

# PALEO



**Nastává další den v době kamenné. Váš kmen bojuje o přežití a současně nepřestává přicházet s novými výtobytky, jež napomáhají pokroku. Ale okolní svět je plný nástrah. V divočině číhají nebezpečná zvířata, bouře či nepřátelské kmeny. Dokážete za těchto okolností obstát?**



## PŘEHLED A PŘÍPRAVA

### OBSAH

Pokud máte nějakou poškozenou komponentu nebo vám chybí, napište nám na info@albi.cz a my vám rádi zdarma pošleme novou.

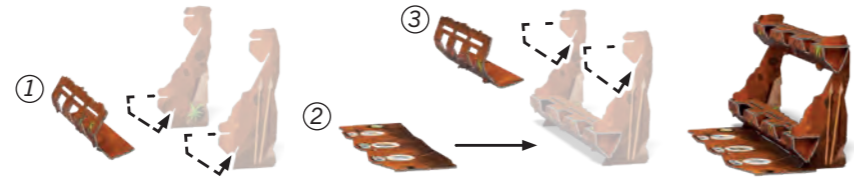
#### 3 desky



#### 1 hřbitov



#### 1 stojan: Před první hrou ho sestavte podle uvedeného schématu



#### 222 karet



#### 40 surovin



#### 48 žetonů nástrojů



#### 40 žetonů zranění



#### 5 žetonů lebek



#### 5 žetonů malby



#### 2 kostky



### ÚVOD

Ve hře Paleo představujete **kmen z doby kamenné**. Neustále budete čelit novým dobrodružstvím představovaným kartami, jež budete vykládat. **Každý hráč ovládá skupinu pravěkých lidí** s rozmanitými dovednostmi.

- Paleo je **kooperativní** hra. Hráči musí **spolupracovat**, aby jejich kmen přežil, a všichni současně vyhrájí, nebo prohrají.
- Při **přípravě a úklidu** hry se snažte **nedívat na lícové strany karet**. Díky tomu se neochudíte o tajemství okolního světa, který budete prozkoumávat.
- Karty jsou rozděleny do **10 modulů**, přičemž v každé hře se použijí dva z nich. Dodatek k pravidlům vám nabízí pro vaše hraní 7 předpřipravených napínavých scénářů. Tyto scénáře můžete (ale nemusíte) hrát v uvedeném pořadí nebo si **kombinaci libovolných modulů** vytvořit vlastní.

### POZOR!

Pro nejlepší zážitek ze hry vám doporučujeme **nehrát první partii ve 4 hráčích**. Protože Paleo zahrnuje velký počet rozmanitých akcí, **trvá** podle našich zkušeností **déle**, než se s touto hrou opravdu sžijete. Pokud jste čtyři, měli by se dva z vás ujmout dohromady jedné skupiny pralidů, takže ve hře budou celkem tři skupiny. Jakmile alespoň někteří z vás hru obstojně zvládnou, můžete se do ní klidně pustit ve čtyřech.

### CÍL A KONEC HRY

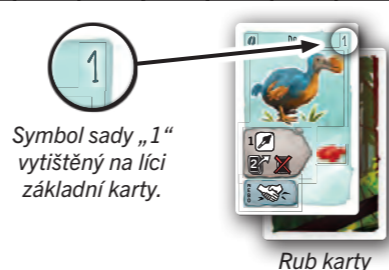
Paleo se nehraje na předem daný počet kol, ale partie končí **okamžitě**, jakmile společně zvítězíte nebo prohrajete.

- **Cílem hry je vytvořit jeskynní malbu** a za tímto účelem shromáždit **5 žetonů malby**. Jakmile je budete mít všechny pohromadě, hra končí a vy se stáváte vítězi.
- **Obdobným způsobem utrpíte porážku** ve chvíli, kdy nashromáždíte **5 žetonů lebek**. Ty dostanete obvykle tehdy, jestliže se vám nepodaří zajistit svým pralidem potravu nebo zabránit, aby utrpěli újmu.
- Získané žetony malby i lebek se umísťují na desku noci.
- **Zvláštní případ:** Jestliže při vyhodnocení jedné karty získáte současně 5 žetonů malby i 5 žetonů lebek, stáváte se vítězi.



### PŘÍPRAVA KARET

Když poprvé otevřete krabici, naleznete karty předrozdělené. Jednotlivé sady jsou **rozpoznatelné** pouze podle **symbolů** (čísla nebo písmena) na **lícové straně**.



- Roztřídte všechny karty podle symbolů vpravo nahoře.
- Každou sadu vložte do jednoho z 15 příložených sáčků. Jestliže se chcete rovnou pustit do hry, nechte venku moduly A + B a zbylé uložte do krabice.
- Hra obsahuje navíc 10 prázdných karet, které můžete použít k vytvoření vlastního modulu.

### PRŮBĚH HRY

- Jakmile vše připravíte (viz str. 3), můžete se pustit do hraní. Začíná se **denní fází**. Během ní budete objevovat svět doby kamenné při průzkumu různých lokací. Ty jsou představovány kartami, jež dostane každý hráč. V těchto lokacích narazíte na zvířata, rostliny, nebezpečí, výzvy a mnoho dalšího (viz str. 4).
- Jakmile každý hráč ukončí denní fázi, nastane **noční fáze** (viz str. 5). Tehdy se shromáždíte u táborového ohně, pustíte se do jídla a budete plnit důležité úkoly.
- **Na konci noční fáze** začíná další den. Tento cyklus dnů a nocí trvá do té doby, dokud nevyhrajete nebo neprohrajete.

