

1920 +

EXPEDICE

HRA ZE SVĚTA SCYTHE

NÁVRH HRY: JAMEY STEGMAIER
ILUSTRACE A TVORBA SVĚTA: JAKUB ROZALSKI

1-5 HRÁČŮ · 60-90 MINUT · VĚK 14+ · KOMPETITIVNÍ

Vláda Rasputina a Fenrise je minulostí a pro Evropu nastává čas relativního míru. Hrdinské činy těch, kteří Evropu bránili, se vytratily do říše legend. Nyní se zraky celého světa upínají k Sibiři, kde náraz meteoritu nedaleko řeky Tungusky probudil prastarou zhoubu.

Expedice vedená doktorem Tarkovským se vydala do tajgy, aby meteorit a místo jeho dopadu prozkoumala. Když uběhly měsíce bez jediné zprávy, nepočítaje zvěsti, že členy expedice a zdejší divokou zvěř posedli neznámí parazité, byla na záchranu Tarkovského vyslána další výprava, ale ani ta se nevrátila.

Váleční hrdinové, hnáni touhou po dobrodružství, stanuli v čele svých vlastních soukromých expedic na Sibir v naději, že naleznou artefakty, budou čelit výzvam, a především se vrátí ověnění slávou. Vypůjčili si mechy určené pro terénní výzkumy a vydali se do základního tábora, odkud se chystají vyrazit každý svou cestou.

A právě tady začíná váš příběh.

PŘEHLED A CÍL HRY

Expedice je kompetitivní, kartami řízená hra, využívající princip provázaného spouštění efektů. Hrajte karty, abyste získali sílu, chytrost a jedinečné schopnosti dělníků. Vysílejte své mechy do tajemných oblastí. Používejte dělníky, předměty, meteority a úkoly k vylepšování svých mechů a sílu a chytrost k potírání zhouby v celé zemi. Hromadte slávu a bohatství, aby se právě vaše expedice stala tou nejnějnější.

HERNÍ MATERIÁL

1 deska základního tábora



5 desek mechů



20 lokací (šestiúhelníkových destiček)



5 figurek mechů



5 barevných podstavců



50 figurek dělníků (po 10 v pěti barvách: fialové, zelené, červené, žluté, modré)



12 startovních karet



25 karet předmětů



25 karet meteoritů



40 karet úkolů



5 ukazatelů akce (kostičky)



5 ukazatelů síly



5 ukazatelů chytrosti



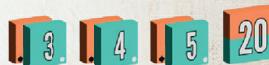
20 žetonů slávy (hvězdy; čtyři pro každého hráče)



24 žetonů map



37 žetonů zhouby (šest od každé hodnoty a barvy a jeden s hodnotou 20)



1 sáček zhouby



80 kartonových mincí



10 nápovědních karet pro hráče



1 list mimořádných výkonů



HERNÍ MATERIÁL PRO SÓLOVOU HRU JE UVEDEN V PRAVIDLECH PRO AUTOMU.

Chybí vám komponent nebo máte některý poškozený? Napište nám na info@albi.cz a my vám zašleme náhradní.

PŘÍPRAVA HRY

HERNÍ MATERIÁL HRÁČE: Každý hráč si vezme následující komponenty. Všechn nepoužitý materiál vraťte zpět do krabice.

DESKA A FIGURKA MECHA: Náhodně přiďte každému hráči jednu desku mecha a odpovídající figurku. Vyberte si svou hráčskou barvu a nasadte figurku do stejnobarevného podstavce.

STARTOVNÍ KARTY (POSTAVA A SPOLEČNÍK): Vezměte si náhodně jednu kartu postavy a poté k ní dohleďte odpovídajícího společníka (*například máte-li postavu, jejíž karta má v pravém horním rohu II, vezměte si společníka označeného rovněž II*). Tyto karty položte do své zálohy: lícem nahoru nalevo od desky svého mecha.

ŽETONY: na desku svého mecha umístěte následující:

- 4 žetony slávy (hvězdy) ve své barvě
- ukazatel akce ve své barvě na pole Odpočinek
- ukazatel síly a chytrosti na stupnici na pole „0“

NÁPOVĚDNÍ KARTY: Vezměte si 2 nápovědní karty, od každého druhu 1.



NECHTĚJI SE VÁM ČÍST PRAVIDLA?
NAČTĚTE QR KÓD ABYSTE SE
PODÍVALI JAK SE HRA HRAJE.



Při hraní Expedic máte možnost vylepšit svého mecha částečným zasunutím karet pod jeho desku. Aby to šlo snáze, přidali jsme do hry 4 čtvercové samolepky, které můžete nalepit do rohů na zadní stranu desky mecha. Jedná se o trvalou úpravu, proto vám doporučujeme zahrát si nejprve bez těchto samolepek, abyste si udělali představu, jak zasouvání karet funguje na povrchu, kde obvykle hrajete.



SPOLEČNÝ HERNÍ MATERIÁL

DESKA ZÁKLADNÍHO TÁBORA: Položte desku základního tábora na stůl a poblíž ní postavte mechy všech hráčů.

DESTIČKY LOKACÍ: Rozdělte destičky lokací na tři skupiny podle jejich polohy (jih, centrum, sever). Zamíchejte lícem dolů 6 destiček jižních lokací. Podle schématu vpravo nahoře na desce základního tábora rozmístěte jižní lokace lícem nahoru vyznačená místa. Tento postup opakujte i pro 7 centrálních a 7 severních lokací, ale ty umístěte všechny lícem dolů.

