

DÁVNÉ

VĚDĚNÍ

PRAVIDLA HRY

**Jste dávní stavitelé tohoto světa,
poslední svědkové civilizací předcházejících té naší.
Jste jediní, kteří mají veškeré znalosti minulých tisíciletí.
Zapište se do historie za pomoci kamene a svého umu
a uchovejte dávné vědění i pro budoucnost.**



144 KARET STAVITELŮ

108 karet monumentů

36 měst (🏛️)

36 megalitů (🪦)

36 pyramid (🏰)

36 karet artefaktů (🏺)

Dodatečné náklady / zámek

Druh

Počáteční umístění

Počáteční hodnota vědění

Vítězné body

Název + současný stát



Aktivace

Efekt

Symboly počáteční sady / rozšíření

1

UKAZATEL ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE



45 KARET TECHNOLOGIÍ

27 karet úrovně I
18 karet úrovně II

Název

Požadavek

Druh



Efekt

Aktivace

4

PŘEHLEDOVÉ KARTY



60

ŽETONŮ VĚDĚNÍ / ZTRACENÉ VĚDĚNÍ O HODNOTĚ 1 (ŠEDÉ)

10

ŽETONŮ VĚDĚNÍ / ZTRACENÉ VĚDĚNÍ O HODNOTĚ 5 (ZLATÉ)

4

DESKY STAVITELŮ
(1 PRO KAŽDÉHO HRÁČE)

3

DESKY TECHNOLOGIÍ



11

ALTERNATIVNÍCH KARET

9 karet stavitelů
2 karty technologií

Tyto karty můžete odlišit díky symbolu 🕒 v jejich pravém dolním rohu.



1

BODOVACÍ BLOČEK







Dávne vědění je strategická hra pro 2 až 4 hráče, v níž postupně vytváříte silné, navzájem provázané kombinace karet a efektů. S každým odehraným kolem se vaše stavby blíží nevyhnutelnému osudu: stát se minulostí. Musíte vše chytře naplánovat, abyste stihli vědomosti předat dříve, než budou zapomenuty společně se stavbami, jejichž pozůstatky lze nalézt po celém světě. Můžete postavit mexické pyramidy, sfingu v Gíze, procházet ulicemi bájných měst Tíwanaku či Babylónu. Pouze hvězda toho nejznamenitějšího stavebníka zazáří v průběhu věků nejasněji a přinese mu vítězství.





V této hře je vaším největším protivníkem čas. Monumenty, které budete umisťovat do hry, vždy přicházejí s určitým množstvím **vědění** (📖). Na konci každého vašeho tahu se vaše řada vystavených monumentů posouvá doleva, a blíží se tak krůček po krůčku úpadku. Až dosáhnou hranice a stanou se minulostí, budete žet ztráty vědění, které nestihnete předat dál. Má-li některý z hráčů ve své minulosti alespoň 14 karet, hra skončí. Obstojí vaše stavby ve zkoušce času?

