

Divukraj
Mlžný les

PRAVIDLA HRY

PRŮBĚH HRY

Hluboko pod propletenými větvemi Mlžného lesa se skrývají mnohá tajemství. Mniši z Mlžného lesa zaznamenali příběhy hrdinů minulosti i současnosti, včetně zkazek o zakladateli Divukraje, Křovínu Chvůstkovi, a dalších legendárních postavách ze Smaragdového údolí. Nehledě na roční období se mniši snaží starat o poutivé obyvatele údolí.

Hluboko v lese však trpělivě vyčkává tajemná hrozba spřádající plány a zlověstné intriky...

Prežije krásné údolí hrozbu pavoučice Soumračnice a její armády pavouků?

Mlžný les přináší sadu modulárních rozšíření, která mohou být použita při hraní hry Divukraj i jeho dalších rozšíření. Kromě toho Mlžný les obsahuje nový náročný herní režim pro jednoho a dva hráče, Doupě Soumračnice.

TVŮRCI HRY

Nová rozšíření: Křovín Chvůstek, Čtvero ročních období, Další legendy

Autor rozšíření: James A. Wilson

Vývoj rozšíření: Dann May, Clarissa Wilson, Dan Yarrington

Hlavní ilustrátor: Andrew Bosley

Další ilustrátoři: Naomi Robinson, Natalie Johnson

Grafická úprava: Natalie Johnson, Jared Gannuscio

Vedoucí redakce anglické verze: Petra Schlunk

Redakce anglické verze: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produkce: Tim Schuetz

Producent: Skye Walker

Vedoucí výroby: Dan Yarrington

Testovali: Andrew Albertsen, Rob Bell, Kat Slosarska-Bell, Joshua a Lee Boruchovi, Joëlle Cathala, Jennifer Dingman, Danielle Dolloff, Gabrielle Dolloff, Tim Dolloff, Jean-François Knebel, Cory Kneeland, Benjamin Leroy-Beaulieu, Carlos Lopez, Katherine Parker, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, Nassouh Toutoungi, Damien Vocanson, Stéphanie Vocanson-Manzi, Anthony Williams, Erin Williams, Kim Williams

Mlžný les: Doupě Soumračnice

Autor rozšíření: Rob Bell, Chrissy Peske

Vývoj rozšíření: James A. Wilson

Hlavní ilustrátor: Naomi Robinson

Další ilustrátoři: Andrew Bosley, Natalie Johnson

Grafická úprava: Natalie Johnson, Jared Gannuscio, Mühlen-kind Kreativagentur

Vedoucí redakce anglické verze: Petra Schlunk

Redakce anglické verze: Charlotte Jones, Chrissy Peske, Tim Schuetz, Michael Cyr

Produkce: Tim Schuetz

Producent: Skye Walker

Vedoucí výroby: Dan Yarrington

Testovali: Joëlle Cathala, Tim Dolloff, JR Gracen, Ryan Horricks, Gretchen Ingram, Cory Kneeland, Emily LaFramboise, Justin Raymond Park, Alex Peske, Amy Peske, Chrissy Peske, Tom Peske, Karl Schwantes, James Wilson



Starling Games je značkou
Tabletop Tycoon, Inc.

ČESKÁ VERZE (REXHRY)

Překlad a sazba: Vladimír Smolík a Black Light Studio

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce překladu: Ondřej Kurka, Jan Březina a Daniel Knápek

Pokud by vám v této hře chyběly jakékoli komponenty, napište nám na reklamace@rexhry.cz. Chybějící součásti vám zašleme.

KOMPONENTY



20 KARET AKCÍ



5 BODOVACÍCH KARET SOUMRÁČNICE



23 KARET TVORŮ
A STAVEB



8 KARET CHOVÁNÍ



13 KARET PLÁNŮ



33 KARET LSTÍ



14 ŽETONŮ
PAVUČIN



1 DVANÁCTISTĚNNÁ
KOSTKA



2 OBOUSTRANNÉ
ŽETONY ROČNÍCH
OBDOBÍ



1 FIGURKA
SOUMRÁČNICE



6 MOTÝLŮ



6 PRASAT



6 LASIČEK

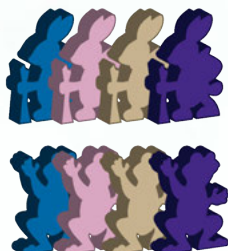


8 PAVOUKŮ



26 POMOCNÍKŮ, 4 KARTY SCHOPNOSTÍ
POMOCNÍKŮ, 4 ŽABÍ VELVYSLANCI
A 4 KRÁLÍČÍ CESTOVATELÉ

(VELVYSLANCI A CESTOVATELÉ SE POUŽIJÍ PŘI HŘE
S ROZŠÍŘENÍMI PERLAVA A SKALOVÉŽÍ.)



2 DESKY
SOUMRÁČNICE/
HRAČŮ

ROZŠIŘUJÍCÍ MODULY MLŽNÉHO LESA

MLžný les přináší sadu modulárních rozšíření, která mohou být použita při hraní hry *Divukraj* i jejích dalších rozšíření. Před přípravou hry by si hráči měli vybrat, která z nich chtějí zahrnout. Podrobnosti o jednotlivých rozšířeních, včetně přípravy a pravidel, jsou uvedeny níže.

ČTVERO ROČNÍCH OBDOBÍ

Od počátku Divukraje bylo zemědělství důležitou součástí způsobu života v údolí. Zemědělci se v průběhu roku potýkají s řadou problémů a musí se přizpůsobovat rozmarům počasí. Prožijte provoz na farmě v průběhu celého roku.

Nahradte 8 původních karet farem ze základní hry těmito 8 novými speciálními kartami farem, které jsou označeny symbolem ☀️. Tyto speciální karty farem vám často dávají na výběr ze dvou efektů a jejich cena za vyložení se může lišit. Při každé aktivaci karty si můžete vybrat pouze jeden efekt.



KŘOVÍN CHVŮSTEK

Slavný zakladatel Divukraje Křovín Chvůstek čelil před objevem Smaragdového údolí mnoha nebezpečím a zkouškám. Jeho vizionářské vedení inspirovalo nespočet tvorů k velkým činům a učinilo z Divukraje slavnou zemi, kterou je dnes. Prožijte jeho příběh na vlastní kůži!

Karty Křovína Chvůstka jsou označeny symbolem 🦊. Během přípravy hry těchto 5 karet zamíchejte do balíčku. Tyto karty jsou poměrně silné a doporučujeme je zkušeným hráčům.



Přestože jsou jinak podobné ostatním kartám staveb a tvorů, Křovínovy karty staveb lze použít k bezplatnému vyložení libovolné karty tvora uvedené barvy a Křovínovy karty tvorů lze vyložit zdarma pomocí libovolné karty stavby uvedené barvy. Můžete například vyložit Krále Křovína Chvůstka (místo Učitele) tak, že umístíte žeton obyvatele na Školu.



DALŠÍ LEGENDY

Legendární karty jsou silnými vylepšeními jiných tvorů a staveb ze hry *Divukraj*. Tyto speciální karty zvyšují variabilitu a složitost hry. Doporučujeme je používat až po seznámení se základní hrou, a to pouze tehdy, máte-li chuť na zpestření běžné hry.

Karty legend z rozšíření *Mlžný les* lze použít buď samostatně, nebo je lze smíchat s kartami z rozšíření *Legendy*. Legendární karty jsou označeny symbolem . Při právě rozdělíte karty legend na karty tvorů a staveb a zvlášť je zamíchejte. Poté každému hráči náhodně dejte 1 kartu legendární stavby a 1 kartu legendárního tvora. Zbývající legendární karty vraťte do krabice se hrou, aniž byste si je prohlíželi.

Legendární karty nejsou považovány za karty „v ruce“, a nezapočítávají se tak do limitu karet v ruce.

Legendární karty se vykládají stejně jako ostatní karty tvorů a staveb, avšak s těmito zásadními rozdíly:

Pokud má hráč ve svém městě kartu uvedenou na červeném praporu, odloží ji a legendární kartu vyloží zdarma. V opačném případě může vyložit legendární kartu tak, že zaplatí její cenu v surovinách. Legendární kartu nelze zdarma vyložit jinak než odložením karty uvedené v červeném praporu. Pokud má hráč více než jednu kopii karty uvedené v červeném praporu, odloží pouze jednu z nich. Od této chvíle nesmí hráč do svého města vyložit další kopii uvedené karty, ať už legendární kartu vyložil zdarma, nebo ne.

Pokud hráč odloží kartu z města, aby ji povýšil na legendární kartu, přesune případný žeton obyvatele nebo figurky pomocníků z odložené karty na tuto legendární kartu.



NAHRAZUJE PĚVCE

JONÁŠ ZLATOLET
LEGENDÁRNÍ TVOR

Získej 1 za každou ve své ruce (nejvíce však 8 .

... teď slyš, kde je levně ná, tichem se hall Diváková

VYTVÁŘÍ NOVÉ MÍSTO VE MĚSTĚ

HROBKOV
LEGENDÁRNÍ STAVBA

Pomocníci zůstávají na těchto místech trvale.

Vylož zdarma 1 .