ŽETONY MAP: Položte 1 žeton mapy na každou lokaci lícem dolů (tedy pouze na centrální a severní).

KARTY: Zamíchejte dohromady karty meteoritů, předmětů a úkolů a vytvořte z nich balíček. Na každé z 5 míst vyznačených na schématu na desce základního tábora položte lícem nahoru jednu kartu. Balíček položte lícem dolů poblíž.

DĚLNÍCI, MINCE A ZBYLÉ ŽETONY MAP: Tento materiál položte na dosah jako společný bank

SÁČEK ZHOUBY: Vložte do sáčku všechny žetony zhouby v **kromě** žetonu s hodnotou 20 (když dojde během hry k odhalení lokace č. 20, položí se na ni žeton zhouby s hodnotou 20).

PRVNÍ HRÁČ: Náhodně určete prvního hráče.



Červené figurky představují vojáky, modré techniky, zelené výzkumníky, žluté obchodníky a fialové posedlé.

PRŮBĚH HRY

Každý z vašich tahů se bude skládat z přesunu ukazatele akce vpravo nahore na vaši desce mecha, abyste provedli buď (a) akce nebo (b) Odpočinek. Jestliže se rozhodnete pro akce, **musíte** přesunout ukazatel akce na jedno ze 3 políček Pohyb, Hraní nebo Sběr a následně musíte provést v libovolném pořadí zbylé **viditelné** akce, které provést lze.

Když se rozhodnete provést odpočinek, přesuňte ukazatel akce na kruhové políčko označené jako odpočinek. Ať už se rozhodnete jakkoli, ukazatel akce musíte v každém tahu přemístit na novou pozici.

Rychlý přehled uvedených akcí:

POHYB: Přesuňte svého mecha do jiné neobsazené lokace v dosahu (1–3 lokace).

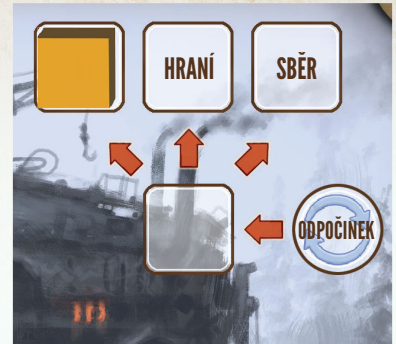
HRANÍ: Zahrajte 1 kartu ze své zálohy, abyste získali přínos (základní a popř. dodatečný přínos) z levé horní části dané karty. Můžete na tuto kartu rovněž umístit odpovídajícího dělníka a aktivovat tím její zvláštní efekt.

SBĚR: Získáte viditelné výhody z aktuální lokace svého mecha.

ODPOČINEK: Vraťte všechny dělníky ze všech svých karet v aktivní řadě na desku svého mecha a poté přesuňte všechny aktivní karty do své zálohy. *Odpočinkový tah můžete provést jen tehdy, pokud váš ukazatel akcí na začátku tahu zakrývá pole Pohyb, Hraní nebo Sběr.*

ČERVENÉ ŠIPKY: Pouze pokud začínáte svůj tah s ukazatelem akce na poli Odpočinek (tedy ve svém prvním tahu a po každém odpočinkovém tahu), posuňte ho na prázdné pole a poté proveďte všechny tři akce (Pohyb, Hraní a Sběr) v libovolném pořadí. Ve svém následujícím tahu musíte svůj ukazatel akce přesunout tak, aby zakryl jedno z polí akcí Pohyb, Hraní nebo Sběr.

Expedice se hrají v určeném pořadí tahů po směru hodinových ručiček. Konec hry je vyvolán ve chvíli, kdy některý hráč umístí svůj 4. žeton slávy pomocí Chlubení (viz Chlubení na str. 10 a Konec hry na str. 13).



PŘÍKLAD: Dan posune svůj ukazatel akce tak, aby zakryl akci Pohyb. Díky tomu musí provést viditelné akce Hraní a Sběr v libovolném pořadí. Ve svém následujícím tahu musí přesunout svůj ukazatel na jinou akci nebo na Odpočinek (viz Odpočinek na str. 12).

MATTHEW & CAESAR

Matthew je nebojácný výzkumník, dobrodruh a expert na přežití, především v nechladnějších částech světa. Když se dozvěděl o nečekaném zmizení svého přítele doktora Tarkovského, vydal se na pátrací a záchranou misi se svým věrným sibiřským huskym Caesarem.



AKCE

POHYB

Pokud provádíte akci Pohyb nebo využíváte pohybovou schopnost, přesuňte svého mecha do jiné neobsazené lokace (tj. lokace, kde se nenachází jiný mech) v dosahu.

ZÁKLADNÍ TÁBOR: Základní tábor (kde váš mech začíná hru) sousedí se 3 lokacemi. Jakmile váš mech vyrazí ze základního tábora, bude se vždy nacházet v některé z lokací – nemůžete se s ním vrátit do základního tábora (nejedná se o lokaci).

DOSAHI: Pokud není řečeno jinak, má pohyb vždy dosah 1-3 lokace. Mech musí zakončit svůj pohyb v jiné lokaci, než ve které byl na začátku.

Během pohybu se mech může přesouvat přes obsazené lokace (s jinými mechy). Z hlediska dosahu se obsazené i neobsazené lokace počítají stejně. Nesmí se nikdy přesunout přes karty umístěné lícem nahoru mezi lokacemi nebo na těchto kartách svůj pohyb zakončit.