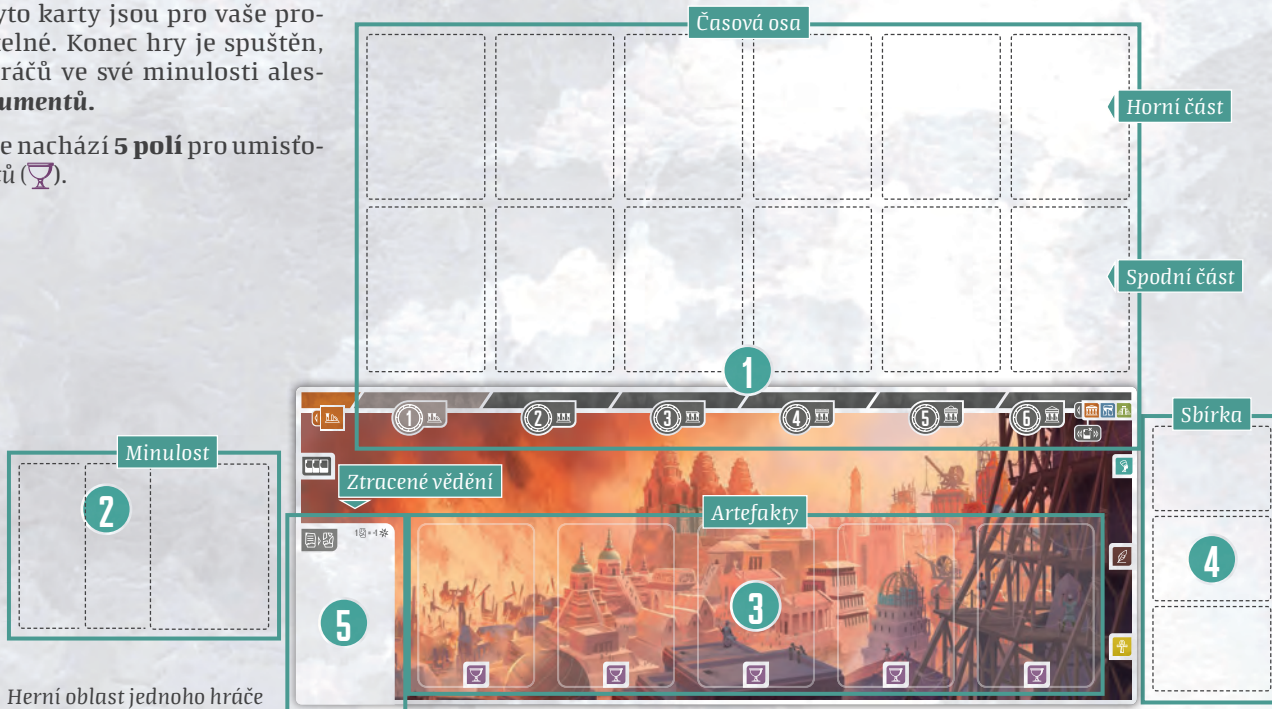


1. KAŽDÝ HRÁČ SI VYBERE 1 DESKU STAVITELE A UMÍSTÍ JI PŘED SEBE.

Každá deska stavitele obsahuje pět oblastí:

- 1 V horní části se nachází „časová osa“. V průběhu hry budete na **časovou osu** umisťovat karty monumentů (města , megality  a pyramidy ). Tyto karty se budou s postupujícím časem posouvat doleva.
- 2 Poblíž levého okraje desky se nachází oblast **minulosti**. Sem budete umisťovat své karty monumentů, které opustí časovou osu. Tyto karty jsou pro vaše protivníky vždy viditelné. Konec hry je spuštěn, má-li některý z hráčů ve své minulosti alespoň **14 karet monumentů**.
- 3 Uprostřed desky se nachází **5 polí** pro umisťování karet artefaktů ().

- 4 Poblíž pravého okraje desky budete umisťovat své karty technologií rozříděné dle jejich druhů (osobnost , písmo , věda ). Počet karet technologií, které lze do této oblasti umístit, není nijak omezen.
- 5 V levém dolním rohu desky se nachází oblast pro umisťování žetonů ztraceného vědění () , které obdržíte v průběhu hry.



Herní oblast jednoho hráče

2. OSTATNÍ KOMPONENTY PŘIPRAVTE NÁSLEDOVNĚ:



Příklad přípravy pro hru tří hráčů

- 1 Náhodně určete začínajícího hráče. Ten si před sebe umístí **ukazatel začínajícího hráče** a poblíž si položí bodovací bloček.
- 2 Doprostřed stolu umístěte 3 **desky technologií** (s viditelnou stranou ▲) tak, aby byly k dispozici 2 nabídky úrovně I a 1 nabídka úrovně II.
 - ▶ Zamíchejte karty technologií úrovně I a náhodně umístěte po 3 kartách lícem nahoru na obě 2 desky technologií úrovně I.
 - ▶ Zamíchejte karty technologií úrovně II a náhodně umístěte 3 karty lícem nahoru na desku technologií úrovně II.
 - ▶ Ze zbývajících karet vytvořte 2 samostatné balíčky (I a II) a umístěte je doprostřed stolu v dosahu všech hráčů. Poblíž ponechte prostor pro odkládací balíčky.

Karty technologií představují slavné osobnosti a technologie, které napomáhají rozvoji vaší civilizace.

- 3 Zamíchejte všechny **karty stavitelů** a poté pokračujte takto:
 - A Každému hráči náhodně rozdejte 10 karet lícem dolů. Po prohlédnutí karet si každý hráč ponechá 6 z nich a zbylé 4 karty odloží.
 - B Třetí a čtvrtý hráč si oba doberou po 1 kartě navíc. (Při hře dvou hráčů tento krok vynechte.)
 - C Ze zbývajících karet vytvořte balíček uprostřed stolu v dosahu všech hráčů. Poblíž ponechte prostor pro odkládací balíček.

Karty stavitelů představují **monumenty**, které díky vašim znalostem přetrvávají věky.


- 4 **Žetony** (☞) umístěte doprostřed stolu, a vytvořte tak zásobu v dosahu všech hráčů. Kdykoli můžete rozměňovat žetony různých hodnot.

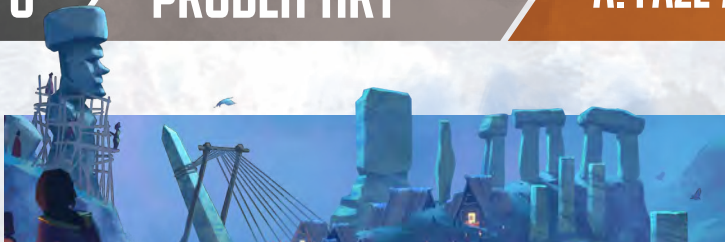
Tyto žetony představují **vědění** (☞), když jsou na kartách na časové ose, nebo **ztracené vědění** (☞), když se nacházejí v odpovídající oblasti vaší desky.