### PŘÍPRAVA HRY

Příprava hry probíhá vždy ve stejných krocích s menšími obměnami vycházejícími ze **scénáře**, který chcete hrát. Následující popis přípravy používá pro názornost scénář č. 1. Každý scénář je tvořen několika **moduly**. Veškeré zvláštnosti **ostatních** scénářů jsou popsány v dodatku k pravidlům na str. 1–3, kde najdete všechny potřebné informace

- Umístěte všechny 3 desky doprostřed stolu.
- Stojan postavte poblíž desky hlavního tábora. Vedle něj umístěte hřbitov.
- Do banku umístěte všechny žetony **surovin** a **zranění**.
- Roztřídte **žetony nástrojů** podle druhů. Položte **5 pochodní, 5 pěstních klínů** a **5 oštěpů** na odpovídající místa na stojanu.
- Položte **5 žetonů lebek** a **5 žetonů malby** vedle desky noci.

k jednotlivým scénářům. Než se pustíte do přípravy hry se scénáři 2–7, pozorně si pročtěte všechna speciální pravidla, která se k nim vážou. Poté připravte hru obvyklým způsobem. Kostky jsou zapotřebí až od scénáře č. 2.

- Vezměte následující sady karet: **pralidi, sny a nápady**. Každou sadu odděleně zamíchejte a poté je položte jako balíčky lícem dolů na odpovídající pole na desce hlavního tábora.
- Každý z vás** si vezme **2 karty z balíčku pralidů z desky hlavního tábora** a vyloží je lícem nahoru před sebe.

Tito 2 pralidé tvoří vaši počáteční skupinu.

Poté si vezměte žetony nástrojů vyobrazené na svých kartách pralidů a položte je do své skupiny.



Neche se vám studovat pravidla? Mrkněte na videonávod!



! Konkrétní průběh následujících kroků se liší v závislosti na modulech, s nimiž hrajete. Jestliže hrajete jiný scénář než č. 1, přečtěte si nejprve dodatek k pravidlům.

- Každý modul obsahuje **1 kartu úkolu** s měsícem na rubu. Vyložte ji lícem nahoru na pole desky noci označené symbolem .



Ve scénáři č. 1 představují úkoly z použitých modulů karty **Bohatá kořist** a **Nový svět**.

- Vezměte **sadu karet tajemství, vyberte z nich podle rubu** ty, jež se použijí v daném scénáři, a položte je jako balíček lícem dolů na **desku noci**.

Pro scénář č. 1 jsou zapotřebí pouze **karty tajemství 1 a 2**.

- Některé moduly zahrnují **nápady**, jež se **umísťují na stojan**. Pokud jsou na jejich kartách **vyobrazeny nástroje**, zastrčte jejich žetony do výřezů před těmito kartami.

Ve scénáři č. 1 obsahuje modul B **kartu nápadu Stan**. Umístěte ji spolu se **3 žetony stanů do stojanu**.

- Zbývající karty modulů smíchejte dohromady se sadou základních karet (1). Všechny tyto karty rozdělte **lícem dolů** mezi všechny hráče, pokud možno rovnoměrně. Tyto karty budou tvořit vaše balíčky.

! Nedívejte se na líc těchto karet!

Často se stane, že hráči budou mít různý počet karet. To však nepředstavuje problém ani nevýhodu.

Pro scénář č. 1 vám zůstane 8 karet z modulu A, stejně jako 9 karet z modulu B. Smíchejte tyto karty lícem dolů s 32 základními kartami a rozdělte je co nejrovnoměrněji mezi všechny hráče.



## DENNÍ FÁZE

### PŘEHLED DENNÍ FÁZE

Během denní fáze provádí hráči své tahy, v nichž si vybírají a vykládají karty ze svých balíčků (svých karet lícem dolů) a poté provádí akce těchto karet. **Všichni** hráči si karty vybírají **současně**.

### STRUKTURA TAHU

#### 1. KROK

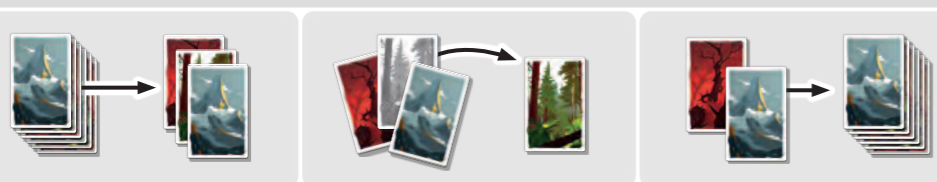
##### VÝBĚR KARTY

Musíte si vybrat **jednu** ze **3 vrchních** karet svého balíčku. Při rozhodování se musíte řídit pouze **rubem** těchto karet. Zvolenou kartu položte lícem dolů před sebe.

*Tato karta představuje lokaci, kterou bude vaše skupina v tomto tahu prozkoumávat.*

- Zbylé dvě karty, jež jste si nevybrali, vraťte zpět na balíček **v původním pořadí**.

##### Příklad výběru karty



- ! Smíte se kdykoli **podívat** na **rubové strany** karet ve svém balíčku, **nesmíte** však **měnit jejich pořadí**.

- **Místo výběru jedné karty** se můžete rozhodnout, že bez účinku odložíte lícem dolů **všechny** zbývající karty ze svého balíčku. *Tomu se rovněž říká „jít brzo spát“.*

*Poznámka: Jít brzo spát se může vyplatit tehdy, jestliže den už značně pokročil, ale ve vašem balíčku zůstává hodně karet s červeným rubem. Podrobnosti k odkládání červených karet budou zmíněny později.*

- **Zvláštní případ:** Můžete si vybrat 1 kartu i tehdy, jestliže vám v balíčku zůstávají méně než 3 karty.

#### 2. KROK

##### VYLOŽENÍ KARTY

Jakmile si **všichni** hráči vyberou **každý 1 kartu**, tyto karty současně otočí. Tím dojde k jejich vyložení.