Pokud nastane vzácný případ, že nebudete moci přesunout svého mecha na žádnou povolenou lokaci, mech se nebude pohybovat vůbec (můžete přesunout ukazatel akce tak, že akce Pohyb bude viditelná, pouze nevyužijete její přesouvací efekt).

LOKACE LÍCEM DOLŮ: Jestliže se váš mech dostane na lokaci lícem dolů, jeho pohyb končí. Postupně proveďte následující:

1. Získáte žeton mapy z dané lokace (🗺️). Žetony map jsou zapotřebí pouze pro jeden aspekt slávy a určité schopnosti na kartách.
2. Otočte lokaci i lícem nahoru.
3. Tahejte žetony ze sáčku zhouby jeden po druhém a pokládejte je lícem nahoru na čtverec v dolní části lokace, dokud součet jejich hodnot nedosáhne nebo nepřevýší míru zhouby dané lokace (malé číslo napravo od čtverce). *Příklad: Pokud je míra zhouby 5+ a první umístěný žeton zhouby má hodnotu 4, musíte vytáhnout ještě jeden a položit ho na žeton 4.*



VÝJIMKA: Když dojde k odhalení lokace č. 20, místo tahání žetonů ze sáčku se na ni umístí žeton s hodnotou 20.

PRÁZDNÝ SÁČEK: Jestliže se sáček během tahání vyprázdní, zastavte přidávání zhouby a ponechte lokaci v daném stavu.

PŘÍKLAD: Modrý hráč se chce přesunout na lokaci č. 12 (neobsazenou lokaci). Může tak učinit přesunem přes lokaci červeného hráče.



Oblast Tungusky byla nakažena prastarým zlem probuzeným tajemnými meteority. Jakmile tuto zhoubu odhalíte, zavážete se, že použijete všechnu svoji sílu a chytrost k jejímu potření.

HRANÍ

Jestliže se rozhodnete pro akci Hraní, vyberte si 1 kartu ze své zálohy (nalevo od desky svého mecha) a vložte ji do své aktivní řady (napravo od desky svého mecha). Pokud již máte nějaké aktivní karty, položte novou kartu napravo od nich.

V libovolném pořadí můžete (a) získat přínos karty (vlevo nahoře) a (b) umístit na tuto kartu dělníka a aktivovat tím její efekt (ve spodní části).

ZÁKLADNÍ PŘÍNOS: V levém horním rohu karty je uveden její základní přínos (síla a/nebo chytrost). Pokud získáte sílu nebo chytrost, posuňte příslušným ukazatelem na stupnici na kartě svého mecha.

DODATEČNÝ PŘÍNOS: Některé karty vám poskytnou dodatečný přínos, jestliže máte určité minimální množství slávy nebo roztavených meteoritů. Výhody z dodatečných přínosů na jedné kartě jsou kumulativní.

MAXIMUM: Nemůžete mít sílu ani chytrost na vyšším stupni než 10.
Příklad: Pokud byste měli sílu 9 a využili efekt, který vám poskytuje 2 body síly, vaše síla by se zvýšila pouze o 1.

EFEKT: Každá karta má efekt, který se aktivuje umístěním dostupného dělníka. Tento dělník musí typově odpovídat dělníkovi vyobrazenému na dané kartě. Jakýkoli efekt, jenž se vztahuje k žetonu, kartě, dělníkovi nebo mechovi, se týká pouze vašich věcí, není-li výslovně řečeno jinak. Jako „vaše lokace“ se označuje lokace, kde se momentálně nachází váš mech.

DODATEČNÝ PŘÍNOS: Některé efekty vám poskytnou dodatečné výhody, jestliže máte určité minimální množství roztavených meteoritů. Pokud nikoli, příslušný text ignorujte.

BARVY: Jestliže se nějaký efekt odvolává na barvu karty (modrou, červenou, zelenou, žlutou nebo fialovou), vztahuje se to k barvě dělníka vyobrazeného v levém dolním rohu karty.

LIMIT DĚLNÍKŮ: Na každé kartě se smí nacházet nanejvýš 1 dělník.

PŘEDCHOZÍ: Daný efekt se vztahuje ke kartě ležící bezprostředně nalevo v aktivní řadě.

LÍCEM NAHORU: Daný efekt se týká 5 karet vyložených lícem nahoru mezi lokacemi. Některé efekty se vztahují konkrétně na „sousedící“ karty lícem nahoru, tj. karty vedle lokace vašeho mecha.

ZÁKLADNÍ
PŘÍNOS

DODATEČNÝ
PŘÍNOS

EFEKT



KARTY POD VAŠÍ KONTROLOU ()

Karty **pod vaší kontrolou** jsou vždy lícem nahoru a mohou se nacházet na některém ze dvou míst: ve **vaší záloze nalevo** od desky vašeho mecha nebo ve **vaší aktivní řadě napravo** od desky vašeho mecha. Kdykoli se karta umísťuje do aktivní řady (při zahrání, získání nebo odhození), pokládá se vždy napravo od všech dosavadních aktivních karet. Karty ve své záloze můžete kdykoli libovolným způsobem přeskládat, ale aktivní karty (tj. karty ve vaší aktivní řadě) musí vždy zůstat v takovém pořadí, v jakém byly vyloženy.

Zvláštní výhody (Plnění úkolu, Vylepšení předmětu a Tavení meteoritu) vám umožňují zasouvat karty pod desku vašeho mecha. Tyto karty se nadále nenachází ve vaší záloze nebo v aktivní řadě, takže nejsou považovány za karty „pod vaší kontrolou“.