NAHRAZUJE HŘBITOV

HRAČ MŮŽE ODLOŽIT HŘBITOV ZE SVÉHO MĚSTA A NAHRADIT JEJ HROBKOU VĚČNÉHO PLAMENE. HRAČ POTÉ JIŽ NESMÍ DO SVÉHO MĚSTA VYLOŽIT DALŠÍ KOPII HŘBITOVA. STEJNĚ TAK MŮŽE HRAČ ODLOŽIT KARTU PĚVCE, ABY VYLOŽIL JONÁŠE ZLATOLETA.

Legendární karta se počítá jako karta uvedená v červeném praporu pro všechny účely, včetně dokončení událostí a použití stavby pro vyložení tvora zdarma.



Každá legendární karta přidává další místo do města. Legendární karty stále zabírají místo ve městě. Legendární kartu lze vyložit, i když je město plné; karta zabere nově vytvořené místo. Legendární karty nelze žádným způsobem odložit.

Legendární karty nelze kopírovat žádným efektem.

Pravidla pro hru jednoho hráče: Kdykoli vyložíte legendární kartu, dejte Břítvovi 3 body a Břítva poté vyloží 2 karty místo 1.

NOVÉ SCHOPNOSTI POMOCNÍKŮ



Schopnosti pomocníků hráčům umožní využívat speciální schopnost. Během přípravy hry zamíchejte všechny karty schopností dohromady. Každý hráč dostane dvě karty a jednu si vybere. Pokud nemáte karty schopností pomocníků z jiného rozšíření, dejte každému hráči jednu kartu. Odstraňte prvního pomocníka každého hráče z oblasti „Jaro“ na Prastromu.

- Tyto schopnosti mají pomocníci navíc k běžným pravidlům a nenahrazují obvyklá pravidla pro nakládání s pomocníky.
- Při hře se schopnostmi pomocníků nezískávají hráči při přípravě na jaro pomocníka.
- Schopnosti pomocníků nejsou považovány za „schopnosti na kartách“, takže jejich efekty lze kombinovat se schopnostmi z jiných karet.
- Schopnosti pomocníků se nekombinují se schopnostmi velkých tvorů z rozšíření *Skalověž*.

DOUPĚ SOUMRAČNICE

V *Divukraji* se objevila nová hrozba v podobě pavoučice Soumračnice. Ta spřádá nejen sítě, ale také plány, jak zkomplikovat život v údolí.

Doupě Soumračnice je určeno pro hru jednoho nebo dvou hráčů. *Soumračnice* se počítá jako další hráč.

PŘÍPRAVA HRY

Při hře jednoho hráče proti *Soumračnici* připravte *Divukraj* jako pro hru 2 hráčů (tj. na lesní mýtiny umístěte pouze 3 karty lesa). Při hře se dvěma lidskými hráči připravte *Divukraj* jako pro hru 3 hráčů.

Při přípravě hry vyřadte kartu významné události *Lesní desetiboj*. Každý lidský hráč dostane do ruky 5 karet.

- 1 Umístěte obě desky *Soumračnice* (představující její *Doupě*) vedle herního plánu.
- 2 Dejte *Soumračnici* osmistěnnou kostku ze hry *Divukraj*. Při hře jednoho hráče vezměte 1 kartu svrchu balíčku a položte ji lícem dolů k *Doupěti Soumračnice*. Toto je první karta „v ruce“ *Soumračnice*. Při hře se dvěma lidskými hráči začíná *Soumračnice* se 2 kartami v ruce místo 1.
- 3 Vyberte úroveň obtížnosti (od 0 do 4, přičemž 4 je nejobtížnější) a umístěte k deskám *Soumračnice* odpovídající bodovací kartu. Úroveň obtížnosti ovlivňuje, kolik bodů bude *Soumračnice* získávat a kolik bodů navíc získá na konci hry.



PRVNÍ SYMBOL ROČNÍHO OBDOBÍ JE ZIMA, COŽ ZNAMENÁ, ŽE SE JEDNÁ O ZIMNÍ KARTU AKČÍ.

- 4 ROČNÍ OBDOBÍ KARTY AKCE POZNÁTE PODLE PRVNÍHO SYMBOLU ROČNÍHO OBDOBÍ, KTERÝ JE NA NÍ UVEDEN. JE TO PRVNÍ ROČNÍ OBDOBÍ, VE KTERÉM MŮŽE SOUMRAČNICE PROVÉST AKCI POMOCÍ TÉTO KARTY.



- 4 Karty akcí rozdělíte podle ročních období. **Poznámka:** Pokud nehrajete s rozšířením *Perlava*, vyřadíte 2 karty akcí se symbolem a vraťte je do krabice. Karty akcí se symbolem nechejte v balíčku, i když nehrajete s rozšířením *Nový Lístkovec*.

- 5 Náhodně vyberte 2 z 5 zimních karet akcí () se symbolem pavoučího pomocníka () v levém horním rohu a jednu z těchto 2 karet vraťte skrytě do krabice. Druhou položte stranou, aniž byste si ji prohlíželi. Zamíchejte zbývajících 7 zimních karet akcí, položte je lícem

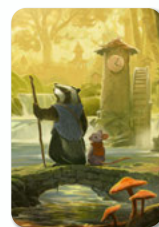
dolů a vytvořte balíček akcí. Na něj položte odloženou zimní kartu lícem dolů. Balíček akcí bude obsahovat 8 karet.

- 6 Balíčky karet akcí ostatních ročních období položte vedle *Doupěte Soumračnice*. Tyto karty budou do balíčku akcí přidány později.

- 7 Žeton ročního období položte zimní stranou vzhůru poblíž balíčku zimních akcí. Druhý žeton ročního období položte stranou. Žeton ročního období slouží jako připomínka toho, ve kterém ročním období se *Soumračnice* nachází.

- 8 Umístěte *Soumračnici* a dva pavoučí pomocníky do *Doupěte*.

- 9 Zbývajících 6 pavoučích pomocníků umístěte pod oblast *Příprava na další roční období*, jak je znázorněno níže – tyto pomocníky bude mít *Soumračnice* k dispozici později.



ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI



PŘÍPRAVA HRY: BONUSOVÉ MODULY SOUMRAČNICE

Při hraní s těmito moduly nepřidávejte žádný další materiál z jiných rozšíření.

Připravte *Doupě Soumračnice* jako obvykle a vyberte, které z následujících modulů chcete zahrnout.

Na desku *Soumračnice* umístěte žetony pavučin , abyste je měli během hry k dispozici.

Chování: Vyberte si 1 kartu chování *Soumračnice* a umístěte ji poblíž *Doupěte*. Zbývající karty chování vraťte do krabice.

Lsti: Zamíchejte karty lstí a položte je lícem dolů poblíž *Doupěte*.

Plány: Vyberte si 1 kartu plánu a umístěte ji poblíž *Doupěte*. Zbývající karty plánů vraťte do krabice.

Poznámka: *Lsti a plány jsou určeny pouze pro hru jednoho hráče a nelze je vzájemně kombinovat.*



PŘÍPRAVA HRY: SOUMRAČNICE A DALŠÍ ROZŠÍŘENÍ

Soumračnici lze kombinovat s většinou dalších rozšíření nebo modulů, s výjimkou hry jednoho hráče proti *Břítvovi*. Připravte rozšíření jako pro hru 2 hráčů, pokud hrajete sami proti *Soumračnici*, nebo jako pro hru 3 hráčů, pokud hrajete s jiným lidským hráčem. Proveďte následující změny:

SCHOPNOSTI POMOCNÍKŮ

Nepoužívejte schopnost pavouků. *Soumračnice* nedostane kartu schopnosti pomocníků.

PERLAVA

Při třídění karet akcí podle ročních období přidejte k odpovídajícím balíčkům karet ročních období 2 karty se symbolem .



Vyměňte jarního pavoučího pomocníka za žabího velvyslance.

SKALOVĚŽÍ

Před zamícháním karet objevů odstraňte z karet vrcholků kartu *Bouřná hůrka*.

ZVONKOBRANÍ

Významné události: Použijte 2 významné události z rozšíření *Zvonkobraní* a 2 ze základní hry, přičemž události ze *Zvonkobraní* položte na oba kraje řady událostí.

Jarmark: Umístěte žetony jarmarku náhodně do jedné řady na stranu „získej“ na desce jarmarku.

Událost Květinový festival: Umístěte dílek květinového festivalu mezi dílky ostatních základních událostí na herním plánu.

NOVÝ LÍSTKOVEC

Soumračnici dejte místo osmistěnné kostky dvanáctistěnnou.

Soumračnice nedostane zlaté žetony obyvatel, jízdenku ani žeton rezervace.

Použijte významné události pouze z rozšíření *Nový Lístkovec* a/nebo *Zvonkobraní*.

PRAVIDLA: DOUPĚ SOUMRAČNICE

Hra probíhá jako obvykle s těmito dodatky:

- Začínajícím hráčem je *Soumračnice*. Při hře jednoho hráče se hráč se *Soumračnicí* střídá v tazích.
- Karty v ruce *Soumračnice* jsou umístěny v balíčku lícem dolů. *Soumračnice* nemá omezený počet karet v ruce. Po přidání karet vždy její karty v ruce zamíchejte.
- *Soumračnice* při umisťování svých pomocníků nezískává ani neztrácí suroviny, karty ani body. Při vykládání karet ignoruje veškeré požadavky.
- Kdykoli musíte dát karty *Soumračnici*, přidejte jí je do ruky. *Soumračnice* získá navíc 1 bod za každou kartu, která jí byla předána.