#### 3. KROK

##### VYHODNOCENÍ KARET

Vyhodnoťte **právě 1 možnost** uvedenou na vaší kartě (viz str. 8).

- Můžete se **společně dohodnout** na pořadí, v jakém se budou jednotlivé karty vyhodnocovat.
- Jakmile **každý vyhodnotí 1 možnost** ze své karty, začíná další tah opět od prvního kroku. Takto se pokračuje do té doby, dokud vám všem nedojdou karty a neodeberete se k spánku.

### KONEC DENNÍ FÁZE (SPÁNEK)

Jakmile vám **dojdou karty** v balíčku, odchází vaše skupina **spát** a během denní fáze už nic dalšího neprovádíte.

- Nadále **nemůžete** provádět žádné **akce**. Ostatní hráči, kteří se ještě neodebrali k spánku, pokračují v denní fázi bez vás.
- Jakmile **všichni** hráči odejdou **spát**, denní fáze končí a začíná **noční fáze**.

### RUBY KARET

Existuje velké množství **různých** rubů karet, jež vám mohou napovědět, co lze na dané kartě nalézt.



**Les** vám zpravidla poskytne jídlo a dřevo, **řeka** zpravidla jídlo a kůže a **hory** kůže a kámen. **Doma** můžete vyrábět nástroje a získat další pralidi, sny či nápady.

Tyto informace jsou rovněž uvedeny na desce hlavního tábora.

**PRALIDÉ** vaši skupinu posilují a poskytují jí další schopnosti, je však třeba jim zajistit potravu.

**SNY** vám nabízí velké množství prospěšných akcí.

**NÁPADY** vám umožňují **vyrábět** užitečné **nástroje** a **vždy se umísťují na stojan**.

- ! Ve hře se rovněž vyskytují **karty s červeným rubem**. Ten představuje varování, že daná karta skrývá nějaké **nebezpečí**. Ale pozor, nebezpečí mohou obsahovat i jiné karty.

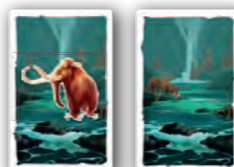


Červený rub

### RUBY S DALŠÍMI MOTIVY

Některé ruby karet mohou zahrnovat i dodatečná vyobrazení, která vám naznačují, co se může nacházet na druhé straně. Pořád se však považují za karty daného druhu.

*Karta řeky, na níž je vyobrazen mamut, je stále kartou řeky.*



Řeka s mamutem

Řeka



## NOČNÍ FÁZE

### PŘEHLED NOČNÍ FÁZE

Během noční fáze musíte zajistit pralidem jídlo, plnit úkoly a další věci. Za tímto účelem je třeba vyhodnotit následující 4 kroky v uvedeném pořadí. Noční fáze začíná, jakmile **všichni hráči** odejdou **spát**.

### PRŮBĚH NOČNÍ FÁZE

#### 1. KROK

##### ZAJIŠTĚNÍ JÍDLA

Musíte zajistit jídlo pro všechny karty se zeleným rubem (pralidi) ve svých skupinách.

- Za každého pračlověka musíte odložit (vrátit zpět do banku) 1 jídlo z desky hlavního tábora.
- Jestliže nemáte dostatek jídla, musíte za každého pračlověka, který nedostal najíst, položit na desku noci 1 žeton lebky. Tito pralidě ale neumírají, pouze hladoví.

##### Příklad: Zajištění jídla



*Šest pralidů vyžaduje 6 jídel. Ve svém táboře však máte pouze 4 jídla, která odložíte. Za 2 jídla, která jste nebyli schopni obstarat, dostanete 2 lebky.*

#### 2. KROK

##### VYHODNOCENÍ KARET ÚKOLŮ

Poté se musíte vypořádat s kartami úkolů. V tomto případě mají význam pouze části karet pod symbolem

**Společně** musíte na **každé kartě úkolu provést právě 1 akci**. Stejně jako u karet nebezpečí, o nichž se více dovíte později, se zde nachází vždy jedna akce s negativním dopadem (ve většině případů vede k získání žetonů lebek). *Poznámka: Protože karty úkolů vyhodnocujete společně, můžete se dohodnout, kdo z vás zaplatí případnou požadovanou cenu (například žetony nástrojů).*

- ! **Karty úkolů nelze ignorovat** a po vyhodnocení akce zůstávají ve hře, pokud není řečeno jinak. To znamená, že se v **každé noční fázi** musíte vypořádat se všemi kartami úkolů.

##### Příklad: Vyhodnocení karet úkolů



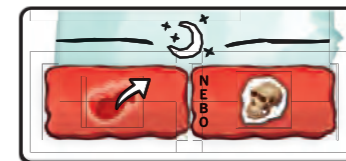
*Při vyhodnocování karty úkolu Bohatá kořist máte sice k dispozici 1 kůži, ale v táboře není dostatek jídla. Proto dostanete 1 žeton lebky. Kůži si ponecháváte, protože jste se rozhodli provést akci „vzít si lebku“.*

*U karty úkolu Nový svět se rozhodnete odložit stan. Protože jste našli skrýš (mohli jste povést akci „odložit stan“ ) , nemusíte si lebku brát.*

#### 3. KROK

##### VYHODNOCENÍ NOČNÍCH KARET

Pokud jsou ve hře karty se symbolem , **musíte** si u nich **vybrat právě 1 akci**, kterou provedete (stejně jako u karet úkolů). *Poznámka: Ve scénářích 1-4 žádné noční karty nejsou.*



*V tomto případě: Buď musíte odložit 1 jídlo, **nebo** si vzít 1 žeton lebky.*

#### 4. KROK

##### KONEC NOČNÍ FÁZE – PŘÍPRAVA NA DENNÍ FÁZI

Nyní připravte hru na další denní fázi. **Zamíchejte** dohromady všechny karty z **odkryté** (zde jsou karty **lícem nahoru**) i **zakryté** (zde jsou karty **lícem dolů**) **odkládací hromádky** a rozdělte je co nejrovnoměrněji mezi všechny hráče.

