Kryštof (startovní karta „3“), druhá byla Alena (startovní karta „2“) a Štěpán třetí (startovní karta „1“). Alena bude první, neboť umísťla jako jediná dva členy klanu. Jak Kryštof, tak Štěpán chtějí začínat pouze s jedním členem klanu, takže Kryštof bude druhým hráčem kvůli své vyšší startovní kartě a Štěpánovi zůstane třetí místo.

Všechna další herní kola

Jedno kolo hry se skládá ze čtyř fází. Každá fáze musí být dokončena všemi hráči, než mohou hráči pokračovat v další fázi.

1. Nákup nové technologie / odhození zkaženého jídla
2. Lov / nakrmení klanu
3. Šíření klanu
4. Byrokracie

1. Nákup nové technologie / odhození zkaženého jídla

V této fázi mohou klany koupit každý po jedné kartě technologie. Na konci fáze je možné, že se část jídla zkaží (lednička dosud nebyla vynalezena) a ztratí svou hodnotu.

Nákup nové technologie

Na začátku této fáze umísťte polní plodinu hodnoty 1 jako bonus na nejnižší kartu současného trhu.

Počínaje prvním hráčem a následně dle herního pořadí si hráči zvolí kartu technologie a navrhnou její koupi. Ve svém tahu se hráč rozhodne mezi následujícími dvěma možnostmi:

a) Vzdát se příležitosti

Pokud si nechce zvolit kartu technologie a navrhnout její koupi, může se příležitosti vzdát. V tomto kole nezíská novou kartu technologie. I když ostatní hráči později během kola zvolí kartu technologie a navrhnou její koupi, není mu již dovoleno kartu koupit.

b) Zvolit kartu technologie pro nákup

Hráč si vybere ze *současného trhu* (čtyři karty technologie v horní řadě) kartu technologie a navrhne její koupi. Dle herního pořadí mohou projevit o tuto kartu zájem i ostatní hráči. Hráč, který je v herním pořadí nejvíce vzadu a chce kartu koupit, kartu získává, zaplatí jí jídlem uvedenou cenu a umísť kartu do svého herního prostoru. Pokud navrženou kartu nechce žádný jiný hráč, navrhuující hráč ji musí koupit. Když hráč ze *současného trhu* získá kartu s nejnižším číslem, vezme si rovněž polní plodinu položenou na této kartě. Může ihned tuto polní plodinu použít k uhrazení části ceny kupované karty technologie.

Poté, co některý z hráčů nakoupí, doberte ihned novou kartu technologie a umísťte ji na trh. Přeskupte karty technologie v trhu vzestupně dle čísel: čtyři karty s nejnižšími čísly do *současného trhu*, čtyři karty s nejvyššími čísly do *budoucího trhu*. Pokud hráči doberou kartu s nižším číslem, než je ta, na kterou byla na začátku fáze umísťena bonusová polní plodina, bez náhrady žeton odstraňte a vraťte je do společné zásoby.

Pokud během této fáze doberete kartu „*míchání*“, umísťte ji dočasně jako nejvyšší kartu v trhu. Důkladně zamíchejte zbývající karty v dobíracím balíčku a vytvořte z nich nový dobírací balíček. Pokračujte v odehrávání této fáze a vybírejte další karty technologie, dokud všichni hráči buď jednu kartu koupí, nebo se vzdají příležitosti. Kdykoli je nutné doplnit trh, dobírejte karty z balíčku.

Každý klan může v každém kole koupit pouze 1 kartu technologie. Aby si udrželi přehled, mohou hráči, kteří již koupili kartu, položit člena klanu na stupnici pořadí tahu.

Pokud první hráč získá zvolenou kartu, další hráč v pořadí tahů provede návrh na koupi karty technologie, za předpokladu, že ještě v tomto kole žádnou kartu nekoupil. Jestliže již kartu koupil, další hráč dle herního pořadí může učinit návrh, atd. V případě, že hráč navrhne k nákupu kartu technologie a nezíská ji (tj. získá ji hráč níže v pořadí), může aktuální hráč navrhnout další kartu, a to tak dlouho, dokud nějakou kartu nezíská, nebo se nerozhodne svého tahu vzdát. Hráč nesmí navrhnout či koupit kartu, kterou již vlastní, aby ji poté odhodil.