- Kdykoli musíte *Soumračnici* dát suroviny, odložte je, vezměte z balíčku stejný počet karet a zamíchejte je do ruky *Soumračnice*. V tomto případě nedostane body.
- Kdykoli musíte dát body *Soumračnici*, ráda je přijme.
- *Soumračnice* ignoruje veškerý text na místech, která navštíví, a na kartách, které jsou vyloženy do jejího města. To znamená, že může mít ve svém městě více stejných jedinečných karet, ignoruje pravidla pro párování karet, aktivaci karet i zisk bonusových bodů (například *Hodinová věž*). *Výjimka: Šaška vyloží do vašeho města, pokud není plné nebo pokud už jednoho nemáte. V takovém případě Šaška jako svoji akci odloží.*
- Když musí *Soumračnice* ve hře se dvěma lidskými hráči cílit na jednoho soupeře, postupuje podle pravidel pro rozhodování mezi více možnostmi (viz *Pravidla pro rozhodování mezi více možnostmi*, strana 15), přičemž pro pravidlo po směru hodinových ručiček zvolí hráče po její levici a pro pravidlo proti směru hodinových ručiček hráče po její pravici.
- *Soumračnice* má jedinečný balíček karet akcí, který určuje její akce v aktuálním ročním období. Toto roční období nemusí být stejné jako to, ve kterém se nacházejí jednotliví hráči. Jako připomínka slouží žetony ročního období. Stejně jako hráči začíná i *Soumračnice* hru v zimě.
- Hra končí, jakmile všichni lidští hráči pasují a *Soumračnice* se na konci podzimu připraví na další roční období.



DESKY DOUPĚTE SOUMRAČNICE

Na deskách *Doupěte Soumračnice* hráči najdou nápovědu, místo pro *Soumračníci*, její pavoučky, žetony pavučin a spoustu místa pro uložení jejích bodů a odměn.

DOSTUPNÉ ŽETONY PAVUČIN A PAVOUČÍ POMOCNÍCI

AKCE A MÍSTA

ODMĚNY SOUMRAČNICE

PRŮBĚH TAHU

VÝHODA SOUMRAČNICE PŘI PŘÍPRAVĚ NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ

AKCE SOUMRAČNICE

- Dělení si karty do ruky a sáních je.
- Odházet všechny karty ze své ruky.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.

MÍSTA PRO POMOCNÍKY

- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.
- Uložení karet do stánků.

PŘEBĚH TAHU

Odházet všechny karty do ruky a sáních je.

PŘÍPRAVA NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ

- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.
- Vytáhnout jednu nebo více karet z jednoho nebo více stánků.

Toto +1 +2
Toto +2 +2
Toto +3 +2

TAH SOUMRAČNICE

1. Odhalte horní kartu balíčku akcí.
2. *Soumračnice* musí provést akci určenou pro její aktuální roční období:



- *Soumračnice* provede první akci (nalevo od lomítka) uvedenou pro aktuální roční období, pokud je to možné.
- Pokud tuto akci nemůže provést, provede druhou akci (napravo od lomítka) pro aktuální roční období.
- Pokud nemůže provést ani tuto akci, provede výchozí akci ve spodní straně karty (pokud nějakou část výchozí akce nemůže provést, provede vše, co lze).

Příklad: Na výše uvedené kartě by umístila pomocníka (pokud je to možné) na Jarmark nebo na Svatyni a vzala by si body.

Obsazené místo nemusí nutně znamenat, že *Soumračnice* nemůže danou akci provést (viz *Umístění pavoučích pomocníků*).

3. Pokud je *Soumračnice* na *Louce*, nemá ve svém *Doupěti* žádného pomocníka a dobere si kartu akce s 🕷 nebo 🕸, musí se připravit na další roční období.

Soumračnice nemůže provést svoji akci, pokud:

- Musí vyložit kartu do svého města, ale to je plné (je v něm již 15 karet).*
- Musí odložit kartu, ale žádnou nemá.**
- Musí umístit pomocníka, ale už nemá žádného, kterého by mohla umístit, nebo jsou všechna místa tohoto typu obsazena (viz strana 13).
- Musí umístit pomocníka, aby dokončila významnou událost, když už jednu v tomto ročním období dokončila.
- Musí postavit div / vyložit vzácný předmět a nemůže udělat ani jedno (*Perlava*).

* Pokud je město *Soumračnice* plné, když je vyslána na *Louku*, je stále umístěna na *Louku*, ale kartu z *Louky* odloží.

** *Soumračnice* může provést akci *Vyložení a odložení karty* (🗑️ 📄 🕸), i když nemá kartu, kterou by mohla odložit.

AKCE SOUMRAČNICE

AKCE S KARTAMI

 **Dobráni:** *Soumračnice* si dobere kartu z balíčku a zamíchá ji do své ruky.

 **Odložení:** *Soumračnice* odloží vrchní kartu ze své ruky a získá 1 bod.

 **Vyložení karty z Louky:** Má-li *Soumračnice* vyložit kartu z *Louky*, hodte osmistěnnou kostkou – číslo na kostce určí, kterou z 8 karet z *Louky* má *Soumračnice* vyložit do svého města. Karty jsou očíslovány 1–8, přičemž vlevo nahoře je 1 a vpravo dole 8. Na *Louku* doplňte novou kartu z balíčku. **Poznámka:** Pokud je místo obsazené *Soumračnicí*, vyloží místo toho do svého města kartu svrchu balíčku.

 **Vyložení a dobání karty:** Hodte osmistěnnou kostkou, abyste určili kartu, kterou *Soumračnice* vyloží do svého města. Na *Louku* doplňte novou kartu z balíčku. *Soumračnice* si poté dobere kartu z balíčku a zamíchá ji do své ruky. **Poznámka:** Pokud je místo obsazené *Soumračnicí*, vyloží místo toho do svého města kartu svrchu balíčku.

 **Vyložení karty z ruky *Soumračnice*:** *Soumračnice* vyloží vrchní kartu ze své ruky do svého města.

 **Vyložení a odložení karty:** Hodte osmistěnnou kostkou, abyste určili kartu, kterou *Soumračnice* vyloží do svého města. Na *Louku* doplňte novou kartu z balíčku. *Soumračnice* poté odloží vrchní kartu ze své ruky a získá 1 bod.

- Pokud je místo obsazené *Soumračnicí*, vyloží místo toho do svého města kartu svrchu balíčku.

- Pokud nemůže kartu odložit, tuto akci přesto provede, ale nezíská bod.

 **Umístění pomocníka:** *Soumračnice* umístí 1 pomocníka na určené místo (viz níže).



SYMBOL  V LEVÉM HORNÍM ROHU KARTY AKCE ZNAMENÁ, ŽE SOUMRAČNICE MUSÍ PŘI PROVÁDĚNÍ JAKÉKOLI AKCE NA TÉTO KARTĚ UMÍSTIT POMOCNÍKA (KROMĚ VÝCHOZÍ AKCE).

 **Umístění *Soumračnice*:** Hodte osmistěnnou kostkou, abyste určili kartu, kterou *Soumračnice* vyloží do svého města. Místo doplnění karty na *Louku* umístěte na uvolněné místo na *Louce* figurku *Soumračnice*. Karta se na toto místo doplní, až když se *Soumračnice* při přípravě na další roční období vrátí do svého *Doupěte*. Tuto akci může provést, i pokud je její město plné. Místo toho, aby vyložila kartu do svého města, určenou kartu odložte.

VÝCHOZÍ AKCE:

 **Zisk bodů:** Když musí *Soumračnice* provést výchozí akci, vždy získá body, pokud je to součástí akce, a to i když nemůže splnit žádnou jinou část akce. Získává body dle zvolené úrovně obtížnosti (0 až 4 body).

*Jarmark/
Svatyně*

Umístěte jednoho z pomocníků Soumračnice, pokud je k dispozici, na Svatyni. Hrajete-li s rozšířením *Zvonkobraní*, umístěte jejího pomocníka na *Jarmark* (Soumračnice ignoruje limit 1 pomocníka na hráče), dokonce i když nemá žádného pomocníka k umístění, vyberte a přesuňte žeton na *Jarmarku* podle pravidel pro rozhodování mezi více možnostmi (viz *Pravidla pro rozhodování mezi více možnostmi*, strana 15).



Odložení: Soumračnice odloží vrchní kartu ze své ruky.



Dobraní: Soumračnice si dobere kartu z balíčku a zamíchá ji do své ruky.

UMÍSTĚNÍ PAVOUČÍCH POMOCNÍKŮ

Pomocníci Soumračnice jsou umísťováni pouze na místa pro jednoho hráče . Výjimkou je, že výchozí akce může pomocníka umístit na *Jarmark* nebo na *Svatyni*.

Pokud je místo obsazené, postupujte po nebo proti směru hodinových ručiček podle pravidel pro rozhodování mezi více možnostmi (viz *Pravidla pro rozhodování mezi více možnostmi*) k dalšímu neobsazenému místu daného typu pro jednoho hráče.