PŘEDMĚTY (S JEDNORÁZOVOU NEBO DÉLETRVAJÍCÍ VÝHODOU): Efekty na kartách předmětů poskytují 2 odlišné výhody, získatelné v libovolném pořadí, jestliže je na danou kartu umístěn dělník.

JEDNORÁZOVÉ VÝHODY: Tyto efekty jsou uvedeny nad symbolem dělníka a vstupují v platnost v okamžiku, jakmile umístíte dělníka na kartu.

DÉLETRVAJÍCÍ VÝHODY: Tyto výhody, často uvozené slovem „kdykoli“, se vztahují ke všemu, co děláte (včetně zisku jednorázové výhody při získání dané karty), dokud je tato karta ve vaší aktivní řadě a má na sobě dělníka (včetně tahu, kdy k umístění dělníka došlo).

POŘADÍ: Pokud se aktivuje více efektů jedné karty současně (například jednorázová a déletrvající výhoda), můžete je vyhodnotit v libovolném pořadí. Jestliže zahrnují cenu (například zaplatit 2 body síly za získání 2 \$), musíte ji zaplatit předtím, než tuto výhodu získáte.

STAŽENÍ: Přesuňte kartu ze své aktivní řady do zálohy. Pokud se na této kartě nachází dělník (nebo pokud vám nějaký efekt přímo nařizuje stáhnout dělníka), vraťte jeho figurku na desku svého mecha.

ZÍSKÁNÍ A ODHOZENÍ: Získané a odhozené karty se umísťují zcela vpravo do vaší aktivní řady. Kdykoli získáte nebo odhodíte kartu, nezískáte její základní přínos, stejně jako nemáte možnost umístit na ni dělníka, a tak aktivovat její efekt. Abyste tak učinili musíte nejdříve provést odpočinkový tah a vrátit tak tyto karty z aktivní řady do zálohy.

ZÍSKANÉ KARTY: Můžete je získat buď z karet mezi lokacemi, nebo z dobíracího balíčku.

ODHOZENÉ KARTY: Odhodit můžete karty pouze ze své zálohy. Tím, že je odhodíte, platíte zpravidla za efekt na jiné kartě.

NEBO: Jestliže karta (například postava nebo společník) obsahuje text se slovem „NEBO“, skutečnosti před a za tímto slovem jsou na sobě zcela nezávislé. Smíte si vždy vybrat pouze jednu z nich.

VYŘAZENÍ: Vyřazené žetony nebo karty se vrací zpět do krabice (nikoli do banku).

AKTIVACE: Jestliže karta aktivuje efekt jiné karty, neumísťujte dalšího dělníka. V takovém případě můžete efekt aktivovat, ať už má karta na sobě dělníka nebo ne. Pokud aktivovaný efekt zahrnuje déletrvající výhodu, platí pouze do konce daného tahu.

ZÁKLADNÍ
PŘÍNOS

JEDNORÁZOVÁ
VÝHODA

DÉLETRVAJÍCÍ VÝHODA



VESNA & VOLTAN

Vesna je zakladatelkou Voltan Technology Corporation, která se stala předním dodavatelem robotů v Evropě i mimo ni. Když se dozvěděla o tajemných meteoritech a následně ztracených expedicích, vydala se pátrat po nových technologiích se svou robotickou polární liškou Voltanem.



PLNĚNÍ ÚKOLU (♥): Jestliže chcete využít Plnění úkolu, musí se váš mech nacházet na lokaci, která odpovídá požadavkům karty úkolu pod vaší kontrolou (například pokud karta úkolu vyžaduje lokaci č. 11, která se nachází v centrální části mapy, jak je znázorněno na kartě písmenem "C", musí se váš mech nacházet v lokaci č. 11). Zaplatte cenu za plnění (uvedenou na pravé straně karty úkolu nad červenou šipkou, v tomto případě tedy 2 body chytrosti) a poté můžete získat výhody uvedené pod červenou šipkou. Kartu splněného úkolu zasuňte pod horní okraj desky svého mecha (nebo pod karty již splněných úkolů) tak, aby horní část této karty zůstala viditelná.



- Karty postav a některé další karty poskytují efekty, které Plnění úkolů umožňují.
- Jestliže máte splněné 4 úkoly, nemůžete už plnit další.
- Pokud se na plněném úkolu nachází dělník, vraťte ho na desku svého mecha jako dostupného dělníka.
- Plnit úkol můžete bez ohledu na to, zda se v příslušné lokaci nachází zhouba.
- Jestliže získáte za splnění úkolu žeton mapy, vezměte si ho z banku. Když získáte za plnění úkolu žeton zhouby, vytáhněte ho ze sáčku.
- Plnění úkolů představuje jeden z aspektů slávy. Navíc zvyšuje počet bodů získatelných za všechny aspekty slávy na konci hry.



POTÍRÁNÍ ZHOUBY: Jestliže chcete použít Potírání zhouby, zaplatte cenu uvedenou na vrchním žetonu zhouby v lokaci, kde se nachází váš mech (oranžová barva značí sílu, tyrkysová chytrost). Poté si vezměte získaný žeton zhouby a položte ho na desku svého mecha. **Tento postup smíte opakovat a získat tak více žetonů zhouby v rámci jednoho Potírání.**

- Jakmile z některé lokace odstraníte poslední žeton zhouby, zpřístupní se nová výhoda (Vylepšení předmětu, Tavení meteoritu nebo Chlubení), kterou je možné získat akcí Sběr.
- Hodnoty a barvy žetonů zhouby, stejně jako výhoda pod nimi, jsou informace dostupné všem.
- Jestliže dojde k odstranění žetonu zhouby v důsledku nějakého efektu, jenž hráči neumožňuje ho získat, vrátí se zpět do sáčku.
- Potírání zhouby představuje jeden z aspektů slávy. Navíc má každý žeton zhouby na konci hry hodnotu 2 \$.
- Lokace č. 20 obsahuje pouze jediný žeton zhouby s hodnotou 20 (vyžadující sílu 10 a chytrost 10). Je to jediný žeton zhouby, který může být potřen kombinací síly a chytrosti. Na konci hry má hodnou 2 \$ (stejně jako ostatní žetony zhouby), ale tvoří samostatný aspekt slávy.