Během hry může klan vlastnit najednou pouze 3 karty *nástrojů*. Když hráč koupí čtvrtý *nástroj*, musí jednu ze svých stávajících karet odhodit a vrátit do krabice. Karty *znalostí* nezabírají žádné místo. Klan může kromě svých nástrojů vlastnit libovolné množství (různých!) karet *znalostí*.

Poté, co všichni hráči koupili kartu technologie nebo se příležitosti vzdali a nejnižší karta technologie (s polní plodinou) se stále nachází na trhu, vraťte žetony polní plodiny do společné zásoby. Tuto kartu technologie odhodte a vraťte do krabice. Doberte náhradní kartu technologie a přeskupte všechny karty v trhu dle nového pořadí.

Odhození zkaženého jídla

Všechny klany bez znalosti „*ohně*“ musí odhodit třetinu hodnoty svého jídla (zaokrouhlena dolů) a vrátit žetony do společné zásoby. Klany s *ohně* si ponechají jídlo všechno.

Příklad: na konci fáze má Kryštof 1 mamuta, 1 bobuli a 2 polní plodiny v celkové hodnotě 8. Musí tedy odhodit jídlo v hodnotě 2 a vrátit bobule.

2. Lov / nakrmení klanu

V této fázi se klany vydávají na lov, aby nakrmily své členy. Klany získávají jídlo z *oblastí sklizně*, pokud vlastní příslušné *nástroje* a nachází se v *lovištích* odpovídajících loveckých oblastí. Na konci fáze musí klany nakrmit své členy na herním plánu.

Lov

V obráceném herním pořadí a počínaje posledním hráčem, se klany vydávají na lov. Ve svém tahu hráč zkontroluje, v *lovišti* jaké *lovecké oblasti* se nachází jeho člen klanu a které odpovídající *nástroje* jeho klan vlastní pro daný typ jídla. Pouze když klan splní oba požadavky, může se úspěšně vydat na lov. Klan může použít jeden či více *nástrojů* stejného typu, jestliže se alespoň jeden člen klanu nachází v *lovišti* příslušné *lovecké oblasti*. Za startovní kartu „*byliny*“ a kartu nástroje „*pole*“ klan vždy získá určité množství jídla bez nutnosti nacházet se v *lovišti* určité *lovecké oblasti*.

Příklad: Kryštofův klan má 1 člena v *lovišti jezera* a vlastní rybářský prut, který mu umožňuje získávat ryby. Jiný člen klanu stojí v *lovišti oblasti* s bobulemi, ale klan nemá košík a z tohoto důvodu není možné sklízet bobule. Jelikož má klan stále svou kartu „*bylin*“, sklídí 1 polní plodinu.

Klan zkontroluje každou kartu nástroje kvůli množství jídla, které může získat. Vezme si z *oblastí sklizně* herního plánu příslušný počet žetonů jako „*sklizeň*“. Pokud klan vlastní více než jednu kartu nástroje pro stejný typ jídla, může během lovu použít všechny a může si zvolit jejich pořadí, v němž je využije, aby *sklidil* co nejvíce jídla. Hráč si nejdříve vezme všechny žetony jídla za první nástroj, a následně vyhodnotí *sklizeň* za nástroj další.

Pokud má klan svého člena v *lovištích* 2 (nebo dokonce 3) *loveckých oblastí* stejného typu, může použít své odpovídající *nástroje* efektivněji a *sklidit* více jídla. Když si klan bere jídlo z *oblastí sklizně*, přidejte při počítání daného typu k celkovému počtu přítomných žetonů jídla v *oblasti sklizně* další 1 (nebo 2) pomyslný žeton, díky čemuž je možné, že klan sklídí větší počet žetonů jídla. Mít více členů klanu ve více *lovištích* stejné *lovecké oblasti* nepřináší žádné výhody.

Příklad: Kryštofův klan vlastní oštěp na mamuty a může získat 2 mamuty, pokud má alespoň 1 člena klanu v *lovišti údolí* a pokud se v *oblasti sklizně* nachází nejméně 4 mamuti. Jestliže se Kryštofovi členové klanu nacházejí v *lovištích* dvou různých údolí, získá již 2 mamuty, pokud jsou v *oblasti sklizně* alespoň 3 mamuti, protože je mu dovoleno přidat k celkovému počtu v *oblasti sklizně* 1 další pomyslný žeton mamuta.