PŘÍKLAD: SOUMRAČNICE MUSÍ UMÍSTIT POMOCNÍKA NA URČENÉ MÍSTO V LESE. TO JE VŠAK OBSAZENÉ, A PROTOŽE SE ROZHODUJE VE SMĚRU HODINOVÝCH RUČÍČEK, UMÍSTÍ SVÉHO POMOCNÍKA NA LEVÉ HORNÍ MÍSTO LESA.

MÍSTA PRO PAVOUČÍ POMOCNÍKY



Místa základních akcí: Soumračnice umístí pomocníka na určené místo základní akce.

Místa v lese: Soumračnice umístí pomocníka na určené místo v lese.



V tomto příkladu má Soumračnice umístit pavoučího pomocníka na pravé horní místo v lese.



Město Soumračnice: Soumračnice umístí pomocníka na libovolnou dostupnou kartu místa (dle vašeho výběru) ve svém městě, na niž **není** symbol . Všechna místa ve svém městě považuje za odemčená. Při umístění pomocníka na kartu získá 2 body.



POKUD JE NA PRVNÍM MÍSTĚ TĚTO KARTY POMOCNÍK, MŮŽE SOUMRAČNICE UMÍSTIT POMOCNÍKA NA DRUHÉ (ZAMČENÉ) MÍSTO, I KDYŽ VE SVÉM MĚSTĚ NEMÁ ŽÁDNÉHO MNICHA. POTÉ ZÍSKÁ 2 BODY. PROTOŽE IGNORUJE TEXT NA KARTĚ, VEZME SI PŘI PŘÍPRAVĚ NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ SVÉ UMÍSTĚNÉ POMOCNÍKY ZPĚT.



Místo se symbolem „otevřeno“: *Soumračnice* umístí pomocníka na kartu místa ve vašem městě (dle vašeho výběru) s . Body získáte ze společné zásoby jako obvykle. Pokud ve vašem městě takové místo není, umístěte jejího pomocníka na kartu místa s  v jejím městě. Pokud *Soumračnice* umístí pomocníka na kartu místa ve svém městě, získá všechny bonusové body, které jsou s ním spojeny. Pokud jsou ve hře 2 lidští hráči, použijte pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi a vyberte, které město se *Soumračnice* pokusí navštívit jako první.

Běžné události: *Soumračnice* umístí pomocníka na běžnou událost, pokud splňuje její požadavky. V opačném případě získá jakoukoli událost, pro kterou má alespoň 2 požadované karty. Pokud nesplňuje ani jeden z těchto požadavků nebo má možnost dokončit více než jednu událost, použijte pro výběr události pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi (viz další strana).

Poznámka: *Soumračnice* vždy dokončí událost, pokud je nějaká k dispozici. Dokončenou událost umístěte během přípravy na další roční období do jejího *Doupěte* jako odměnu.

Významné události: Pokud *Soumračnice* splňuje požadavky na významnou událost, umístí na ni pomocníka. V opačném případě získá jakoukoli událost, pro kterou má alespoň 1 požadovanou kartu (nebo 2 karty, pokud hrajete s událostmi z rozšíření *Nový Lístkovec* nebo *Zvankobraní*). Pokud nesplňuje ani jeden z těchto požadavků nebo má možnost dokončit více než jednu významnou událost, použijte pro výběr události pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi (viz následující strana). V jednom ročním období nemůže dokončit 2 významné události. Dokončenou událost umístěte během přípravy na další roční období do jejího *Doupěte* jako odměnu.

Výprava: *Soumračnice* umístí pomocníka na určené místo. Pokud je obsazené, přesuňte pomocníka podle pravidla pro rozhodování mezi více možnostmi na nejbližší neobsazené místo pro jednoho hráče na *Výpravě*. *Soumračnice* neodkládá žádné karty a neumísťuje pomocníka na společné místo na *Výpravě*.

Jarmark/Svatyně: Pokud hrajete s rozšířením *Zvankobraní*, umístí *Soumračnice* svého pomocníka na *Jarmark*. Ve všech ostatních případech umístí svého pomocníka na *Svatyni*. Všimněte si, že k provedení této akce musí mít *Soumračnice* dostupného pomocníka, pokud se nejedná o výchozí akci.



Body: *Soumračnice* po umístění pomocníka získá uvedený počet bodů. Když získává , bere si body ze společné zásoby podle zvolené úrovně obtížnosti – pokud je úroveň obtížnosti 0, nezíská žádné body.



PRAVIDLA PRO ROZHODOVÁNÍ MEZI VÍCE MOŽNOSTMI

Kdykoli se *Soumračnice* musí rozhodnout při shodě, vybrat mezi stejně vhodnými volbami nebo umístit pomocníka na obsazené místo, podívejte se na směrové šipky na kartě aktuální akce.

Pokud směrové šipky

 ukazují po směru hodinových ručiček, začněte na obsazeném místě nebo v levém horním rohu skupiny těchto míst, karet či žetonů a postupujte po směru hodinových ručiček k prvnímu vhodnému místu, kartě či žetonu. Pokud jsou v řadě, postupujte zleva doprava, pokud jsou ve sloupci, postupujte shora dolů.



Příklad: Pokud má Soumračnice umístit pomocníka na obsazené místo Výpravy 3 a směrové šipky ukazují po směru hodinových ručiček, postupujte po směru hodinových ručiček (v tomto případě se pohybuje zleva doprava) a umístěte pomocníka na první neobsazené místo Výpravy pro jednoho (Výprava 4).

Pokud směrové šipky  ukazují proti směru hodinových ručiček, začněte na obsazeném místě nebo v pravém dolním rohu skupiny těchto míst, karet či žetonů a postupujte proti směru hodinových ručiček k prvnímu vhodnému místu, kartě nebo žetonu. Pokud jsou v řadě, postupujte zprava doleva, pokud jsou ve sloupci, postupujte zdola nahoru.

Příklad: Pokud má Soumračnice umístit pomocníka na obsazené místo základní akce  a směrové šipky ukazují proti směru hodinových ručiček, postupujte zprava doleva a umístěte jejího pomocníka na následující neobsazené místo základní akce pro jednoho, v tomto případě na místo .



PŘÍPRAVA NA DALŠÍ ROČNÍ OBDOBÍ

Jakmile je *Soumračnice* na *Louce*, všechny své pomocníky má umístěné a odhalí kartu akce, která vyžaduje umístění pomocníka  nebo jí samotné , musí okamžitě provést přípravu na další roční období:

UMÍSTĚNÍ PAVOUČÍHO POMOCNÍKA



UMÍSTĚNÍ SOUMRAČNICE



- Vraťte *Soumračnici* a všechny její umístěné pomocníky do *Doupěte*. Prozatím nedoplňujte prázdné místo na *Louce*, na němž byla *Soumračnice* umístěna. Umístěte všechny běžné nebo významné události, které *Soumračnice* dokončila, do jejího *Doupěte* jako odměnu.
- V případě, že *Soumračnice* v tuto chvíli splňuje všechny požadavky jiné základní události, může ji zdarma dokončit a umístit *Soumračnici* do svého *Doupěte*. Pokud by splňovala podmínky více než jedné události, použijte pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi, abyste určili, kterou z nich dokončí.
- Do *Doupěte* případně vraťte žetony pavučin .
- Znovu připravte balíček akcí: Zamíchejte všechny zahrané i nezahrané karty akcí z aktuálního balíčku akcí s kartami akcí pro další roční období. Tyto zamíchané karty položte lícem dolů a vytvořte nový balíček akcí.
- Otočte nebo vyměňte žeton ročního období jako připomínku nového ročního období, v němž bude *Soumračnice* nyní hrát.
- *Soumračnice* získá pomocníka či pomocníky a výhodu pro další roční období, jak je popsáno níže. Pokud potřebujete náhodně určit kartu z *Louky*, hodte osmištěnnou kostkou. Pokud hod kostkou ukáže na prázdné místo na *Louce*, vyberte následující kartu po směru hodinových ručiček.
- **Jaro:** *Soumračnice* získá 1 nového pomocníka. Dobře si 2 karty z balíčku a zamíchá je do své ruky. Odložte 1 náhodnou kartu z *Louky* a doplňte na ni nové karty z balíčku.
- **Léto:** *Soumračnice* získá 2 nové pomocníky. Dobře si 2 náhodné karty z *Louky* a zamíchá je do své ruky. Na *Louku* doplňte nové karty z balíčku.
- **Podzim:** *Soumračnice* získá 3 nové pomocníky. Dobře si 2 karty z balíčku a zamíchá je do své ruky. Odložte 2 náhodné karty z *Louky* a na *Louku* doplňte nové karty z balíčku.





KONEC HRY

Když *Soumračnice* dosáhne konce podzimu a musí se připravit na další roční období, její hra končí. Pokud hrajete s některým z rozšíření, mohla *Soumračnice* ve svém *Doupěti* jako odměny nasbírat karty tvorů a staveb – všechny tyto karty umístěte do jejího města. Nezáleží na tom, zda je její město plné. *Poznámka: Pokud jako odměnu získala Šaška, je místo toho odložen.*

Nyní může dokončit jednu poslední běžnou událost, pokud splňuje všechny její požadavky. Pokud by splňovala požadavky více než jedné události, použijte pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi, abyste určili, kterou z nich dokončí.