PRVNÍ HRA?

Při první hře doporučujeme použít předpřipravené **počáteční sady** karet. Dávné vědění má jednoduchá pravidla, ale velké množství kombinací různých herních efektů.

Pro jednodušší začátek jsou tedy připraveny 4 počáteční sady po šesti kartách. Poznáte je podle symbolů  v jejich pravém dolním rohu. Při hře s touto možností před zamícháním karet stavitelů ignorujte krok A a rozřídte všechny karty počátečních sad podle symbolů. Každý hráč si vezme jeden náhodně vybraný balíček. Zbytek karet poté zamíchejte (včetně nepoužitých počátečních karet).



Partie hry *Dávné vědění* nemá předem určený počet tahů. Konec hry je spuštěn, má-li některý z hráčů ve své minulosti alespoň **14 karet monumentů**. Po závěrečném bodování vyhrává hráč s největším počtem vítězných bodů!

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček se hráči střídají v tazích.


PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu hráč provede následující tři fáze v uvedeném pořadí:

A. FÁZE AKCÍ

TVORBA / UČENÍ / ARCHIVACE / OBJEVENÍ / PROHLEDÁNÍ

B. FÁZE ČASOVÉ OSY

HRÁČ AKTIVUJE VŠECHNY SVÉ MONUMENTY A ARTEFAKTY SE SYMBOLEM ČASOVÉ OSY .

C. FÁZE ÚPADKU

HRÁČ PŘESUNE VŠECHNY MONUMENTY NA SVÉ ČASOVÉ OSE DOLEVA.

Ve fázi akcí hráč provede **2 libovolné akce** z 5 níže popsaných. Ve svém tahu může provést i stejnou akci dvakrát.








TVORBA

Akce **Tvorba** umožňuje hráči vyložit kartu monumentu nebo artefaktu.





TVORBA MONUMENTU , , nebo 

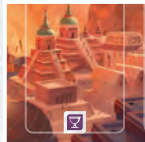
Hráč si vybere kartu monumentu ve své ruce. Přidá ji na svoji časovou osu (oblast nad deskou) podle následujících kroků:


1. Podívá se, zda karta nemá dodatečnou cenu za vyložení, která je představována symbolem * (viz strana 8).
2. Umístí vybranou kartu na její počáteční pole (to představuje symbol ).
3. Položí na tuto kartu počet  odpovídající číslu v barevném proužku (vedle symbolu .
4. Pokud je v barevném proužku i symbol , hráč jej ihned vyhodnotí. Pokud nemůže vyhodnotit plný účinek, vyhodnotí vše, co lze.



TVORBA ARTEFAKTU 

Hráč si vybere kartu  z ruky a vyloží ji na jedno z volných polí na své desce (na začátku hry jich je 5). Kartu  nelze nikdy zakrýt jinou kartou . Pokud je všech 5 polí obsazeno, nemůže hráč již karty tohoto druhu vykládat. Pouze některé efekty na kartách umožňují odložit vyloženou kartu .

DODATEČNÉ NÁKLADY 




Na některých kartách stavitelů jsou uvedeny dodatečné náklady. Pokud je v levém horním rohu karty uveden symbol , musí hráč z ruky odložit tolik karet, kolik je u symbolu uvedeno. Pokud nemůžete odložit dostatečný počet karet, nemůžete kartu vyložit.




UČENÍ




Akce **UČENÍ** umožňuje hráči vzít si jednu kartu technologie z nabídky uprostřed stolu. Postup je následující:

Hráč si vybere jednu kartu úrovně **I** nebo **II** a ověří její případné požadavky v rámečku napravo od názvu karty.

Pokud tyto požadavky splňuje nebo na kartě žádné nejsou, vezme si kartu a umístí ji napravo od své desky. Tato karta je od této chvíle součástí hráčovy **sbírky**. Ve hře jsou tři druhy karet technologie: osobnosti , písmo  a věda . Hráči je umísťují do odpovídajícího řádku vpravo od desky.

Je-li na kartě symbol , hráč ihned vyhodnotí její efekt. Pokud jej nemůže vyhodnotit celý, vyhodnotí vše, co lze.


Je-li na kartě symbol , přinese hráči vítězné body na konci hry.

Příklad: Honza provádí akci **UČENÍ**. Chtěl by si vzít kartu **Astronomie**, ale ke splnění požadavků mu v jeho minulosti chybí 1 . Rozhodne se, že si tedy namísto toho vezme **Aristotela**, protože ve své minulosti má více než 2 . Poté si ihned dobere 3 karty stavitelů a kartu **technologie** **Aristotela** umístí do své sbírky .



PŘES

3 
na tvé desce

Příklad: Aby si hráč mohl vzít tuto kartu, musí mít vyložené alespoň 3 .