Nakrmení klanu

Poté, co hráči získají svou *sklizeň*, musí zaplatit za každého člena klanu na herním plánu 1 jídlo a vrátit žetony zpět do *společné zásoby*. Ve velmi vzácných případech, kdy hráč nemá dostatek jídla, musí vybrat a odstranit hladovějící členy klanu. Hráč upraví pozici svého člena klanu na stupnici velikosti klanu podle počtu přežívajících členů klanu na herním plánu. Hráč si může vybrat, které členy klanu odstraní, nicméně jeho zbývající členové klanu musí zůstat na sousedících lovištích jako celistvá skupina.

3. Šíření klanu

V této fázi se klany šíří po herním plánu, aby dosáhly nových *lovišť*. Na každém *lovišti* může mít každý klan pouze jednoho člena, ale všechny klany mohou sdílet jedno *loviště*. Hráč může umístit svého člena klanu na libovolné sousední *loviště*; noví členové nemusí stát v řadě ani vedle sebe navzájem. Hráč může přímo použít nově umístěné členy klanu jako „*sousedy*“.

V obráceném herním pořadí a počínaje posledním hráčem přidá každý klan nové členy na herní plán. Ve svém tahu zaplatí hráči následující základní cenu za nové členy klanu:

noví členové klanu	1	2	3	4	5
jídlo	1	3	6	10	15

Hráči mohou platit další náklady:

- ⇒ Pokud se hráčův klan pohybuje přes hory, zaplatí +1 jídlo.
- ⇒ Pokud hráč umísťuje nového člena klanu na políčko obsahující jednoho či více členů klanů soupeřů, zaplatí navíc +X, kde X je celkový počet členů klanu včetně jeho vlastního (tedy +2, je-li druhý, +3, je-li třetí, atd.).

Příklad: Cena za umístění 2 členů klanu.



Cena nových členů klanu

- A** Zelený se rozšiřuje na 2 prázdná *loviště* a zaplatí 3 jídla (základní cena).
- B** Černý se rozšiřuje nejprve na obsazené *loviště* a poté přes hory, zaplatí tedy 3 (základní cena) +2 za obsazené políčko +1 za přechod hor: Celková cena je 3+2+1=6 jídel.

Kdykoli hráč umístí nové členy klanu, je nejlepší položit je na bok a postavit až poté, co spočítá a zaplatí jejich cenu. Během této fáze smí hráč umístit na herní plán nanejvýš 5 členů klanu. Nakonec upraví pozici svého člena klanu na stupnici velikosti klanu

Velmi důležité: na začátku dalšího kola potřebují hráči nějaké jídlo na nákup karty technologie. Pokud hráč utratí všechno své jídlo (nebo příliš mnoho) za rozšíření svého klanu, bude potřebovat nejméně jedno další kolo, než bude schopen koupit na trhu novou kartu technologie!

4. Byrokracie

V této fázi určují hráči herní pořadí pro další kolo, doplňují zásoby jídla v *oblastech sklizně* a odstraňují kartu technologie s nejvyšším číslem z trhu technologie.

Určení herního pořadí

Hráč s největším klanem se stane novým prvním hráčem (podle stupnice velikosti klanu). Ostatní hráči následují sestupně dle velikosti klanu. V případě shody je první hráč ten, kdo vlastní kartu technologie s nejvyšším číslem.

Příklad: Alena má 6 členů klanu a Kryštof a Štěpán mají po 7. Protože Štěpán má kartu technologie s číslem 18 a Kryštof pouze s číslem 15, je Štěpán novým prvním hráčem. Kryštof je druhý a Alena třetí.

Doplnění zásoby jídla

V závislosti na počtu hráčů doplní hráči do oblastí sklizně následující počty žetonů jídla.

	bobule	ryba	medvěd	mamut
2 hráči	2	1	0	0
3 hráči	3	2	1	1
4 hráči	4	2	1	1
5 hráči	5	3	2	1
6 hráčů	6	4	3	1

Navíc hráči přidají 1 žeton jídla za každou *loveckou* oblast na herním plánu. Pro snadný přehled umístěte na začátku hry na příslušné oblasti sklizně odpovídající ukazatele „zásoby jídla“.