PŘÍKLAD: Máte sílu 10 a chytrost 6 a aktivujete efekt Potírání zhouby. Lokace obsahuje 3 žetony zhouby. (A) Vrchní žeton je oranžový a má hodnotu 3; zaplatíte 3 body síly a získáte ho. (B) Další žeton je tyrkysový a má hodnotu 3; zaplatíte 3 body chytrosti a rovněž ho získáte. (C) Poslední žeton je také tyrkysový a má hodnotu 4; tolik už zaplatit nemůžete, takže toto Potírání je u konce.

SBĚR

Když provádíte akci Sběr, získáte viditelné výhody z lokace, kde se nachází váš mech.

Výhody jsou vyobrazeny v dolní části lokace; každý symbol představuje samostatnou výhodu. Jestliže výhoda zahrnuje znak / („nebo“), vyberte si symbol pouze před nebo za lomítkem.

ZÍSKÁNÍ KARTY LÍCEM NAHORU (👉): Jakákoli výhoda nebo efekt vztahující se ke „kartám lícem nahoru“ se týká dosud nezískaných karet mezi lokacemi. Některé výhody se mohou odvolávat speciálně na sousední karty lícem nahoru (👉), což znamená karty sousedící s lokací s vaším mechem. Kdykoli získáte nějakou kartu vyloženou lícem nahoru mezi lokacemi, ihned ji nahraďte novou kartou z balíčku.

ZÍSKÁNÍ KARET: Získanou kartu vyložte napravo od ostatních karet ve své aktivní řadě. Některé výhody vám umožňují získat vrchní kartu z balíčku (👉). Další vám umožňují vzít si z balíčku 2 karty a 1 si ponechat (👉). Nevybraná karta se položí na hromádku zametených karet vedle balíčku, Jestliže karty v balíčku někdy dojdou, zamíchejte hromádku zametených karet a vytvořte tak nový balíček.

ZAMETENÍ (👉): Vyberte si jakékoli z 5 karet vyložených mezi lokacemi a umístěte je na hromádku zametených karet. Poté je nahraďte novými kartami lícem nahoru z balíčku.

HROMÁDKA ZAMETENÝCH KARET: Jedná se o odhazovací balíček pro karty, které byly zameteny. Pokud je dobírací balíček prázdný, zamíchejte hromádku zametených karet abyste vytvořili nový.

ZÍSKÁNÍ DĚLNÍKA: Počet dělníků je omezen na 10 v každé barvě. Máte-li získat dělníka a v banku se nachází dělník odpovídající barvy, umístěte ho na desku svého mecha. Dělníci na desce mecha se považují za „dostupné“.

ZÍSKÁNÍ 1 VÝHODY ZE SOUSEDNÍ LOKACE (👉): Získáte pouze jednu výhodu (tj. jeden ze symbolů) z této lokace bez ohledu na to, zda obsahuje znak „/“.

AKTIVACE EFEKTU SOUSEDNÍ KARTY (👉): Využijte efekt jedné z karet vyložených mezi lokacemi, která sousedí s lokací s vaším mechem. Při jeho aktivaci neumísťujte na kartu dělníka a pokud je aktivovaný efekt opakovatelný, platí pouze do konce tohoto tahu.

ZAHŘÁNÍ KARTY ZE ZÁLOHY (👉): Platí běžná pravidla pro hraní karty.

ODPOČINEK KARET A DĚLNÍKŮ (👉): Vraťte všechny dělníky na svých aktivních kartách na desku mecha, a poté přesuňte všechny své aktivní karty do zálohy. Na rozdíl od odpočinkových tahů nepřesouváte při využití této výhody ukazatel akce.

STAŽENÍ (👉): Přesuňte kartu ze své aktivní řady do zálohy. Pokud má tato karta na sobě dělníka, vraťte ho na desku svého mecha.



ŽETON MAPY Z LOKACE Č.14: Získáte žeton mapy z banku, pokud se tam nějaký nachází (jejich počet je omezený).

VYLEPŠENÍ PŘEDMĚTU, TAVENÍ METEORITU A CHLUBENÍ: Všechny centrální a severní lokace obsahují jednu z těchto výhod získatelných Sběrem, jež jsou zprvu zakryty jedním nebo více žetony zhouby. Výhody Vylepšení předmětu, Tavení meteoritu a Chlubení máte k dispozici pouze tehdy, pokud se z dané lokace odstraní všechny žetony zhouby.

VYLEPŠENÍ PŘEDMĚTU (☉): Zasuňte kartu předmětu ze své zálohy nebo aktivní řady vpravo nahoru pod desku svého mecha (nebo pod již přidaná vylepšení) tak, aby byl vidět její efekt (a symbol dělníka byl zároveň zakrytý). Délétrvající výhoda tohoto předmětu bude od této chvíle aktivní po celý zbytek hry.