Pokud *Soumračnice* ukončí svou hru dříve, než ji ukončí hráč/i, může stále získávat body z efektů karet, ale hráč/i jí nesmí dávat žádné suroviny ani karty.

Jakmile dohrají hráči i *Soumračnice*, spočítejte body obvyklým způsobem. Body *Soumračnice* spočítejte na základě zvolené úrovně obtížnosti pomocí bodovací karty, kterou jste vybrali během přípravy hry. Vyhrajete, pouze pokud získáte více bodů než *Soumračnice*. V případě shody vítězí *Soumračnice*.

BODOVÁNÍ SOUMRAČNICE

Bodování *Soumračnice* je z větší části stejné jako bodování pro ostatní hráče:

Sečtete všechny její body za:

- základní body na kartách,
- bodové žetony,
- body za výpravu,
- základní události.

Při hře s rozšířeními si spočítejte body i za následující:

Zvonkobraní:

- slavnostní ocenění.

Perlava:

- body za divy,
- 2 body za každou zbylou perlu.

Skalověží:

- karty objevů,
- každý mapový dílek.

Nový Lístkovec:

- karty návštěvníků. (Odkládejte karty návštěvníků s nejnižší bodovou hodnotou, dokud se počet zbývajících karet návštěvníků nevyrovná úrovni obtížnosti. Obodujte zbývajcí karty návštěvníků.)

Úroveň obtížnosti zvolená během přípravy hry ovlivňuje bodování několika dalších komponent. S vyšší obtížností přinášejí některé karty ve městě další bonusové body. Jiné, jako jsou vzácné předměty a významné události, jsou obodovány podle úrovně obtížnosti. Tyto informace jsou uvedeny na zvolené bodovací kartě a shrnuty v tabulce níže.

Úroveň obtížnosti	Krotká (úroveň 0)	Záludná (úroveň 1)	Škodící (úroveň 2)	Strašlivá (úroveň 3)	Děsivá (úroveň 4)
Bonusové body: Karty s hodnotou 0	0	1	1	1	2
Bonusové body: Rozkvět  , Legendární  , Nový Lístkovec* 	0	0	1	2	3
Významné události (body místo natištěných)	3	4	5	6	6
Vzácné předměty (body místo natištěných)	3	4	5	6	7

* Bonusy se nezapočítávají dvakrát. Na karty rozkvětu z rozšíření *Nový Lístkovec* se vztahuje pouze jeden bonus za bodování. Nezapomeňte, že text na kartě se na *Soumračnici* nevztahuje, ta získává pouze zde uvedené bonusové body (bonusové body uvedené na kartách se nepočítají).

MODULY SOUMRAČNICE

Doupě Soumračnice lze hrát s několika moduly a rozšířeními (s drobnými úpravami pravidel).

CHOVÁNÍ

Tento modul ovlivňuje karty sousedící se *Soumračnicí*, když je na *Louce*. Pokud není uvedeno jinak, týká se to i karet sousedících diagonálně.

Žetony pavučin  použijte jako připomínku toho, na které karty má *Soumračnice* vliv, když je na *Louce*.



Konkrétní pravidla, která se vztahují na vaši aktuální hru, najdete na kartě chování, kterou jste si vybrali během přípravy. Postihy za kartu chování nebo jiné efekty se vyhodnotí, když hráč z jakéhokoli důvodu vykládá nebo dobírá dotčené karty z *Louky*. To platí i v případě, že vykládáte kartu tvora zdarma pomocí žetonu obyvatele. Neplatí, když jsou karty z *Louky* odkládány. Efekty karet chování *Soumračnice* se spouštějí okamžitě po vyložení nebo dobrání karty z *Louky*, pokud možno před jakýmkoli jinými efekty.

PLÁNY A LSTI

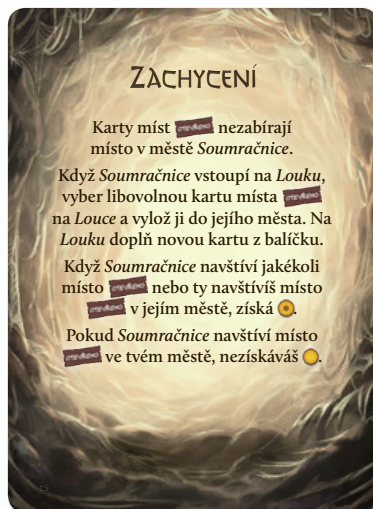
Moduly plánů a lstí jsou určeny pouze pro hru jednoho hráče a neměli byste je vzájemně kombinovat. Zároveň byste je neměli kombinovat ani s jinými rozšířeními. Oba moduly jsou prostředkem, jímž *Soumračnice* ovlivňuje hru ve svůj prospěch. Plány jsou dlouhodobé a trvají celou hru, zatímco lsti jsou krátkodobé.

Překažení: Některé karty lstí a plánů vám umožňují zaplatit cenu za překažení (zabránění) efektu karty. Cena za překažení musí být zaplacená před jakýmkoli jiným efektem karty.



PLÁNY

Postupujte podle pokynů na kartě plánu, kterou jste vybrali během přípravy. Tato karta zůstává aktivní po celou hru.



ISTI

Když se *Soumračnice* připravuje na další roční období, odhalte náhodnou kartu Isti. Tato karta nahradí jakoukoli dříve odhalenou kartu Isti. Podle potřeby přidejte nebo odeberte žetony pavučin, aby jejich počet odpovídal aktuální kartě Isti. Postupujte podle pokynů na kartě, dokud nebude nahrazena jinou při přípravě *Soumračnice* na další roční období. Karta Isti odhalená při přípravě *Soumračnice* na podzim zůstává v platnosti až do závěrečného bodování.

Poznámka: V zimě nemá Soumračnice žádnou kartu Isti.

Typy Isti:

- **Trvalé Isti:** Ty zůstávají aktivní po celé roční období a zavádějí omezení pro místa, vaše město nebo další věci. Tyto Isti nejdou překazit.
- **Jednorázové Isti:** Aktivuje se jednou po odhalení. Dávají vám možnost „překazit“ její lest.



PLÁNY A ISTI

Žetony pavučin se používají podle pokynů na kartách.

Pokud není na kartě uvedeno jinak, nemají na pavoučí pomocníky vliv.

Hráčovi pomocníci, kteří jsou v okamžiku umístění již na místě, nejsou nijak ovlivněni.

Počet ve hře není omezen. Pokud dojdou, použijí hráči vhodnou náhradu.

Vyložení karty tvora zdarma (například pomocí žetonu obyvatele) se pro tyto efekty považuje za „vyložení karty“.

Na kopírovaná místa se nevztahují sankce, pokud je na původním místě umístěn.

Příklad: Dokud je aktivní Istí Soumračnice karta Zbojníci a na všech místech v lese jsou, získá Soumračnice 2 pokaždé, když na tato místa hráč umístí svého pomocníka. Nezíská však 2, když hráč takové místo v lese zkopíruje například efektem Rozhledny.

EFEKT PŘEKAZIT NA KARTĚ ISTI UMOŽŇUJE HRÁČI ZABRÁNIT NĚKTERÝM NEBO VŠEM JEJÍM EFEKTŮM. POKUD NAPŘÍKLAD SOUMRAČNICE VYLOŽÍ KARTU NAPODOBENINĀ A HRÁČ MÁ V RUCE 5 KARET, ZÍSKÁ SOUMRAČNICE 10 BODŮ. HRÁČ VŠAK MŮŽE ODLOŽIT LIBOVOLNÝ POČET KARET Z RUKY, ABY TENTO EFEKT ZMÍRNIL. POKUD NAPŘÍKLAD ODLOŽÍ 4 KARTY, SOUMRAČNICE ZÍSKÁ POUZE 2 BODY.

SOMRAČNICE S DALŠÍMI ROZŠÍŘENÍMI

Doupě Soumračnice lze hrát s různými rozšířeními *Divukraje*. Platí všechna běžná pravidla, ale s úpravami popsány u jednotlivých rozšíření.

SCHOPNOSTI POMOCNÍKŮ

Některé schopnosti pomocníků jsou proti *Soumračnici* účinnější než jiné. Tuto účinnost můžete upravit tím, že při přípravě na jaro získáte pomocníka (jednodušší), nebo tím, že zvýšíte úroveň obtížnosti *Soumračnice* či použijete karty plánů či lstí (těžší). *Soumračnice* nedostane kartu schopnosti pomocníků.

Schopnost krysích pomocníků:

Proti *Soumračnici* funguje tato schopnost jako obvykle. Jediným rozdílem je, že si při vykonání akce „umístění *Soumračnice* na *Louku*“ (🌱 A 🕷️) nikdy nevezme z *Louky* kartu, na níž je žeton *Břítvy*. Namísto toho znovu hodíte osmistěnnou kostkou a vyberete jinou kartu. Pokud je však její akce 🌱, vezme si z *Louky* i kartu s žetonem *Břítvy*, je-li tato karta vybrána hodem kostkou.

LEGENDÁRNÍ KARTY

Když se *Soumračnice* v létě a na podzim připravuje na další roční období, přimíchejte jí do ruky spolu s ostatními kartami, které obdrží, jednu náhodnou legendární kartu. Legendární karty nezabírají místo v městě *Soumračnice*. Může je vyložit do svého města, i když je již plné.