Příklad: ve hře 4 hráčů jsou 3 křoviny, 2 jezera, 2 lesy a 1 údolí. Doplnovat se tuto hru bude: 8 bobulí, 4 ryby, 3 medvědi a 2 mamuti.

Úprava trhu s technologiemi

Odstraňte z *budoucího trhu* kartu technologie s nejvyšším číslem a vložte ji lícem dolů do spodní části balíčku. Doberte náhradní kartu a umístěte ji na trh. Přeskupte karty v trhu dle vzestupného pořadí: čtyři nejnižší do *současného trhu* a čtyři nejvyšší do *budoucího trhu*.

Když hráči v této fázi doberou kartu „*míchání*“, umístěte ji na trh s technologiemi jako nejvyšší kartu, zamíchejte zbývající karty doboráčího balíčku a vraťte je lícem dolů zpět jako nový doboráčí balíček.

Když je nejvyšší kartou trhu s technologiemi karta „*míchání*“, hra se změní následovně: odstraňte kartu „*míchání*“ spolu s nejnižší kartou trhu a vraťte je do krabice. Takto se celý trh s technologiemi sníží na 6 karet. Od nynějška si mohou během fáze 1 hráči vybírat ze všech 6 karet a po zbytek hry již nekládají nejvyšší kartu do spodní části doboráčího balíčku.

Nyní hráči zahájí další kolo fáze 1 – „*Nákup nové technologie / odhození zkaženého jídla*“.

Konec hry

Jakmile jeden z klanů umístí na herní plán svého 13. člena, hráči dokončí současnou fázi („*šíření klanu*“), aby tak všichni odehráli své tahy. Samozřejmě může hráč umístit více než 13 členů klanu, pokud za ně dokáže zaplatit (až do maximálního počtu 15 členů klanu), a zároveň neumístí více než 5 členů klanu v jednom kole. Hra nyní končí, takže v posledním kole hráči již nehrají fázi 4 („*Byrokracie*“).

Hráč s největším počtem členů klanu ve hře zvítězí. V případě shody se mezi hráči rozhodne pomocí největšího množství zbývajících jídla.

2 hráči

Pro hru 2 hráčů platí výše uvedená pravidla s následujícími dodatky. Hlavní změnou je třetí, neutrální klan, šířící se po herním plánu. Navíc je možné odstranit karty technologie z trhu společně s množstvím jídla z *oblastí sklizně*.

Příprava

Náhodně určete herní pořadí dvou reálných hráčů pomocí startovních karet 1 a 2. Neutrální klan je v herním pořadí ignorován. Poté hráči sestaví herní plán ze tří destiček krajiny. První hráč umístí první dvě destičky a druhý hráč třetí.

Odstraňte ze hry následující karty technologie a vraťte je do krabice: 10, 11, 15, 20, 24, 26, 33 a 39. Na trh s technologiemi umístěte pouze 6 karet (3 nejnižší jako *současný trh* a 3 nejvyšší jako *trh budoucí*). Po nachystání počátečního trhu zamíchejte zbývající karty a náhodně odstraňte z balíčku lícem dolů 2 karty, než vložíte do spodní části doboráčího balíčku kartu „*míchání*“.

Umístěte všechny členy klanu třetí barvy vedle herního plánu. Umístěte 1 z těchto členů klanu na pole 1 stupnice velikosti klanu.

Průběh hry

Umístovací kolo

Druhý hráč umístí 1 člena neutrálního klanu na libovolné prázdné políčko herního plánu. Poté umístí oba hráči 1 nebo 2 členy klanu podle běžných pravidel umísťování. Upravte stupnici velikosti klanu (pro všechny 3 hráče) a určete herní pořadí, čímž umístovací kolo ukončíte.

Pro vaši první hru doporučujeme použít startovní herní plán pro 3 hráče ze strany 5. Dříve než budou mít oba hráči příležitost umístit svého druhého člena klanu, vybere druhý hráč jednu ze 3 startovních *loveckých oblastí* pro neutrální klan a poté si vezme jednu ze zbývajících pro sebe.