**Nový den může začít!**

Tento postup se opakuje, dokud nezískáte 5. žeton malby nebo 5. žeton lebky.





## PRŮBĚH KOLA – PŘÍKLAD

! Nyní vám ukážeme průběh obvyklého kola. Na jeho základě byste si měli utvořit přibližnou představu o tom, jak hra vypadá v praxi. Nemusíte mít strach, když některé pojmy a symboly ještě nebudete znát, protože budou vysvětleny na následujících stranách. **Jen pro potřeby tohoto příkladu** jsme hráčům přidělili barvy, aby byla ukázka přehlednější.

**1 Hrajete ve třech hráčích. Každý hráč si vybere 1 ze 3 horních karet svého balíčku. Výběr probíhá pouze na základě rubové strany karet a o výběru spolu můžete diskutovat.**

**HERNÍ PROSTOR HRÁČE 1 (ORANŽOVÉHO)**

**2 Každý hráč nyní vyloží (otočí) svou vybranou kartu.**

**3 Pokud budete chtít skolit vyloženou srnku, musíte splnit určité předpoklady. Budete potřebovat 2× sílu (🔪), 1× postřeh (👁️), musíte odložit 2 karty (🗑️) a samotnou kartu Srnka vyřadit (🗑️). **ORANŽOVÝ** má na ulovení srnky dostatečný postřeh, ale žádnou sílu. Proto **FIALOVÝ** využije možnost „pomoc“ na své kartě a odloží ji. Dohromady dostojí všem požadavkům.**

**4 Provedení akce:** **ORANŽOVÝ** hráč odloží 2 vrchní karty ze svého balíčku, ostatní požadavky jsou již splněny.

**5 Případná zranění:** Jedna z karet, jež **ORANŽOVÝ** odkládá, má červený rub, čímž mu způsobí 1 zranění. **FIALOVÝ** odloží svou kůži, aby tomuto zranění zabránil.

**6 Získání odměny:** Následně přidá **ORANŽOVÝ** na desku hlavního tábora 2 jídla. **FIALOVÝ** si po dohodě s **ORANŽOVÝM** vezme kůži ulovené srnky.

**7 Provedení akce:** **ORANŽOVÝ** umístí kartu Srnka na hřbitov.

**8 Provedení akce:** **ČERVENÝ** hráč vyčkal, dokud jeho spoluhráči nebudou hotovi, a nyní vyhodnotí svou kartu. Vybral si nový nápad, neboť jeho pralidé mají dostatečnou zručnost (🔨).

**9 Provedení akce:** **ČERVENÝ** si vezme vrchní kartu nápadu z desky hlavního tábora, otočí ji a vloží do stojanu. Poté zasune příslušné žetony oděvu z banku do výřezu ve stojanu. Nakonec umístí svou kartu Domov na odkrytou odkládací hromádku.



## KARTY

Nyní vám představíme jednotlivé druhy karet. Symboly vám vysvětlíme až nakonec.

### KARTY PRALIDÍ

Pralidí poznáte podle zeleného pozadí. Tvoří vaši skupinu a umožňují vám provádět rozličné akce. U většiny karet je nahoře uveden její druh, název a třídící symbol. Vše si ukážeme na příkladu karty pračlověka.

#### DRUH KARTY

Na druh karty se mohou odvolávat některá zvláštní pravidla.



#### JEDNORÁZOVÝ NÁSTROJ

Někteří pralidí s sebou přináší nástroje. Ty dostanete **jednorázově** ve chvíli, kdy získáte daného pračlověka.

Žeton nástroje si položte do své skupiny. Pokud přijdete o pračlověka, jenž ho přinesl, zůstává tento nástroj ve vaší skupině.

*Spolu s tímto Lovcem získáte nástroj Kůže.*

*Funkce nástrojů jsou popsány na str. 11.*



#### SCHOPNOST

Většina pralidí má jednu ze tří schopností.

Ty používají ve prospěch celé vaší skupiny.

*Tento lovec má 1 sílu.*



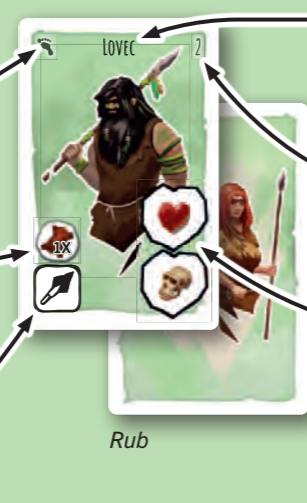
Síla



Postřeh



Zručnost



Rub

#### NÁZEV

Karty, u jejichž názvu je uvedena \*, mohou vyvolávat otázky. Proto k nim naleznete podrobnější informace v dodatku k pravidlům na str. 4–6.

#### TŘÍDĚNÍ

Během hry můžete symboly třídění ignorovat. Jsou důležité pouze při přípravě a úklidu hry.

#### ŽIVOTY

Všichni pralidí mají určitý počet životů. Na jejich pole se v průběhu hry pokládají žetony zranění.

*Zranění je vysvětleno na následující straně.*

### KARTY AKCÍ

Karty akcí poznáte podle modrého pozadí. Pokud ji vyložíte, **musíte** si vybrat **právě jednu ze 3 následujících možností**. Poté, co kartu vyhodnotíte, ji musíte **odložit**.