☉ Karty předmětů mají jednorázové efekty typu „získáváte 1 bod chytrosti“, které se aktivují ve chvíli, kdy se karta hraje (a umístí se na ni dělník). Ovšem jakmile se předmět použije jako vylepšení, funguje nadále pouze jeho opakovatelný efekt (jednorázový efekt ignorujte).

☉ Můžete mít maximálně 4 vylepšené předměty. Poté už nelze vylepšovat.

☉ Pokud má vylepšený předmět na sobě dělníka, vraťte ho na desku svého mecha jako dostupného dělníka.

☉ Vylepšování předmětů je jedním z aspektů slávy. Navíc má každý vylepšený předmět na konci hry cenu v mincích (je uvedena v pravém dolním rohu).



TAVENÍ METEORITU (☿): Zasuňte kartu meteoritu ze své zálohy nebo aktivní řady naležato dolů pod desku svého mecha (nebo pod již roztavené meteority) tak, aby byl vidět pouze bonus za tavení. Poté ihned získáte bonus za tavení ze všech roztavených meteoritů pod svým mechem (včetně karty právě roztaveného meteoritu).

☉ Jestliže máte 4 roztavené meteority, nemůžete už tavit další.

☉ Pokud má roztavený meteorit na sobě dělníka, vraťte ho na desku svého mecha jako dostupného dělníka.

☉ Jestliže máte roztavené 1 nebo 2 meteority, jsou vámi zahrané meteority silnější (viz např. Kámen úmluvy na str. 9).

☉ Tavení meteoritů je jedním z aspektů slávy.

CHLUBENÍ (★): Když se chcete chlubit, vyberte si právě jeden aspekt slávy na desce základního tábora, u kterého jste (a) přesně splnili nebo překročili jeho požadavky, a (b) dosud u něj nemáte svůj žeton slávy (žetony slávy ostatních hráčů ignorujte, nijak vás neomezují). Poté položte jeden z vašich žetonů slávy (★) na daný aspekt.

Jestliže máte na desce základního tábora 1 nebo 2 žetony slávy, přináší vám vaše postava a společník další výhody, pokud je zahrajete. Konec hry (viz str. 13) je vyvolán, jakmile některý hráč umístí svůj 4. žeton slávy.

ASPEKTY SLÁVY:

- Máte 4 splněné úkoly.
- Máte 4 roztavené meteority.
- Máte 4 vylepšené předměty.
- Potřeli jste zhoubu v lokaci č. 20.
- Máte alespoň 7 žetonů zhouby (nepočítá se žeton zhouby s hodnotou 20).
- Máte pod kontrolou alespoň 8 karet (nepočítají se karty splněných úkolů, roztavených meteoritů nebo vylepšených předmětů).
- Máte alespoň 7 dělníků nebo alespoň 5 žetonů map (toto je bráno jako jediný aspekt, tudíž k němu můžete umístit nanejvýš 1 žeton slávy, i kdybyste dosáhli obou cílů).



ANNA & WOJTEK

Anna je obchodnice a diplomatka, neustále hledající způsoby, jak pomáhat ostatním. Když se dozvěděla o zmizení několika expedic a nových potížích, které postihly obyvatele Sibíře, vyrazila na cestu se svým spolehlivým společníkem a válečným hrdinou Wojtkem.



ODPOČINEK

Jestliže provádíte odpočinkový tah nebo získáte odpočinkovou výhodu, vraťte všechny dělníky ze svých aktivních karet na desku svého mecha a poté přesuňte všechny své aktivní karty do zálohy.

ODPOČINKOVÝ TAH: Pokud se váš ukazatel akce nachází na začátku vašeho tahu na poli Pohyb, Sběr nebo Hraní, můžete se rozhodnout provést odpočinkový tah a přesunout svůj ukazatel na pole Odpočinek.

Odpočinkový tah smíte provést pouze tehdy, jestliže se váš ukazatel akce nachází na začátku tahu na poli Pohyb, Hraní nebo Sběr.

Ve svém následujícím tahu přesuňte svůj ukazatel akce na prázdné čtvercové pole a proveďte všechny tři akce (Pohyb, Hraní a Sběr) v libovolném pořadí. V dalším tahu pak musíte svůj ukazatel akce přesunout tak, aby byl zakryl Pohyb, Hraní nebo Sběr.

ODPOČINKOVÁ VÝHODA: Jestliže vám karta nebo lokace poskytne odpočinkovou výhodu, vraťte na desku svého mecha dělníky a přesuňte aktivní karty do zálohy, ale neposouvejte svůj ukazatel akce na pole Odpočinek.

KONEC TAHU

Po skončení vašeho tahu přichází na řadu váš soused po levici.

SCHOPNOSTI MECHŮ

Každý mech má jedinečnou trvalou schopnost, která funguje po celou hru.

BIZON: Můžete provést Plnění úkolu, Tavení meteoritu a Vylepšení předmětu až 5krát za hru.

Standardní maximální počet pro každou z těchto věcí je 4krát.

POSTRACH BAŽIN: Dosah vašeho pohybu je 1–4 lokace

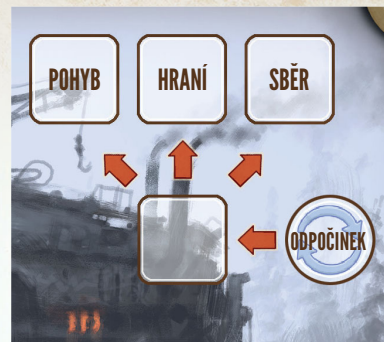
Standardní dosah pohybu činí 1–3 lokace.