DOSTUPNÉ KARTY TECHNOLOGIÍ

Když si hráč vezme kartu technologie, nedoplňujte do nabídky novou. Pouze pokud je v nabídce na desce technologií jen **jedna karta**, hráči ji odloží a doberou tři nové karty z příslušného balíčku karet technologií (úrovně **I** nebo úrovně **II**). Dobrané karty vyloží do nabídky lícem nahoru.

Kdykoli je balíček karet technologií prázdný, hráči zamíchají příslušný odkládací balíček a vytvoří nový dobírací balíček. Pokud není dostatek karet k doplnění nabídky, desku i karty vraťte zpět do krabice.


POLOVINA HRY


Hráč, který bude mít jako první alespoň **7 monumentů ve své minulosti**, otočí jednu z desek technologií úrovně **I** na úroveň **II** ▲ (hráč si vybere, kterou desku otočí). Okamžitě odloží karty z této desky a doplní ji kartami úrovně **II**. Od této chvíle může tato deska obsahovat pouze karty úrovně **II**. Tento proces proběhne pouze jednou za hru.





ARCHIVACE

Akce **ARCHIVACE** umožňuje hráči odstranit žetony  z monumentů na časové ose.



Hráč odloží libovolný počet karet z ruky. Za každou takto odloženou kartu odstraní 1  z karty monumentu na své časové ose. Odstraněné žetony hráči vracejí do zásoby.




Hráč nemůže odložit karty, pokud nemá žádné žetony  na časové ose.

Příklad: Honza provádí akci **ARCHIVACE**. Odloží 4 karty z ruky na odkládací balíček, aby mohl odstranit 3  z jednoho monumentu a 1  z druhého monumentu na své časové ose. Odstraněné žetony vrátí do zásoby.



RADA

1  = 1 

Hráči by se měli pokoušet průběžně odstraňovat žetony  z časové osy, aby se z nich ve **FÁZI ÚPADKU** nestaly , za něž na konci hry ztratí body. Ale pozor, některé karty jako požadavek vyžadují . Historie je plná těžkých rozhodnutí.



OBJEVENÍ

Akce **OBJEVENÍ** umožňuje hráčům dobírat karty pomocí monumentů v jejich minulosti.

Hráč otočí libovolný počet monumentů ve své minulosti o 90°. Za každou takto otočenou kartu si dobere 2 karty stavitelů a přidá si je do ruky.

Otočené monumenty v minulosti musí být nejprve pomocí efektů jiných karet narovnány, aby mohly být znovu otočeny.

Příklad: Honza provádí akci **OBJEVENÍ**. Otočí 2 karty monumentů ve své minulosti a dobere si 4 nové karty stavitelů.



PROHLEDÁNÍ

Akce **PROHLEDÁNÍ** umožňuje hráčům dobrat si jednu kartu monumentu.

Hráč si dobere si 1 kartu z balíčku stavitelů a přidá si ji do ruky.



RADA

Zkušení hráči tuto akci téměř nikdy nepoužijí, protože umožňuje dobrat vždy pouze 1 kartu. Vždy je lepší využít monumenty v minulosti a akci **OBJEVENÍ** si dobrat více karet najednou.



POČET KARET V RUCE

10

Hráč nikdy nesmí mít v ruce více než 10 karet. Pokud by si měl dobrat karty nad tento limit, tyto karty si vůbec nedobírá.

Příklad: Honza akci **UČENÍ** získá kartu Koptské písmo a měl by si dobrat 3 karty stavitelů. Protože již má v ruce 8 karet, dobere si pouze 2 karty, aby nepřekročil limit 10 karet.








PRÁZDNÝ BALÍČEK KARET STAVITELŮ

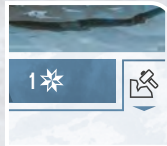
Kdykoli je balíček karet stavitelů prázdný, hráči zamíchají odkládací balíček a vytvoří nový dobírací balíček.

Po provedení 2 akcí pokračuje hráč **FÁZÍ ČASOVÉ OSY**.



V této fázi využije hráč efekty některých karet monumentů a artefaktů.

Hráč v libovolném pořadí využije efekty každé ze svých karet , ,  a  označené symbolem .




Pozor: Hráči nikdy nevyžívají efekty monumentů ve své minulosti.

Poté pokračuje hráč **FÁZÍ ÚPADKU**.






Během této fáze si čas vybírá svou daň. Vědění, které nebylo předáno následovníkům, bude ztraceno.

Monumenty na poli ① na časové ose **UPADNOU** v zapomnění () podle níže uvedených kroků.