#### 1. MOŽNOST



#### AKCE

Abyste mohli provést akci, musíte splnit **požadavky** a zaplatit **cenu**. U některých karet máte na výběr z více akcí.



#### Požadavky na schopnosti

Většinou se jedná o požadavky na určité schopnosti, kterými musí vaše skupina disponovat. *Více k tomu na str. 10.*  
*V tomto případě: 2x zručnost*



#### Cena: odložení karty

Kromě toho **musíte** při provádění akcí odložit i karty. *V tomto případě musíte odložit 2 karty. To představuje čas, který je zapotřebí k vykonání dané činnosti.*

**!** Jestliže musíte odložit karty s červeným rubem, utřžte zranění. *Více viz str. 10.*



#### ODMĚNA

Pokud splníte požadavky karty a zaplatíte uvedenou cenu, získáte ihned odměnu. Suroviny jako dřevo, jídlo a kámen položte na desku hlavního tábora. *Na str. 11 se dočtete, co dalšího můžete ještě získat.*

#### 2. MOŽNOST



#### POMOC

Jednu možnost představuje pomoc, kterou poskytnete jiné skupině, tj. jednomu ze spoluhráčů. Tím pomyslně spojíte obě skupiny dohromady, abyste společně mohli provést nějakou akci. *Více viz str. 12.*

#### 3. MOŽNOST

#### IGNOROVÁNÍ

Pokud nemůžete nebo nechcete svou kartu využít, smíte ji ignorovat.



### POZOR: ODKLÁDÁNÍ KARET LÍCEM NAHORU



Jakmile si vyberete jednu možnost, musíte danou kartu odložit. Položte ji na **pravé pole** na desce divočiny. Tam bude vznikat **odkrytá odkládací hromádka** s kartami **lícem nahoru**. Můžete se kdykoli podívat, jaké karty jste sem umístili. *Poznámka: Některé karty budete muset také vyřadit (viz str. 10).*

### KARTY NEBEZPEČÍ

Karty nebezpečí poznáte podle červeného pozadí nebo (!) vlevo nahoře na kartě. Tyto karty mají vždy alespoň jednu negativní akci a **nelze je ignorovat**. To znamená, že musíte jednu z těchto akcí provést, i kdyby vás poškodila.



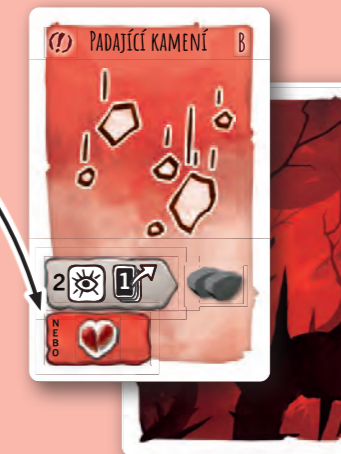
#### NEGATIVNÍ AKCE

Na rozdíl od ostatních akcí zde nezískáte zpravidla žádnou odměnu.

*V tomto případě utřžte 1 zranění. Může se však rovněž stát, že budete muset pouze něco odložit nebo něco dostanete, ale současně utřžte zranění.*



- Karty nebezpečí nelze ignorovat, musí se vyhodnotit.
- Pokud máte na výběr z více negativních akcí, musíte si vybrat takovou, kterou můžete skutečně provést.
- **Zvláštní případ:** Pokud byste si měli vybírat pouze z negativních akcí, z nichž žádnou nejste schopni provést kompletně, musíte ji provést, jak jen to je možné. Akce přinášející zranění a lebky můžete provést vždy.



#### Poznámka: červený rub

Většina karet s červeným rubem zahrnuje nebezpečí. Ovšem nikdy si nemůžete být jisti, zda nebezpečí nečihá i na nějaké jiné kartě či zda se náhodou pod červeným rubem neskrývá něco dobrého.

## ZRANĚNÍ

### UTRŽENÍ ZRANĚNÍ



Pokud máte utržit zranění, vezměte si **za každé utržené zranění 1 žeton zranění** z banku a položte ho na 1 volné pole se srdcem na **jednom** pračlověka.

- Zranění, které způsobí 1 karta, se musí umístit na 1 kartu pračlověka. Zranění se nedají rozdělit mezi více pralidí.

- Pokud jsou všechna pole se srdci na kartě pračlověka již zakryta žetony zranění, ale je třeba na tuto kartu umístit ještě další, položte 1 žeton zranění na pole s lebkou. V této chvíli daný pračlověk umírá a další zranění se už nepřidělují.
- Jakmile **pračlověk zemře**, vraťte žetony zranění z jeho karty zpět do banku. Kartu pračlověka položte na hřbitov. Nakonec umístěte **1 žeton lebky** na desku noci.
- **Zvláštní případ:** Jestliže zemře poslední pračlověk ve vaší skupině, vezměte si ihned poté, co přidáte na desku noci lebku, jednu kartu z balíčku pralidí na desce hlavního tábora. Nástroje a karty, jež patřily vaší skupině, si ponecháváte.

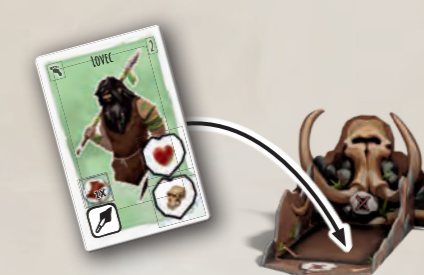
Příklad: Utržení zranění



- 1 Získáváte 2 žetony zranění, jež musíte umístit na jednoho ze svých pralidí.



- 2 Rozhodnete se je položit na Lovce. Ten už na sobě jedno zranění má, musíte tedy položit zranění na pole s lebkou, takže Lovce zemře. Druhé zranění díky tomu propadne.