Všechna další herní kola

1. Nákup nové technologie

První hráč nemusí koupit svou první zvolenou kartu technologie. Pokud druhý hráč odmítne svou možnost tuto kartu koupit, první hráč se může rozhodnout tuto kartu odhodit a vrátit ji do krabice. Pokud je to karta *nástroje*, odstraní rovněž z *oblastí sklizně* maximální možný počet odpovídajících žetonů jídla (řídí se běžnými pravidly pro lov a ověří počet žetonů jídla proti sklizni). První hráč však musí koupit druhou kartu, kterou si zvolí, pokud druhý hráč opět odmítne možnost koupě!

Příklad: Kryštof je první hráč a vybere si košík 22. Protože Hedvika nechce tuto kartu koupit, Kryštof se rozhodne ji odhodit. V oblasti sklizně je 5 bobulí, Kryštof tedy 2 bobule vrátí zpět do *společné zásoby*.

3. Šíření klanu

Druhý hráč začíná fázi umístěním členů neutrálního klanu a až poté umístí na plán své vlastní členy klanu. Musí umístit tolik členů neutrálního klanu, dokud nemá neutrální klan stejnou velikost jako klan prvního hráče. Umísťování neutrálních členů klanu se řídí běžnými pravidly (pouze jeden člen stejného klanu do každého *loviště* a sdílení *loviště* se členy ostatních klanů), ale za umístění nic neplatí. Poté následují oba hráči dle pravidel vysvětlených výše.

4. Byrokracie

Úprava trhu s technologiemi

Když hráči odstraní spolu s nejnižší kartou technologie kartu „*míchání*“, celý trh se zmenší na 4 karty.

6 hráčů

Pro 6 hráčů jsou ve stávajících pravidlech pouze malé změny.

Příprava

Po nachystání trhu s technologiemi odložte kartu „*míchání*“ a kartu technologie č. 15 stranou a zbývající karty zamíchejte. Poté umístěte kartu technologie č. 15 lícem dolů na dobírací balíček a kartu „*míchání*“ lícem dolů dopodu tohoto balíčku.

Průběh hry

Umístovací kolo

Doporučujeme hrát pouze v 6 zkušených hráčích, proto neuvádíme doporučené počáteční rozmístění pro první hru.

Podrobnosti karet znalostí

Oheň: když klan objeví oheň, může hráč ukrýt své žetony jídla a nemusí je po zbytek hry ukazovat ostatním hráčům. Ve fázi 1 tento hráč neztrácí žádné zkažené jídlo a jednoduše si ponechá všechny své zbývající žetony (karty technologie č. 9 a 15).

Pluh: hráč získá za kartu nástroje „*pole*“ bonusovou polní plodinu. Neplatí pro kartu „*byliny*“ (karta technologie č. 18).

Přepavní sáně: klan může vlastnit až 4 *nástroje*. Hráč jako připomínku umístí čtvrtou kartu nástroje na přepravní sáně. Když hráč koupí pátou kartu *nástroje*, musí odhodit jeden ze svých stávajících nástrojů a vrátit jej do krabice (karta technologie č. 21).

Řeč: klan dokáže hovořit s cizími klan. Během fáze 3 platí hráč při umístění svého člena klanu na loviště obsahující cizího člena klanu vždy o jedno jídlo méně (tedy +1, je-li druhý, +2, je-li třetí, atd.) (karty technologie č. 24 a 26).

Intelligence: jakmile se klan stane inteligentním, herní pořadí je ihned upraveno. Během fáze 4 („Byrokracie“) je tento hráč vždy v herním pořadí posunut o jedno místo zpět – ví, že být v herním pořadí „horší“ je chytré (karta technologie č. 28)!

© 2011/2012, 2F-Spiele

Autor: Friedemann Friese

Vývoj pravidel: Henning Kröpke & Friedemann Friese

Ilustrace a grafika: Maura Kalusky, Frédéric Bertrand & Maren Rache

Překlad: Michal Kohoutek

Poděkování: Anné Frnochové

Korektura pravidel: David Rozsival



Výrobce a distributor pro ČR

Albi Česká republika a.s.

Thámová 13

186 00 Praha 8

www.albi.cz • www.modernihry.cz

Infolinka: +420 737 221 010

E-mailové dotazy pište na: hry@albi.cz