Hráči si nemohou dobrat ani vyložit legendární kartu, kterou *Soumračnice* odloží; místo toho ji odstraňte ze hry.

Legendární karty boduje *Soumračnice* stejně jako fialové karty rozkvětu – základní

hodnota karty plus bonusové body podle úrovně obtížnosti. Legendární karty rozkvětu přinášejí bonusové body pouze jedenkrát.

Poznámka ke kartám: Karta *U Starého dubu* funguje jako jakákoli jiná červená karta místa, pokud ji má ve svém městě *Soumračnice*, s tím rozdílem, že při jeho návštěvě získá 2 body místo jednoho.

SLYŠTE! SLYŠTE!

Soumračnice ignoruje text na kartách jako obvykle.

KARTY BŘITVY

Pokud *Soumračnice* vyloží jednu z karet *Břítvy*, aktivuje se text na kartě karty takto:

Výtržník Břítva: *Soumračnice* si vezme zelenou kartu sběru s nejvyšší bodovou hodnotou z vašeho města (pokud je takových karet více, jednu vyberte). Může ji vyložit do svého města, i když je již plné. Vyložte do svého města *Výtržníka Břítvu* a odložte z ruky 2 karty.

Poznámka: Pokud vyložíte *Výtržníka Břítvu* do města *Soumračnice*, vyhodnotí se jako obvykle a umožní vám ukrást 1 zelenou kartu sběru z města *Soumračnice* a přiměje ji odložit 2 karty z ruky. Nikdy se však již neaktivuje. Za každou odloženou kartu získá *Soumračnice* 1 bod.

Lupič Břítva: Pokud má *Soumračnice* v ruce více než 8 karet, před výměnou náhodně karty odložte tak, aby měla 8 karet. *Soumračnice* nedostane bod, protože karty nedostává, ale pouze vyměňuje. Pokud byste od *Soumračnice* dostali legendární kartu, zamíchejte ji zpět do její ruky – žádnou kartu jako náhradu nedostanete.

Vládce Břítva: Text této karty se vztahuje na konečné skóre *Soumračnice*.

KARTY KŘOVÍNA CHVŮSTKA

Tyto karty se nevykládají do města *Soumračnice*, ale přidají se do jejího doupěte jako odměny. Pokud vyložíte *Bojovníka Křovína Chvůstka*, dobere si *Soumračnice* 1 kartu za každou surovinu, kterou jí dáte (suroviny vraťte do společné zásoby). Za každou dobranou kartu získá 1 bod.

ČTVERO ROČNÍCH OBDOBÍ

Soumračnice ignoruje text na kartách jako obvykle.

ZVONKOBRANÍ

Slavnostní ocenění: Při určování, kdo získá ocenění, se *Soumračnici* počítají jak karty, které získá jako odměny, tak i všechny karty v jejím městě.

Kdo má nejvíce karet typu uvedeného na ocenění, získá navíc 6 bodů. V případě rovnosti nezíská ocenění nikdo. Pro zisk druhého místa musí mít hráč nebo *Soumračnice* ve svém městě v porovnání s vítězem alespoň polovinu počtu karet daného typu. Ve hře dvou lidských hráčů proti *Soumračnici* obodujte slavnostní ocenění podle obvyklých pravidel.

Jarmark: Kdykoli musí *Soumračnice* umístit pomocníka na *Jarmark* nebo do *Svatyně*, umístí ho na *Jarmark*, i když už tam nějakého má. Poté přesune jeden žeton jarmarku. Pokud je tato akce součástí výchozí akce (na spodní části karty akcí), přesune žeton *Jarmarku*, i když nemá žádného pomocníka, kterého by mohla umístit. K výběru žetonu trhu, který se má přesunout, použijte pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi.

PERLAVA



Umístění velvyslance : *Soumračnice* musí umístit svého žabího velvyslance na místo na řece s neodhalenou kartou, jehož podmínky splňuje nejlépe. Po odhalení karty si vezme perlu z karty a jednu další perlu ze společné zásoby a obě perly umístí do svého *Doupěte*. Jsou-li odhaleny všechny říční karty, umístí velvyslance na místo, jehož podmínky splňuje nejlépe, a do svého *Doupěte* umístí 1 perlu ze společné zásoby. Pokud by splňovala podmínky na více místech, použijte pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi.

Umístění pomocníka: Pokud *Soumračnici* zbývá již pouze velvyslanec, považuje se tato akce za akci . *Soumračnice* se nepřipraví na další roční období, dokud neumístí svého velvyslance.

Divy a vzácné předměty: Umístěte pomocníka na neobsazené místo divu s nejvyšší cenou v perlách, kterou *Soumračnice* může zaplatit. Zaplaťte perly z jejího *Doupěte* (neutrácí karty ani suroviny) a umístěte div do jejího doupěte jako odměnu. Pokud je to možné, *Soumračnice* navíc zaplatí 1 perlu za odhalení a umístění vrchní karty vzácného předmětu do svého *Doupěte* jako odměny. To může provést i v případě, že nemá na zaplacení divu.

Příprava na další roční období: Na konci podzimu, kdy by se měla *Soumračnice* připravit na další roční období (čímž pro ni hra končí), si může vzít ještě jeden poslední div s nejvyšší cenou v perlách, kterou může zaplatit. Zaplaťte perly z jejího *Doupěte* a umístěte div do jejího *Doupěte* jako odměnu. Pokud *Soumračnice* nemá dost perel na žádný div, nemůže si ho vzít.

Bodování: Za každou zbývající perlu získá *Soumračnice* 2 body. Za všechny divy, které postavila, získá uvedené body. Za odhalené vzácné předměty získává body podle obtížnosti (viz *Bodování Soumračnice*).

POZNÁMKY KE KARTÁM

Přívoz: *Soumračnice* s touto kartou zachází jako se standardní kartou místa , může na ni umístit pouze pomocníka.

Pirátská loď: Když *Soumračnice* musí provést akci  a města hráčů nejsou plná, umístí pomocníka na svou pirátskou loď a přesune ji do hráčova města. Jiná karta se nevyhodnocuje a její pomocník se vrátí do doupěte až při přípravě *Soumračnice* na další roční období.

SKALOVĚŽÍ

Soumračnice ignoruje všechna pravidla pro počasí.

Zatímco ostatní hráči vyrazí na expedici poté, co se připraví na další roční období, *Soumračnice* musí vyrazit na expedici *předtím*, než se připraví na další roční období, aby bylo jasné, jaké pravidlo pro rozhodování mezi více možnostmi se na ni vztahuje.

EXPEDICE

Mapa: *Soumračnice* získá mapový dílek z odpovídající oblasti. Pomocí pravidel pro rozhodování mezi více možnostmi vyberte dílek a dejte ho do *Doupěte Soumračnice* jako odměnu.

Objev: Pomocí pravidel pro rozhodování mezi více možnostmi si *Soumračnice* vezme první kartu objevu s místem  (například *Prodejce map*) nebo bodovou hodnotou  (například *Větrosilská stezka*). Pokud si

Soumračnice vezme kartu s místem, položte ji vedle jejího města. Tato karta nezabírá místo v jejím městě. Pokud si *Soumračnice* vezme kartu s bodovou hodnotou, umístěte ji do jejího *Doupěte* jako odměnu. Pokud není v nabídce žádná vhodná karta, *Soumračnice* si žádnou nebere. *Soumračnice* při výběru karty objevu neodkládá karty ani suroviny.

Postup: Odhalte kartu počasí a mapové dílky, pokud již nebyly odhaleny. *Soumračnice* ignoruje karty počasí.

Bodování: *Soumračnice* získává plný počet bodů za všechny mapové dílky a karty objevů, které nasbírala jako odměny.

POZNÁMKY KE KARTÁM

Karty objevů – místa: *Soumračnice* při umísťování pomocníků používá karty objevů, jako by byly součástí jejího města. Ignoruje text o omezení počtu pomocníků. Body získává jako obvykle.

Větrozvěst: Tohoto velkého tvora hráči aktivují jako obvykle, když *Soumračnice* dobírá nebo odkládá karty.

NOVÝ LÍSTKOVEC

Návrší a Nádraží: Tato místa nesmí *Soumračnice* používat – během přípravy sem umístěte žetony  jako připomínku a nechte je zde po zbytek hry. Tyto žetony nemají vliv na umístění vašich pomocníků.

Dvanáctistěnná kostka: Když musí *Soumračnice* hodit kostkou, aby si vybrala kartu z *Louky*, vybírá nyní i z karet na *Nádraží*:

- Při hodu 1–8 vyberte obvyklým způsobem kartu z *Louky*.

- Při hodu 9–11 vyberte kartu z *Nádraží* v pořadí čísel od 9 do 11 směrem shora dolů.
- Při hodu 12 vyberte kartu z *Nádraží* s nejvyšší bodovou hodnotou.

Dvanáctistenná kostka ovlivňuje tyto akce:



Umístění Soumravnice: Hodte dvanáctistennou kostkou.

Při hodu 1–8 vyberte kartu z *Louky*, vyložte ji do města *Soumravnice* jako obvykle (viz *Akce Soumravnice*) a figurku *Soumravnice* položte na uvolněné místo. Pak vezměte všechny karty *Nového Lístkovce* na *Louce* a přidejte je do její ruky. Na *Louku* doplňte nové karty z balíčku, kromě místa obsazeného *Soumravnici*. To se doplní, až když se *Soumravnice* při přípravě na další roční období vrátí zpět do *Doupěte*.