ÓDINŮV HNĚV: Kdykoli ve svém tahu můžete vyřadit 1 žeton mapy ze své zásoby a získat za to 1 bod síly, 1 bod chytrosti nebo 1 \$. *Tato schopnost se týká pouze žetonů map ve vaší osobní zásobě; jinak je nelze použít k žádnému placení.*

DŘEVORUBEC: Kdykoli provádíte Potírání zhouby, snižte cenu za odstranění prvního žetonu zhouby od každého druhu o 1. *Příklad: Vrchní žeton zhouby je oranžový 4, takže vás jeho odstranění stojí pouze 3 body síly. Kdyby byl následující žeton tyrkysový 4, platili byste 3 body chytrosti. Kdyby se jednalo o oranžový 4, byla by jeho cena za odstranění v rámci téhož Potírání stále 4 body síly. V případě žetonu zhouby s hodnotou 20 snižuje Dřevorubcova schopnost cenu za odstranění na 18.*

HORAL: Získané karty můžete přidávat rovnou do své zálohy.

Standardně se umísťují do aktivní řady.



KONEC HRY

Konec hry je vyvolán v tahu, v němž některý hráč umístí na desku základního tábora svůj 4. žeton slávy. Každý hráč poté odehraje ještě jeden poslední tah (*poslední tah celé hry tedy odehraje hráč, který jako první umístí svůj 4. žeton slávy*).

Každý hráč si poté spočítá skóre za:



MINCE: Celková hodnota všech mincí, které jste získali v průběhu hry.

ŽETONY SLÁVY UMÍSTĚNÉ U ASPEKTŮ SLÁVY: Počet splněných úkolů vám zvýší množství získaných \$ za každý umístěný žeton slávy: dostanete 5 \$/6 \$/8 \$/10 \$ za každý žeton slávy při splnění 0/1/2/3+ úkolů (*například kdybyste splnili dva úkoly, každý z vašich žetonů slávy by měl hodnotu 8 \$*).

VYLEPŠENÉ PŘEDMĚTY: Každý vylepšený předmět vám přináší tolik mincí, kolik je uvedeno na jeho kartě v pravém dolním rohu.

POTÍRÁNÍ ZHOUBY: Každý vámi získaný žeton zhouby má hodnotu 2 \$ (včetně žetonu s hodnotou 20). Při závěrečném skóre hodnoty jednotlivých žetonů ignorujte.

Při počítání skóre vám doporučujeme, aby si každý hráč vzal k sobě tolik mincí, kolik získal za každé dílčí kritérium (s výjimkou mincí samotných). Jestliže vám mince kdykoli dojdou, použijte jakoukoli vhodnou náhradu (jejich zásoba je neomezená).

Nejbohatší hráč vítězí. V případě shody na prvním místě si dotyční hráči sečtou počty věcí započítávaných do aspektů slávy (tj. každý sečte počet svých vylepšených předmětů, splněných úkolů, roztavených meteoritů, síly apod., včetně těch aspektů, u nichž nemá svůj žeton slávy). Jestliže panuje shoda i zde, příslušní hráči se o vítězství dělí.

PŘÍKLAD: Petr končí hru s žetony slávy za roztavené meteority, potřenou zhoubu a karty pod svou kontrolou. Splnil 3 úkoly a má 11 \$ v mincích, 6 \$ za vylepšené předměty a 10 žetonů zhouby. Díky tomu získá ke svým 11 \$ v mincích ještě 30 \$ za aspekty slávy (10 \$ za každý ze 3 žetonů slávy na desce základního tábora), 6 \$ za vylepšené předměty a 20 \$ za žetony zhouby (2 \$ za každý z 10 žetonů zhouby). Petrovo konečné skóre je proto 67 \$. Kdyby nesplnil žádné úkoly, získal by za slávu pouze 15 \$

GUNTER & NACHT

Gunter je celosvětově proslulý voják, velitel a taktik.

V dobách míru však nabyt dojmu, že jeho život postrádá smysl. Když se dozvěděl po divných útocích a frontových liniích na zasněžené Sibíři, vydal se na cestu se svým stárnoucím obřím vlkem jménem Nacht.



VARIANTY SE HROU SCYTHE: Protože už nadále nebudou vznikat žádné další produkty k původní hře Scythe, očekáváme, že se někteří kreativní fanoušci pokusí začlenit tyto velké mechy do partií Scythe. Sdílejte prosím své výtvary ve facebookové skupině Scythe a na BoardGameGeek. Ty nejzajímavější zahrneme do FAQ k Scythe na stránkách Stonemaier Games.

LIST MIMOŘÁDNÝCH VÝKONŮ: Hráči mohou sami vymýšlet nejrůznější milníky a zapisovat je na přiložený list mimořádných výkonů. Ten je rovněž ve verzi pro tisk a stažení dostupný na stránkách stonemaiergames.com/games/expeditions.

INSPIRACE: Velké díky patří brilantním designerům her, které Jameyho inspirovaly na jeho tvůrčí cestě, mezi jinými: Slay the Spire, Břink!, Ztracený ostrov Arnak, Duna: Impérium, The Quest for El Dorado, Shards of Infinity, Nemesis, Yedo, Great Western Trail: Cesta na Západ, Magic the Gathering, Tyrants of the Underdark, Dominion, Archa Nova, Moonrakers, Legendy Dávnozemě, Dead Reckoning, Islebound, Concordia, Century: Cesta koření, Inscryption a samozřejmě Scythe.