- 3 Poté umístíte Lovce na hřbitov a žetony zranění vraťte do banku.



- 4 Nakonec přidejte na desku noci 1 žeton lebky.

### ZABRÁNĚNÍ ZRANĚNÍ A LÉČENÍ



**ZABRÁNĚNÍ ZRANĚNÍ:** Zranění se lze vyhnout, přičemž za to zpravidla musíte odložit nějaký nástroj.

- Tímto způsobem není možné odstranit zranění, které bylo způsobeno již dříve.



**LÉČENÍ:** Můžete odstranit žetony zranění z karet pralidí ve své skupině. Pokud můžete léčit více než 1 zranění, můžete léčbu rozdělit mezi více pralidí.

- Smíte léčit i pralidí z jiných skupin, ovšem pouze tehdy, pokud pomáháte vy jim nebo oni vám.



! Na následujících stranách budou vysvětleny jednotlivé symboly. Pokud by vyvstaly otázky ke konkrétním kartám označeným \*, podívejte se na příslušnou pasáž v dodatku na str. 4–6.

## POŽADAVKY

### SCHOPNOSTI

Aby **vaše skupina** splnila požadavky, musí zpravidla **disponovat** určitými **schopnostmi**. Se všemi se zachází úplně stejně: je třeba je pouze vykázat, a **ne odkládat**. Při plnění požadavků se sčítají dohromady všechny příslušné schopnosti v celé vaší skupině.


Poznámka: Dostupné schopnosti jsou zpravidla uvedeny na kartách pralidi a žetonech nástrojů.


### KOSTKY

Kostky **zvyšují požadavky**, které je třeba splnit, aby bylo možné provést určitou akci.

- Hodíte uvedeným počtem kostek.
- Pokud nejste v důsledku hodu schopni požadavkům dostát, musíte si vybrat jinou akci (i negativní) nebo danou kartu ignorovat (je-li to možné).
- Pokud si chcete **navzájem pomáhat** při akci, jež vyžaduje kostky, můžete se **rozhodnout** ještě **před hodem**, které skupiny se společně pokusí danou akci provést.

Příklad: Kostky

1  Navíc k uvedeným požadavkům a ceně si musíte ještě hodit 2 kostkami.

2  Padla vám 1x zručnost a 2x síla. Abyste mohli danou akci provést, musíte vedle zaplacení příslušné ceny disponovat ještě 3x zručností a 2x silou.

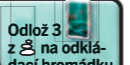
### NÁROKY

Na některých kartách naleznete v rámečku s akcemi nároky potřebné k provedení akce. Také ty je třeba splnit, aby akce byla možná.

Poznámka: I zde vám mohou ostatní pomoci (viz str. 12).

5 „vlčích“ karet je vyřazeno.  V tomto případě musí na hřbitově ležet 5 „vlčích“ karet.

Máš kartu Draca.  Ve vaší skupině se musí nacházet karta s názvem Draca.



Vyfad' kartu Achab.  Musíte přesunout kartu s názvem Achab ze své skupiny na hřbitov.  Odlož 3 z 5 na odkládací hromádku.

## CENA

### ODLOŽENÍ SUROVIN A NÁSTROJŮ


Tato šipka znamená, že **musíte odložit** karty, žetony nástrojů nebo suroviny. Pokud nemůžete nebo nechcete odložit všechny požadované věci, nemůžete danou akci provést.

Vraťte suroviny z **desky hlavního tábora** do banku.

  Jestliže jsou suroviny odděleny lomítkem, můžete odložit libovolné z nich. Pokud máte odložit více surovin, mohou být stejné i různé. *V tomto případě jde o 1 kámen, 1 dřevo nebo 1 jídlo.*

Vraťte žeton nástroje zpět do banku. Při tom však **nesmíte zároveň** využít jeho efekt.

### VYŘAZENÍ KARTY

 Místo toho, abyste kartu po provedení akce odložili jako obvykle na odkládací hromádku, musíte ji umístit na hřbitov. Na rozdíl od ostatních karet, které se každý den míchají, se vyřazená karta ocitá zcela mimo hru.



### ODLOŽENÍ KARET

Uvedený počet karet musíte **vždy odložit ze svého balíčku**. *V tomto případě se jedná o 2 karty.*

- **Odkládáte karty z vršku balíčku**, aniž byste se dívali na jejich líčové strany.
- **Odkládané karty** z vašeho balíčku se dávají **vždy na levé pole** na desce divočiny. Tam vzniká **zakrytá odkládací hromádka** s kartami **lícem dolů**.
- Jestliže nemáte ve svém balíčku **dostatek karet**, abyste vyhověli požadované ceně, **nemůžete danou akci provést**.




### POZOR: ODKLÁDÁNÍ ČERVENÝCH KARET

- Za **každou kartu s červeným rubem**, kterou odložíte, utrhne **jeden váš pračlověk 1 zranění**.
- Pokud v rámci jedné akce odložíte více červených karet, můžete tato zranění rozdělit i mezi více pralidi.
- Hráči, kteří vám pomáhají, mohou tato zranění rovněž vzít na sebe (*viz Pomoc na str. 12*).







Příklad: Zahrání karty

1  Vybrali jste si tuto kartu a rozhodli se pro následující akci: 

2   Abyste ji mohli provést, potřebujete mít alespoň 2x zručnost. Díky svým dvěma Výrobcům nástrojů dokážete tento požadavek splnit i bez pomoci.  

3  Dále musíte odložit vrchní 2 karty ze svého balíčku a položit je na zakrytou hromádku (lícem dolů) na desku divočiny.   Jedna z nich je červená, proto utrhne jeden pračlověk ve vaší skupině 1 zranění.