Při hodu 9–12 vyberte kartu z *Nádraží*, vyložte ji do města *Soumravnice* a figurku *Soumravnice* položte na uvolněné místo. Jako odměnu do jejího *Doupěte* položte kartu návštěvníka s nejvyšší hodnotou na *Nádraží*. Druhou kartu návštěvníka odložte. Tuto akci může provést, i pokud je její město plné. Místo toho, aby *Soumravnice* vyložila kartu do svého města, ji odložte.



Vyložení karty z Louky/Nádraží: Hodte dvanáctistennou kostkou.

Při hodu 1–8 vyberte kartu z *Louky* a vyložte ji do města *Soumravnice* jako obvykle. Na *Louku* doplňte novou kartu z balíčku.

Při hodu 9–12 vyberte kartu z *Nádraží* a vyložte ji do města *Soumravnice* jako obvykle. *Soumravnice* navíc získá ★ (* odpovídá zvolené úrovni obtížnosti) – všechny ostatní karty z *Nádraží* odložte a doplňte nové.

Je-li místo určené kostkou již obsazené *Soumravnici*, vyloží místo toho do svého města kartu svrchu balíčku, ale nezíská ★.

Doplnění karet na Nádraží: Místo na *Nádraží*, na němž je figurka *Soumravnice*, doplňte, až když se *Soumravnice* vrátí do svého *Doupěte* při přípravě na další roční období.



Bonusová akce : Pokud je na aktuální kartě akce symbol , *Soumravnice* po provedení své akce odloží kartu návštěvníka s nižší hodnotou a poté si vezme kartu návštěvníka s vyšší hodnotou a umístí ji do svého *Doupěte* jako odměnu. Tuto akci ne-

provádějte, pokud se *Soumravnice* musí připravit na další roční období.

POZNÁMKA KE KARTÁM

Kdykoli hráč (včetně *Soumravnice*) navštíví *Hotel* v městě *Soumravnice*, získá *Soumravnice* 2 body.

BODOVÁNÍ

Karty návštěvníků: Úroveň obtížnosti určuje nejvyšší počet karet návštěvníků, které může *Soumravnice* obodovat. V případě potřeby odložte karty návštěvníků s nejnižšími hodnotami, dokud nebude *Soumravnice* mít tolik karet návštěvníků, kolik určuje úroveň obtížnosti. Zbývající karty návštěvníků poté obodujte. Pokud hrajete s obtížností 0, nezískává body za žádné karty návštěvníků.

Karty Nového Lístkovce: *Soumravnice* získá bonus za každou kartu *Nového Lístkovce* ve svém městě, jako by to byla karta rozkvětu. Za karty rozkvětu *Nového Lístkovce* získá body pouze jedenkrát.

REJSTŘÍK

KARTY KŘOVÍNA CHVŮSTKA

Král Křovín: Může být zdarma vyložen umístěním žetonu obyvatele na libovolnou fialovou stavbu v hráčově městě. Na konci hry získá hráč 1 bod za každou fialovou kartu prosperity  ve městě jednoho soupeře.

Křovínova stezka: Může být použita k bezplatnému vyložení jakéhokoli hnědého tvora tak, že hráč na tuto kartu umístí žeton obyvatele. Když je na tuto kartu umístěn pomocník, může hráč aktivovat libovolné místo, které je obsazeno soupeřem, a to včetně červených karet míst , karet objevů z rozšíření *Skalověží* atd. Nelze kopírovat karty *Hřbitov*, *Kaple*, *Klášter*, *Pirátská loď*, legendární karty, události ani *Výpravu*. Tato karta nezabírá místo v hráčově městě.

Křovínovo pole: Může být použito k bezplatnému vyložení jakéhokoli zeleného tvora tak, že hráč na tuto kartu umístí žeton obyvatele. Při vyložení a během sběru hráč získá 1 . Navíc získá 1  za každou *Farmu* ve městech všech soupeřů. Soupeři s *Farmami* si při aktivaci této schopnosti mohou dobrat 1 kartu za každou *Farmu* ve svém městě.

Válečník Křovín: Může být zdarma vyložen umístěním žetonu obyvatele na libovolnou červenou stavbu v hráčově městě. Při vyložení může hráč soupeřům darovat až 8 karet a/nebo surovin. Za každý dar získá 1 bod ze společné zásoby. Hráč může darovat libovolnou kombinaci karet a surovin. Celkem může darovat až 8 darů libovolné kombinaci soupeřů. Tato karta nezabírá místo v hráčově městě.

Vůdce Křovín: Může být zdarma vyložen umístěním žetonu obyvatele na libovolnou modrou stavbu v hráčově městě. Pokaždé když si hráč dobere karty, může 1 z těchto karet předat soupeři, aby získal ze společné zásoby 1 .

DALŠÍ LEGENDY

Čeněk Mrkvička: Poté, co hráč vyloží do svého města tvora, získá jednu libovolnou surovinu. Poté, co hráč vyloží do svého města stavbu, dobere si 2 karty.

Hrad Kořen: Na konci hry hráč získá 2  za každou běžnou stavbu ve svém městě.

Hrobka Věčného plamene: Když hráč na tuto kartu umístí pomocníka, může vyložit zdarma libovolnou kartu ze své ruky. Jeho pomocník zde musí zůstat natrvalo. V *Hrobce Věčného plamene* mohou být pouze 2 pomocníci. Druhé místo musí být odemčeno přítomností *Hrobníka* v hráčově městě.

Jaromila Borůvková: *Jaromila Borůvková* může sdílet místo ve městě s *Farmářem*. Při sdílení místa se obě karty počítají jako karty v hráčově městě, ale dohromady zabírají pouze 1 místo. Na konci hry má hodnotu 5 , pokud sdílí místo s *Farmářem* a zároveň je ve městě alespoň 1 *Farma*. Může sdílet místo pouze s 1 *Farmářem*.

Jonáš Zlatolet: Při vyložení hráč získá 1  za každou kartu ve své ruce, nejvíce však 8.

Klapalův krámek: Při vyložení a během sběru hráč získá 3 . Navíc získá 1 libovolnou surovinu za každou farmu ve svém městě.

Severínova pokladnice: Při vyložení *Severínovy pokladnice* na ni hráč položí 4 . Když vyloží tvora nebo stavbu, může odsud zaplatit libovolný počet bodů, aby snížil cenu vykládané karty o libovolnou kombinaci 2 surovin za každý zaplacený bod. Suroviny, o které se cena snižuje, hráč nezískává.

Šimon Švihál: Při vyložení a během sběru může hráč ve svém městě aktivovat 2 různé zelené karty sběru . Tuto schopnost lze aktivovat pouze jednou za tah (*Šimona Švihala* nelze znovu aktivovat pomocí *Metaře*). Nemůže aktivovat legendární karty.

Toulal Měkkošlap: Pokud hráč umístí pomocníka na *Toulala*, může aktivovat až 2 dříve umístěné pomocníky na místech v lese nebo na místech základních akcí a získat odměnu z míst, na nichž jsou umístěni. Mohou to být jak hráčovi pomocníci, tak pomocníci soupeřů.

Vězení Hlubina: Při vyložení hráč odloží až 2 tvory ze svého města. Za každého odloženého tvora získá 3  a libovolnou kombinaci 3 surovin.

KARTY CHOVÁNÍ SOUMRAČNICE

Kritická Soumračnice: Pokud hráč vyloží nebo si dobere kartu z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*, musí ji nahradit kartou stejné barvy z ruky. Pokud jí hráč nahradit nemůže, kartu si vzít nesmí.

Nedbalá Soumračnice: Poté, co *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, odložte všechny s ní sousedící karty a doplňte nové. Pokud vyložíte nebo si doberete kartu z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*, odložte všechny s ní sousedící karty a doplňte místo nich nové.

Nenucená Soumračnice: Pokud hráč vyloží nebo si dobere kartu z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*, doplní místo ní novou. Hodte osmistěnnou kostkou a přesuňte *Soumračnici* na jinou kartu na *Louce* (pokud by se nepřesunula, hodí hráč znovu). Kartu, na kterou se *Soumračnice* přemístí, přidejte do jejího *Doupěte* jako odměnu. Na *Louku* opět doplňte novou kartu z balíčku.

Nevraživá Soumračnice: Pokud hráč vyloží nebo si dobere kartu z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*, získá *Soumračnice* body odpovídající bodové hodnotě karty (nejméně 1). Pokud tedy hráč vyloží kartu s hodnotu 0 , získá *Soumračnice* 1 . Aby jí hráč zabránil získat body, může odložit 1 kartu z ruky nebo zaplatit 1  za každý bod, jehož zisku chce zabránit.

Pozoruhodná Soumračnice: Karty na *Louce* sousedící se *Soumračnicí* stojí navíc 1 , a to i když jsou vykládány zdarma. Cena může být snížena schopností na kartě. Za vyložení karty „zdarma“ musí hráč stále zaplatit 1 .

Sebestředná Soumračnice: Hráč nesmí vykládat ani si dobírat karty z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*. Poté, co *Soumračnice* vyloží sousední kartu z *Louky*, získá body odpovídající úrovni obtížnosti.