UPADNOUT V ZAPOMNĚNÍ



Když karta **UPADNE** v zapomnění, postupují hráči podle následujících kroků v uvedeném pořadí:

1. Pokud je na kartě symbol , využije hráč její efekt. Jinak se v tomto kroku nic nestane.
2. Pokud jsou na kartě žetony , hráč je okamžitě přemístí do **oblasti ztraceného vědění** na své desce – změnil se ve ztracené vědění .
3. Hráč přesune kartu do své minulosti, vlevo vedle svojí desky. Karta již není „ve hře“ a po zbytek hry nelze využít její efekty.

Pokud hráči **UPADNOU** v zapomnění dvě karty, **UPADAJÍ** v zapomnění jedna po druhé. Hráč nejprve provede všechny kroky pro první kartu a poté pro druhou.



Po provedení **ÚPADKU** všech karet na poli ① hráč zkontroluje svoji minulost:




- ▶ Pokud v ní má alespoň 7 karet, otočí jednu z desek technologií úrovně **I**  na druhou stranu, pokud tak již neučinil jiný hráč předtím (viz **POLOVINA HRÝ** na straně 9).
- ▶ Pokud v ní má alespoň 14 karet, je spuštěn konec hry (viz **KONEC HRÝ** na straně 13).


Poté hráč přesune všechny monumenty na své časové ose, spolu se všemi žetony  na nich, o 1 pole doleva (karty na poli ⑦ se přesunou na pole ①, ty na poli ③ se přesunou na ⑦ atd.). Karty, které se přesunou na pole ①, **UPADNOU** v zapomnění v následujícím tahu hráče.  se nepřesouvají.





Příklad: V této fázi má Honza na poli ① na své časové ose karty Jonaguni a Mykény. Obě dvě **UPADNOU** v zapomnění.



Rozhodne se, že jako první **UPADNOU** v zapomnění Mykény. Protože je na kartě symbol , využije její efekt. Ten mu umožní odstranit 7  z Jonaguni.

Mykény mají stále 1 . Ten umístí Honza do oblasti ztraceného vědění a stane se z něj . Na konci hry bude mít hodnotu -1 .

Poté přesune Mykény do své minulosti. Nyní má ve své minulosti 1 .



Poté Honza nechá **UPADNOU** v zapomnění Jonaguni. Tato karta nemá žádný efekt  k vyhodnocení. Zbývající  z této karty přemístí Honza do oblasti ztraceného vědění na své desce.

Nakonec přesune Jonaguni do své minulosti. Má tak ve své minulosti 1  a 1 .






Více karet, které by mohly **UPADNOU** v zapomnění (čili nacházejících se na poli ①) už Honza nemá. Přesune všechny zbývající karty monumentů na své časové ose o 1 pole doleva a ukončí svůj tah.







Po dokončení **FÁZE ÚPADKU** pokračuje **FÁZÍ AKCÍ** svého tahu hráč po jeho levici.





RADA

Hráči se zpočátku snaží nepřesouvat monumenty do své minulosti, aby nezískávali . Monumenty v minulosti ale přinášejí hráčům vítězné body () na konci hry. Získat  se ale může vyplácet, zvláště pokud je rozdíl mezi  a  0 či vyšší.

Příklad: Hráč má Calakmul na poli ①. Na konci jeho tahu tento monument **UPADNE** v zapomnění, čímž hráč získá 1  (-1 ). Na konci hry však tato pyramida hráči přinese 1 . To znamená, že za tuto kartu hráč získá/ztratí 0 , ale poskytne mu pěkný efekt při úpadku.

V dalším tahu může tento monument ve své minulosti využít několika způsoby: dobrat si karty pomocí akce **OBJEVENÍ**, využít jej ke splnění požadavku jiné karty apod.

Někdy se vyplatí hrát karty, které přinášejí , protože mohou později přinést větší výhody. Je klidně možné vyhrát hru i s více než 20  stejně jako s nižším počtem. Hráči musí svoji hru přizpůsobit vítězné strategii.



Jakmile má některý z hráčů ve své minulosti alespoň **14 karet**, je spuštěn konec hry. Hráči pokračují ve hře tak, aby všichni odehráli stejný počet tahů (to poznáte podle **ukazatele začínajícího hráče**), poté následuje závěrečné bodování.



Konec hry je často spuštěn v okamžiku, kdy má hráč ve své minulosti 15 karet. To nastane, když má hráč 13 karet ve své minulosti a předchozí tah ukončil se dvěma kartami na poli (1).

ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Každý hráč určí svůj celkový počet vítězných bodů (★) takto:



Sečte vítězné body viditelné v barevném pruhu každé z karet monumentů ve své minulosti (otočené i neotočené).



Přičte vítězné body z odpovídajících efektů monumentů ve své minulosti.



Přičte vítězné body za každou svoji kartu technologie úrovně **II**.



Přičte 1 ★ za každý monument na své časové ose (★ a 1) na těchto kartách se nepočítají).



Odečte 1 ★ za každý 1 v oblasti ztraceného vědění na své desce.