4  Nyní si vezměte z banku odměnu a položte ji na desku hlavního tábora. 

5  Vyhodnocenou kartu nakonec položte na odkrytou odkládací hromádku (lícem nahoru) na desku divočiny. 

## NÁSTROJE

### VÝROBA



Abyste dokázali čelit nepřízní osudu, musíte svou skupinu vybavit vhodnými nástroji.


Na začátku hry máte k dispozici **vždy alespoň 3 nápady**: pochodeň, pěstní klín a oštěp. Cena za jejich výrobu je uvedena na podstavci stojanu. Další nápady se nachází na kartách. K těm se lze dostat v průběhu hry. *Nechte se překvapit, na co všechno můžete narazit.*

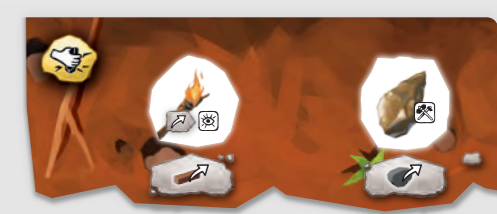
Jestliže se rozhodnete pro tuto možnost, můžete vyrobit **nápady ze stojanu**. Uvedené číslo odpovídá počtu nápadů, které je možné vyrobit; zpravidla se jedná o 1 nebo 2. Stejně jako u ostatních akcí musíte splnit požadavky a zaplatit cenu. *Poznámka: Také při výrobě vám mohou ostatní hráči pomoci, abyste splnili požadavky nebo aby sami získali nástroje z této akce.*




Příklad: Výroba



1  Vyložte kartu s akci „výroba“. Díky ní můžete vyrobit až 2 nápady ze stojanu.



2  Rozhodnete se pro nápady Pochodeň a Pěstní klín. Za to musíte odložit celkem 1 dřevo a 1 kámen a z banku si vezmete 1 pochodeň a 1 pěstní klín.

## ODMĚNY

! Abyste získali odměnu, musíte nejprve splnit všechny požadavky a zaplatit úplnou cenu akce.

- Jestliže se v banku nenachází dostatek surovin, karet nebo nástrojů, nemůžete žádné další získat.

### SUROVINY



Mnoho karet vám poskytne jídlo, dřevo nebo kámen. Vezměte si je z banku a položte je na desku hlavního tábora.

*Poznámka: Tyto suroviny mohou ostatní hráči využít již v tomtéž tahu.*

### KARTY



**PRALIDÉ:** Vezměte si 1 kartu z balíčku pralidi na desce hlavního tábora a vyložte ji lícem nahoru do své skupiny. Pokud vám zároveň **přináší nástroj**, vezměte si ho z banku a přidejte ho rovněž do své skupiny.



**VYŘAZENÍ KARTY PRAČLOVĚKA:** Musíte položit jednu kartu pračlověka na hřbitov a vzít si jednu lebku.



**SNY:** Vezměte si 1 kartu z balíčku snů na desce hlavního tábora a položte ji **lícem dolů na svůj balíček, aniž byste se na ni dívali**. Pokud není řečeno jinak, zůstávají tyto karty ve vašem balíčku. *Díky snům se můžete dostat k zvířatům, na zvláštní místa nebo načerpat novou odvalu.*



**NÁPADY:** Vezměte si **vrchní kartu z balíčku nápadů** na desce hlavního tábora a umístěte ji na volné místo ve stojanu, aby ji všichni viděli. Pokud už nezbyvá žádné volné místo, musíte jednu kartu nápadu ze stojanu (kromě nově přidávané) umístit na hřbitov.

- Některé nápady vám umožňují vyrábět nové nástroje. V takovém případě zasuňte žetony těchto nástrojů do výřezu před kartou nápadu.



**TAJEMSTVÍ:** Vyhledejte **kartu tajemství** s uvedeným číslem v hromádce karet tajemství na desce noci, otočte ji a přečtěte ostatním hráčům. Pokud bylo dané tajemství již vyřešeno, a daná karta se proto už nenachází na desce noci, nemůžete ho vyhodnocovat znovu.

- Tyto karty nabízí nové akce. Proto může dojít k tomu, že budete muset v jednom tahu vyhodnotit více karet.

- Pokud vám nějaký jiný hráč pomáhal při získání karty, může vám pomáhat i s tajemstvím. Jinak musí použít možnost „pomoc“, aby vás při vyhodnocování tajemství podpořil.

- Není-li uvedeno jinak, karta tajemství se po vyhodnocení umístí jako obvykle na odkládací hromádku.



**IGNOROVÁNÍ KARTY NEBEZPEČÍ:** Ignorujte svou vyloženou kartu nebezpečí a odložte ji bez účinku na odkládací hromádku.

### MALBA



Vezměte si jeden žeton malby a položte ho na desku noci. Jakmile budete mít nashromážděno všech 5 žetonů, vyhráváte.

### NÁSTROJE



Díky nástrojům disponuje vaše skupina více schopnostmi. Často je můžete získat například při výrobě nápadů. K nástrojům řadíme rovněž kůže, kořínky apod. Jakmile umístíte nástroj do své skupiny, získáte okamžitě i na něm vyobrazenou schopnost. Svě nástroje nemůžete vyměňovat s ostatními hráči.



Tato šipka znamená, že musíte nástroj odložit, abyste mohli danou schopnost použít. To znamená, že takový nástroj je pouze jednorázový. Nástroje bez tohoto symbolu nemusíte odkládat, danou schopnost vám poskytují stále.