FOTOGRAFIE: Fotografie z filmu Nanook of the North Roberta Flahertyho byla použita jako podklad pro ilustraci na kartě č. 73. Fotografie zápasníka od Pierra-Yvese Beaudoina z Creative Commons byla použita jako podklad pro ilustraci na kartě postavy Matthew. Zakoupené fotografie poskytly podklady pro další karty (například zvířata v různých postojích).

OLGA & ČANGA

Olga je bývalá zpravodajská důstojnice, která opustila řady válečných štváčů své vlasti a místo toho našla útočiště v odlehlých městech a vesnicích. V jedné takové vesnici nakonec potkala doktora Tarkovského. Když se dozvěděla o jeho nešťastné výpravě a těch, které ji následovaly, vyrazila po nich pátrat se svou sibiřskou tygřicí Čangou.



CHCETE SE PODÍVAT NA INSTRUKTÁŽNÍ VIDEO S PRAVIDLY V ANGLIČTINĚ?

Navštivte stonemaiergames.com/games/expeditions/media-reviews

CHCETE PRAVIDLA V JINÉM JAZYCE NEBO KOUKNOUT NA NEJČASTĚJI KLADENÉ OTÁZKY?

Navštivte stonemaiergames.com/games/expeditions/rules-faq

NAPADLA VÁS OTÁZKA NAD ROZEHRANOU HROU?

Zeptejte se na anglické facebookové skupině Expeditions, Boardgamegeek.com, na Discordu Stonemaier games (stonemaiergames.com/discord) nebo na info@albi.cz.

POTŘEBUJETE NÁRADNÍ DÍLY?

Kontaktujte nás na info@albi.cz a my vám je rádi zašleme.

CHCETE SLYŠET O DALŠÍCH PROJEKTECH STONEMAIER GAMES?

Přihlaste se k odběru měsíčního newsletteru na stonemaiergames.com/e-newsletter



Zvláštní poděkování si zaslouží i Thomas Tamblyn za design symbolů zhouby, chytrosti a tavení a Skoll za design symbolu síly.

Původní symboly byly upraveny a jsou v licenci creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode.

AKIKO & DŽIRÓ

Akiko je vědkyně, která v současné době zasvětila svůj život zkoumání starobylých artefaktů a ztracených civilizací, které zde byly před lidstvem. Když se k ní dostaly zvěsti o podivných úkazech v kraji kolem Tungusky, k nimž dochází po nárazu meteoritu, vydala se je prověřit, přičemž společnost jí dělá cvičený opičák Džiró.





Mince



Síla



Chytrost



Zhouba



Mapa



Zisk 1 výhody
ze sousední lokace



Vyrožení 1 karty
ze zálohy (získáte
její základní přínos
a můžete umístit dělníka)



Odpočinek vašich
karet & dělníků



Aktivace efektu sousední karty lícem nahoru (neumíst'ujte na ni dělníka)



Stážení 1 aktivní karty (a případně dělníka z ní) do zálohy



Jakákoli karta pod vaší kontrolou



Vylepšená karta předmětu



Jakákoli karta lícem nahoru



Karta lícem nahoru sousedící s lokací s vaším mechem



Vrchní karta z balíčku



Vezměte si 2 vrchní karty z balíčku, 1 umístěte do své aktivní řady a druhou na hromádku zametených karet



Karta úkolu lícem nahoru



Karta předmětu lícem nahoru



Karta meteoritu lícem nahoru



Zaťete libovolné karty lícem nahoru na hromádku zametených karet

Nově získané karty umístěte do své aktivní řady. Pokud získáte kartu lícem nahoru, ihned ji nahradte vrchní kartou z balíčku.

Pohyb (str. 5): Přesuňte svého mecha do jiné neobsazené lokace v dosahu (1–3 lokace).

Sběr (str. 9): Získáte viditelné výhody lokace, kde se nachází váš mech.

Hrani (str. 6): Vložte 1 kartu ze své zálohy do své aktivní řady; získáte její přínos a můžete na ni umístit dělníka, abyste aktivovali její efekt.

Odpočinek (str. 12): Přesuňte všechny své aktivní karty zpět do zálohy a všechny umístěné dělníky na desku svého mecha.

PLNĚNÍ ÚKOLU (♥; str. 8): V lokaci, která odpovídá úkolu pod vaší kontrolou, zaplatte cenu za splnění a získáte odpovídající výhodu. Kartu splněného úkolu zasuňte pod desku svého mecha. Množství splněných úkolů má vliv na závěrečné skóre.

VYLEPŠENÍ PŘEDMĚTU (🔧; str. 10): Zasuňte předmět pod svou kontrolou pod desku svého mecha, aby se zakryl symbol dělníka.

TAVENÍ METEORITU (🏠; str. 10): Zasuňte meteorit pod svou kontrolou pod desku svého mecha a získáte výhody ze všech svých roztavených meteoritů (včetně nově roztaveného).

CHLUBENÍ (★; str. 10): Umístěte 1 svůj žeton slávy na desku základního tábora k aspektu slávy, jehož požadavky splňujete. Tím zvýšíte své skóre na konci hry a posílíte svou postavu a jejího společníka.

POTÍRÁNÍ ZHOUBY (str. 8): Zaplatte cenu vrchního žetonu zhouby v lokaci, kde se nachází váš mech, abyste ho získali. Můžete to udělat vícekrát během jednoho potírání zhouby.



STONEMAIER
GAMES

© 2023 Stonemaier LLC. Expedice je obchodní značkou Stonemaier LLC.

Všechna práva vyhrazena.

Vedoucí projektu: Jan Cízner • Překlad: Václav Pražák • CZ DTP: Michal Pechl