Po závěrečném bodování vyhrává hráč s **největším počtem vítězných bodů!**

V případě shody vyhrává hráč s menším počtem 1. Pokud je stav stále nerozhodný, vyhrává nejstarší z hráčů se shodným výsledkem.

	Kuba	Petr	Houza
★	40	17	21
1	4	7	0
1	11	21	14
1	3	0	2
1	-15	-5	-2
Σ	43	40	35

Diagram illustrating the calculation of victory points for a player's cards and board state:

- +40★**: Total victory points from monument cards in the player's past.
- +3★**: Victory points from monument effects in the player's past.
- +4★**: Victory points from technology level II cards.
- +11★**: Victory points from monuments on the player's timeline.
- 15★**: Penalty for lost knowledge cards on the player's board.



SYMBOLY

AKCE



TVORBA



UČENÍ



ARCHIVACE



OBJEVENÍ



PROHLEDÁNÍ

VĚDĚNÍ



Vědění

Ztracené
věděníVítězné
body

KARTY STAVITELŮ

MONUMENTY



Město



Megalit



Pyramida



Artefakt

Dodatečné
nákladyPovinné
pole

Počáteční sady

KARTY TECHNOLOGIÍ



Osobnost



Pismo



Věda

ČASOVÁ OSA



1



2



3



4



5



6

AKTIVACE



Okamžitá

Trvalá
(s podmínkami)FÁZE
ČASOVÉ OSYFÁZE
ÚPADKUZÁVĚREČNÉ
BODOVÁNÍ

ALTERNATIVNÍ KARTY





Navzdory jednoduchým pravidlům může být zvládnutí hry *Dávné vědění* náročným úkolem, protože její průběh se liší od mnoha jiných her. Chcete-li se stát mistry,

zkuste se řídit těmito 5 tipy:

1 „Vybudujte si co nejdříve fungující kombinaci, stůj co stůj!“

Když si vybíráte 6 počátečních karet, měli byste si vybrat ty, které vám umožní rychle dobírat karty. Nejjednodušší způsob, jak toho docílit, je akcí **OBJEVENÍ**, takže se snažte mít několik karet, které začínají na polích ①, ⑦ a ⑨, abyste je mohli rychle přesunout do minulosti. V případě potřeby se nebojte odkládat karty, abyste své karty mohli umístit na jiná pole.

2 „Nedržte se jediné strategie!“

Dávné vědění je hra, v níž se musíte umět přizpůsobovat. Je důležité, abyste se nezaměřovali na jedinou strategii. Nakonec byste mohli být zklamaní a přijít o příležitost, které se vám naskytnou. Svou strategii musíte přizpůsobit kartám, které si doberete.

3 „Je to závod!“

Začátečníci mají tendenci vykládat hodně artefaktů nebo si brát příliš mnoho karet technologií. Když to však dělají, nehrají monumenty na svou časovou osu. Zkušenější hráči tak mohou vykládat více monumentů, což znamená, že získají více bodů. *Dávné vědění* je závod o to, kdo dříve postaví 14 monumentů. **Nevyložit** monument musí být strategickou volbou.

4 „Správa karet v ruce je klíčem pro nalezení těch nejlepších monumentů pro zvolenou strategii!“

Během hry si budete dobírat spoustu karet a kvůli limitu 10 karet budete muset s kartami, které máte, hospodařit. Máte dvě možnosti, jak odložit karty, které vás nezajímají: Buď pomocí akce **ARCHIVACE**, nebo vyložením monumentů na jiná pole, než je uvedeno na jejich kartě. Od poloviny hry je důležité často protáčet karty v ruce, abyste jich viděli co nejvíce. Neváhejte se rychle zbavit nepotřebných karet, abyste si uvolnili místo pro nové.

5 „Vždy se snažte mít představu o tom, kdy hra skončí.“

Během prvních her může být obtížné sledovat, co dělají vaši soupeři, ale je důležité vědět, jak na tom obecně jsou. Protože hra je závod, měli byste mít na paměti tempo soupeřů. Vykládají hodně monumentů? Měli byste upíšíit konec hry? Položte si během hry tyto otázky!





Týmová varianta představuje nový, ještě dynamičtější způsob, jak hrát hru *Dávné vědění* ve **čtyřech hráčích**.

V týmu hraje současně se svým spoluhráčem a vítězné body na konci hry sčítáte.

Na následujících stránkách jsou popsány herní prvky a pravidla specifická pro tuto variantu. Popsána jsou pouze pravidla lišící se od pravidel základní hry.

PŘÍPRAVA HRY

Vytvořte 2 týmy po 2 hráčích. Posadte se vedle svého spoluhráče a připravte hru podle pravidel pro 4 hráče (viz strana 5).



PRŮBĚH HRY

Postupujte podle běžných pravidel, ale přidejte následující pravidla:

PRŮBĚH TAHU TÝMU

Spoluhráči hrají své tahy současně (odehrají 3 obvyklé fáze). Jakmile oba hráči dokončí své tahy, hraje tým soupeřů.