! **Následující nástroje vám neposkytují schopnosti, ale zvláštní efekty:**



**TALISMAN:** Ignorujte vámi vyloženou kartu nebezpečí.

**Zvláštní případ:** Talisman můžete použít i po hodu kostkami (*viz str. 10*).



**STAN:** Stan neposkytuje sám o sobě žádný efekt, ale mohou ho vyžadovat jiné karty.



**KŮŽE:** Můžete ji odložit, abyste zabránili zranění. *Viz Zranění na str. 9.*



**ODĚV:** Můžete ho odložit, abyste zabránili zranění. *Viz Zranění na str. 9.*



**VOR:** Vor je zapotřebí v modulu H. *Podrobnosti naleznete v dodatku na str. 3.*



**LÉČIVÉ KOŘÍNKY:** Odložte léčivé kořínky před akcí nebo po ní, čímž vyléčíte až 3 zranění. *Viz Léčení na str. 9.*



## POMOC JINÉMU HRÁČI



Jednu z možností na kartách představuje pomoc jiné skupině, tedy některému spoluhráči. V takovém případě se **všechny výhody** a schopnosti vaší skupiny přidávají ke spoluhráčově skupině. Díky tomu se můžete společně vypořádat i s náročnějšími výzvami.

- Kromě toho na sebe můžete vzít i zranění, které by jinak utrhla jiná skupina.
- Můžete si mezi sebou rozdělit i získanou odměnu. Pomáhat lze i tehdy, pokud spoluhráč vaši pomoc nepotřebuje, jen abyste získali odměnu.
- Jestliže však musí daný hráč při provádění akce **odložit karty** , **nesmíte** tyto karty odkládat za něj.
- Nemůžete si se spoluhráči **vyměňovat** nástroje. Je však možné nástroje **odkládat a používat** v jejich prospěch.
- Jednomu hráči může současně pomáhat více spoluhráčů.

**!** Takto spojíte pomyslně své skupiny dohromady a můžete společně provést jednu akci.

## POMOC KARTĚ



Pokud se nachází v , jedná se o požadavek. Abyste byli schopni kartě pomoci, musíte použít akci . Tyto karty se mohou nacházet buď ve skupině některého hráče, na , nebo .

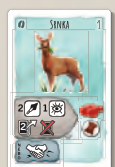
- Kartě můžete pomoci i společně. Aby zapojení hráči splnili požadavky nebo získali odměnu, musí všichni použít akci .
- Kartu, které jste pomohli, **neodkládáte** na odkládací hromádku. Zůstává ve hře a později jí můžete opět pomoci.

**Zvláštní případ:** Pokud se karta s nachází ve skupině některého hráče, musí se na provedení této akce rovněž podílet, tj. použít akci .

### Příklad: Pomoc kartě



Vaše skupina



Vaše vyložená karta

- 1** Ve vaší skupině se již vedle pralidí nachází karta Draca, jež zahrnuje akci „pomoc kartě“. Otočte kartu, kterou jste si vybrali ze svého balíčku. Jedná se o Srnku, jež jako jednu z možností nabízí .



- 2** Abyste mohli provést akci z karty Draca, musíte jí pomoci. Použijte akci z karty Srnka. Následně položte Srnku na odkládací hromádku.



- 3** Kromě toho musíte odložit ještě 1 kartu ze svého balíčku na odkládací hromádku lícem dolů, abyste splnili požadavek . Kartu Draca na odkládací hromádku **neumísťujete**.



- 4** Jelikož jste splnili všechny požadavky vybrané akce, získáváte nyní svou odměnu . Vezmete si 1 kartu z balíčku pralidí na desce hlavního tábora a vyložíte ji do své skupiny.

## ZVLÁŠTNÍ KARETNÍ AKCE

Tuto část pravidel nebudete pro scénář č. 1 potřebovat, uplatní se až v dalších scénářích.

### POKLÁDÁNÍ NÁSTROJŮ A SUROVIN NA KARTY



Na některé karty je možné přímo pokládat nástroje nebo suroviny.

- Jakmile takový nástroj nebo surovinu získáte, musíte se rozhodnout, zda s nimi budete zacházet obvyklým způsobem, **nebo** je umístíte na příslušnou kartu.
- Jednou umístěný nástroj nebo surovinu **už nesmíte** později používat nebo si vzít zpět do své skupiny. Můžete je použít pouze pro akci, kterou příslušná karta umožňuje.



z této karty.

### AKCE NAVÍC

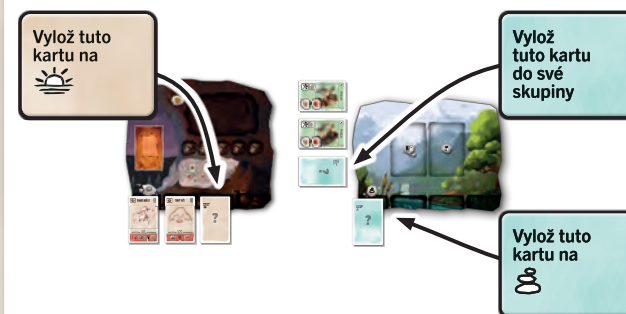


5 „vlčích“ karet je vyřazeno.

Některé již vyložené karty poskytují rovněž akce. Tyto karty se mohou nacházet buď ve skupině některého hráče, na nebo .

- Tyto akce se **nepovažují za 1 možnost**, kterou musíte ve svém tahu vyhodnotit. Proto se dané karty po jejich provedení **neodkládají** na odkládací hromádku. Většina karet se však po provedení akce navíc musí vyřadit . Kvůli tomu se dají použít pouze jednou.
- Těchto akcí navíc můžete **provést libovolné množství** před obvyklou akcí nebo po ní.

### ZVLÁŠTNÍ VYKLÁDÁNÍ KARET



Na některých kartách je uveden pokyn, kam se má tato karta po vyložení umístit. Toto vyložení se **považuje za vyhodnocení** karty, a nemůžete si vybrat **žádnou jinou možnost**.