A. FÁZE AKCÍ

Se svým spoluhráčem můžete volně diskutovat a plánovat své akce (především v případě akce **Učení**).

VÝMĚNA 1 KARTY

Během tahu soupeřova týmu si můžete se spoluhráčem vyměnit 1 kartu z ruky. Pokud vaši kartu přijme, musí vám dát 1 kartu ze své ruky. Pokud si karty vyměnit nechcete, nic se neděje. Před výměnou můžete diskutovat o kartách, které máte v ruce, aniž byste si je navzájem ukazovali.

EFEKTY A CÍLE

Efekty karet, které jsou cíleny na soupeře, cílí pouze na hráče soupeřova týmu, nikdy ne na spoluhráče.

KONEC HRY

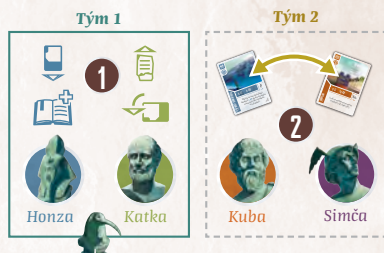
Na konci hry přičtete spoluhráčův součet ***** ke svému. Tým s **nejvíce *** vítězí. V případě shody vyhrává tým hráče s nejvyšším individuálním součtem bodů.

PŘÍKLAD TAHU

Honza a Katka tvoří **tým 1**, zatímco Kuba a Simča tvoří **tým 2**.

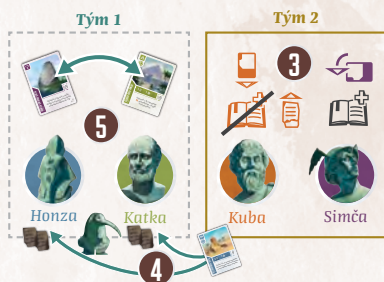
Tým 1 hraje jako první. Honza a Katka začnou hrát první tah současně **1**.

Během tahu **týmu 1** si mohou Kuba a Simča navzájem vyměnit jednu kartu z ruky **2**.



Nyní je na řadě **tým 2**.

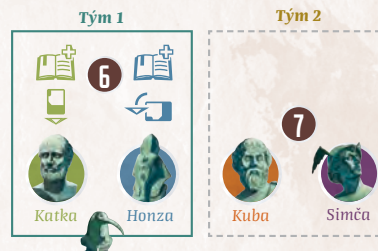
Kuba a Simča by si chtěli vzít stejnou kartu technologie. Dají hlavy dohromady a nakonec se rozhodnou, že si pomocí akce **UČENÍ** tuto kartu vezme Simča a přidá ji do své sbírky. Kuba se rozhodne pro jinou akci **3**.



Kuba vyloží kartu Velká sfinga v Gíze na svou časovou osu a díky jejímu efektu přidá 2 na monumenty Honzy a Katky. Efekt karty nemá vliv na Simču **4**.

Během tahu **týmu 2** by si Katka ráda vyměnila kartu s Honzou. Ačkoli by si raději ponechal všechny své stávající karty, rozhodne se Honza vyměnit kartu, aby pomohl své spoluhráčce **5**.

Později během hry, v tahu **týmu 1**, není Honza spokojen s dostupnými kartami technologií. Katka provede akci **UČENÍ** a použije efekt své nové technologie k obnovení dostupných karet technologií. Nyní, když má Honza více možností, provede svoji akci **UČENÍ** i on.



Během tahu **týmu 1** si mohou Kuba a Simča vyměnit jednu kartu, ale rozhodnou se, že tentokrát to neudělají **7**.

Na konci hry každý hráč sečte své body jako obvykle a poté oba spoluhráči své výsledky sečtou.

Kuba a Simča vyhrávají hru!

Tým 1		Tým 2	
76		82	
21	55	40	42
Honza	Katka	Kuba	Simča





TVŮRCI HRY

AUTOR: Rémi Mathieu

ILUSTRACE: Emilien Rotival, Adrien Rives, Ples

AGENTURA: L'Équipe Ludique

VEDOUCÍ PROJEKTU: Adrien Fenouillet

GRAFICKÝ DESIGN: Vincent Mougenot

REDAKCE: Adrien Fenouillet, Rémi Mathieu, Xavier Taverne

KOREKTURY: Maëva Debieu Rosas, Quentin Schoemacker, Max-Tobias Walter

PŘEKLADATEL: Danni Loe

ANGLICKÝ KOREKTOR: William Niebling

Děkuji Lauře za její odborné rady a tuto inspirativní větu: „Nepiš knihu, je to nuda. Udělej hru!“ Děkuji své rodině za podporu. Děkuji Mathieuovi z l'Équipe Ludique, který se na tomto projektu podílí od samého začátku. Vydláždil cestu pro Dávné vědění, díky níž je ještě větší a ještě lepší. Díky Nicovi, který mě inspiroval k tomu, abych pro jednou dokončil jeden ze svých projektů. Děkuji Clémentovi, který se zúčastnil více než 400 testování, a také prostě za to, že je perfektní kamarád. Díky všem, kteří si koupili hru, výsledkem pěti let práce a výzkumu. Děkuji týmu Iello, že ve mě věřil, a konkrétně Adrienovi; bylo mi potěšením s vámi spolupracovat. Děkuji také své malické za podporu při tvorbě této hry. Miluji tě víc než cokoli jiného.

HRU TESTOVALI:

Bez těchto hráčů by to nebylo možné! Díky všem následujícím: Laura, Clément, moje máma, mi bratři Yann a Théo, Karine, Kévin, Adrien, Vincent, Lucas, Nico, „Lucky“ Charles, Yoel a Héloïse z baru „Au beau jeu“ v Lille, Lisa, Thibaut, Benjamin, Pierre a jeho kamarád z „Dernier bar avant la fin du monde“, Max, Mathieu a Yann z l'Équipe Ludique, Etienne a Nileshe z Mayotte, Anthelme, Clément z Catch Up Games, Sofiane, Léo, JB, Cédric z Atalie, Jeremy, Arnaud, Marion a Rémi, Pierre a Jordan, Florian ze Sylexu, Cédric z Ludonaute, Rémi a Côme a jejich veselost, Clément, Arthur během vynuceného setkání, Laurent z Ludibreaku, Fred z Bad Taste Game, Pauline, Jean-François a Damien Fort – za jeho odborné rady.

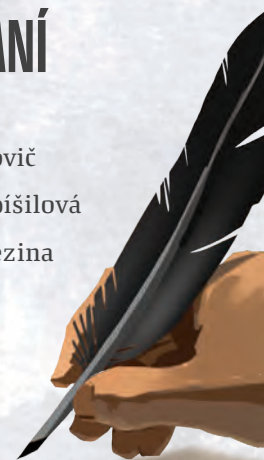
ČESKÉ VYDÁNÍ

PŘEKLAD: Vladimír Smolík

GRAFICKÁ ÚPRAVA: Jakub Matlovič

JAZYKOVÁ ÚPRAVA: Eliška Pospíšilová

REDAKCE: Ondřej Kurka a Jan Březina







©2023–2024 IELLO SAS. Všechna práva české verze vyhrazena.





AKTIVACE

Každá karta stavitelů má jeden nebo více aktivních efektů, když se nachází v herní oblasti hráče (na časové ose –  /  / , nebo na vaší desce – ). Některé efekty se aktivují pouze v určitých okamžicích tahu hráče. Pokud k tomu dojde, je třeba tyto efekty použít, pokud je to možné. Pokud je aktivováno více efektů současně, pořadí jejich vyhodnocení si určí hráč.



Efekt karty je vyhodnocen ihned po jejím vyložení během akce **TVORBA** nebo **UČENÍ**.



Efekt karty lze použít kdykoli, když jsou splněny podmínky.




Efekt karty je vyhodnocen v každé z hráčových **FÁZÍ ČASOVÉ OSY**, dokud je na jeho časové ose nebo mezi vyloženými artefakty (ale ne v ruce ani v minulosti).



Efekt karty je vyhodnocen pouze při přesunu karty do minulosti ve **FÁZI ÚPADKU**.



Efekt karty je vyhodnocen během **ZÁVĚREČNÉHO BODOVÁNÍ** (a pouze, pokud je v hráčově minulosti). Efekty  na kartách na časové ose se nevyhodnocují.




DŮLEŽITÁ PRAVIDLA



Text na některých kartách může být v rozporu s pravidly hry. Text na kartě má vždy přednost.



Efekt karty je aktivní pouze tehdy, když je tato karta vyložena na časové ose nebo na desce (s výjimkou karet s aktivačním symbolem ).



Karty v hráčově minulosti se používají pouze ke splnění požadavků karet technologií, splnění podmínek efektů jiných karet **monumentů** nebo se otáčejí během akce **OBJEVENÍ**. Jakkmile se karta dostane do hráčovy minulosti, nejsou její efekty po zbytek hry aktivní.



Pokud je to možné, musí hráči vždy vyhodnotit všechny efekty karet. Pokud nemohou vyhodnotit plný účinek, vyhodnotí vše, co lze, a zbytek ignorují.



Karty artefaktů se ve **FÁZI ÚPADKU** nepřesouvají. Není možné mít na desce více než 5 těchto karet.



Efekty karet ovlivňují pouze prvky v hráčově herní oblasti, pokud není na kartě výslovně uvedeno jinak. Není-li uvedeno jinak, karty, jejichž druh není specifikován, jsou vždy karty stavitelů.



Hráč nikdy nesmí mít v ruce více než 10 karet. Pokud by si měl dobrat karty nad tento limit, další karty si nedobírá.