Strašlivá Soumračnice: Když se *Soumračnice* připravuje na další roční období, získá všechny s ní sousedící karty z *Louky* (ne diagonálně) a umístí je do svého *Doupěte* jako odměnu. Poté na *Louku* doplňte nové karty z balíčku.

Strádající Soumračnice: Pokud hráč vyloží nebo si dobere kartu z *Louky* sousedící se *Soumračnicí*, musí jí dát 1 svůj bod. Pokud hráč body nemá, kartu si vzít nesmí.

KARTY PLÁNŮ SOUMRAČNICE

Dusivý roj: Hráč umístí žeton pavučiny  na *Svatyni* (a na *Jarmark*, pokud hraje s rozšířením *Zvonkobraní*). Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, hráč umístí  na jakékoli neobsazené místo základní akce pro jednoho (místo, na němž není pomocník ani ) nebo neobsazené místo v lese pro jednoho. Pokud nejsou k dispozici žádná taková místa, hráč žádný žeton pavučiny neumístí.  se nikdy neodstraňují a brání *Soumračnici* v umístění pomocníků na tato místa. Pokaždé když hráč umístí pomocníka na místo s , získá *Soumračnice* počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti. Tuto kartu nepoužívejte při hře s obtížností 0.

Důmyslnost: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, dobere si z balíčku 1 kartu za každou surovinu, kterou má hráč nad 3. Například má-li hráč v ruce 2  a 2 , dobere si *Soumračnice* z balíčku 1 kartu. Karty, které si dobere, umístí lícem dolů do svého *Doupěte* jako odměnu.

Překazit: Předtím než si *Soumračnice* dobere karty, může hráč odložit libovolný počet surovin ze své zásoby, aby snížil počet dobíraných karet.

Hedvábná barikáda: Kdykoli je vyložena zelená karta sběru , hráč na ni po jejím úplném vyhodnocení natrvalo umístí žeton pavučiny . Po zbytek hry takovou kartu nelze znovu aktivovat.

Překazit: Hráč může odložit 1 kartu z ruky nebo zaplatit 1 , aby umístění žetonu pavučiny  zabránil.

Kouzlo osobnosti: Vždy když se karta akce pokusí umístit jednoho z pomocníků *Soumračnice* na obsazené místo, získá *Soumračnice* počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Překazit: Aby jí hráč zabránil získat body, může odložit 1 kartu z ruky nebo zaplatit 1 , a tím zabránit zisku všech bodů v rámci této akce.

Maskování: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, umístí hráč na každou zbývajících běžnou událost a na jednu neob-
sazenou významnou událost žeton pavučiny 🕸. Nemůže umístit 🕸 na významnou událost, na níž již 🕸 je – musí
si vybrat jinou, pokud je to možné. Aby hráč mohl dokončit událost s 🕸, musí buď odložit jednu kartu z ruky, nebo
zaplatit 1 🍷 za každou 🕸 na této události. Jakmile je událost dokončena, hráč z ní 🕸 odstraní. *Soumračnice* 🕸
ignoruje.

Pavoučí vrtochy: Tuto kartu lze použít pouze při hře s kartami chování. Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, dobere
si z balíčku 1 kartu. Poté hráč odloží všechny zbývajících karty z *Louky* a doplní na ni nové. Nakonec odhalí náhodnou
kartu chování. Ta nahradí jakoukoli předešlou kartu chování a zůstane aktivní, dokud nebude nahrazena při dalším
vstupu *Soumračnice* na *Louku*.

Podmanění: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, hráč náhodně vybere 2 karty ze své ruky lícem dolů. Jednu z těchto
karet odloží a druhou zamíchá do ruky *Soumračnice*, aniž by se na kteroukoli z nich díval. Má-li hráč v ruce méně než
3 karty, *Soumračnice* si místo toho dobere 2 karty z balíčku a obě si zamíchá do ruky.

Překazit: Hráč může zaplatit libovolnou kombinací 2 🍷 a/nebo 🍷 ze své zásoby, aby se podíval na karty, které má
Soumračnice získat. Pokud jsou tyto karty z hráčovy ruky, může si vybrat, kterou kartu odloží.

Rukojmí: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, vezme si 1 kartu v hodnotě alespoň 1 🍷 z hráčova města (dle jeho
výběru), a pokud je to možné, vyloží ji do svého města. Je-li její město obsazené, umístí tuto kartu do *Doupěte* jako
odměnu.

Překazit: Hráč může odložit 2 karty z ruky, zaplatit 2 🍷 nebo provést 1 od každého, aby *Soumračnici* zabránil vzít si
jeho kartu. Pokud hráč zaplatí, *Soumračnice* si dobere 1 kartu z balíčku. Je-li to možné, umístí ji do svého
města, v opačném případě ji pak umístí do svého *Doupěte* jako odměnu.

Splétání: Vždy když hráč vyloží fialovou kartu rozkvětu 🌸 do svého města, *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající
základní bodové hodnotě vyložené karty.

Spřádání vláken: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, dobere si z balíčku tolik karet, kolik jich má hráč v ruce, a položí
je do svého *Doupěte* jako odměnu.

Překazit: Předtím než si *Soumračnice* dobere karty, může hráč odložit libovolný počet karet z ruky, aby snížil počet
dobíraných karet.

Trochu se to zamotává: Hráč během přípravy hry roztřídí karty lsti na trvalé a jednorázové (jednorázové karty na
sobě mají symbol **Překazit**). Hráč každý druh karet zamíchá samostatně, a vytvoří tak dva balíčky. Když *Soumračnice*
provede přípravu na další roční období, hráč nejprve odhalí 1 kartu jednorázové lsti a vyhodnotí ji. Poté odhalí 1 trva-
lou kartu lsti.

Uchvácení moci: Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku*, vezme si náhodně 1 kartu z hráčovy ruky. Pokud je to možné,
vyloží ji do svého města, v opačném případě ji položí do svého *Doupěte* jako odměnu. Má-li hráč v ruce méně než
2 karty, *Soumračnice* si místo toho dobere kartu z balíčku.

Překazit: Hráč může zaplatit libovolnou kombinací 2 🍷 a/nebo 🍷 ze své zásoby, aby mohl vybrat kartu, kterou si
Soumračnice vezme.

Zachycení: Karty míst se symbolem **Otevřeno** v městě *Soumračnice* se nezapočítávají do limitu velikosti jejího města.
Když *Soumračnice* vstoupí na *Louku* a zároveň je na *Louce* karta místa se symbolem **Otevřeno**, vyloží ji do svého města,
i kdyby už bylo plné (je-li na *Louce* více takových karet, hráč vybere, kterou kartu *Soumračnice* vyloží). Hráč poté na
Louku doplní novou kartu z balíčku. Kdykoli *Soumračnice* umístí pomocníka na kartu se symbolem **Otevřeno** a kdykoli
hráč umístí svého pomocníka na kartu se symbolem **Otevřeno** v jejím městě, získá místo bodů, které by běžně získala,
počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti. Když *Soumračnice* umístí svého pomocníka na hráčovu kartu se symbolem
Otevřeno, hráč nezíská žádné body. Jako připomínku může hráč na takové karty umístit žeton pavučiny 🕸.

KARTY LSTÍ SOUMRAČNICE

Administrativní chyby: Vždy když hráč vyloží modrou kartu služeb , *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Bobulový džem: Hráč umístí žeton pavučiny  na každé místo základní akce a místo v lese, které produkuje alespoň 1  nebo 1 . Když na jedno z těchto míst umístí hráč svého pomocníka, musí zaplatit 1  a *Soumračnice* získá 1  ze společné zásoby.  brání *Soumračnici* v umístění jejich pomocníků na tato místa.

Chycení v síti: Hráč zamíchá své karty v ruce a náhodně otočí 3 karty lícem od sebe. Tyto karty nesmí v žádném případě vyložit ani odložit a budou jen zabírat místo v jeho ruce. Má-li hráč v ruce méně než 3 karty, otočí je všechny.

Kapsářka: Hráč náhodně vezme polovinu karet ze své ruky (zaokrouhleno nahoru) a zamíchá je do ruky *Soumračnice*.

Překazit: Za každou kartu, kterou nechce hráč zamíchat do její ruky, získá *Soumračnice* 1  ze společné zásoby. Hráč se musí rozhodnout předtím, než se podívá, které karty náhodně vybral.

Kořist: Hráč hodí osmistěnnou kostkou a odloží 3 suroviny daného typu: 1–2: , 3: , 4–5: , 6–8: . Pokud hráč nemá dostatek surovin daného typu, odloží všechny, které má.

Překazit: Před hodem kostkou může hráč odložit 2 karty z ruky, aby tomuto efektu zabránil.

Krádež! Hráč hodí osmistěnnou kostkou a odloží 3 suroviny daného typu: 1–3: , 4–6: , 7: , 8: . Pokud hráč nemá dostatek surovin daného typu, odloží všechny, které má.

Překazit: Před hodem kostkou může hráč odložit 2 karty z ruky, aby tomuto efektu zabránil.

Lepkavý odvar: Hráč umístí žeton pavučiny na každé místo v lese a místo základní akce, které produkuje alespoň 1  nebo 1 . Když na jedno z těchto míst umístí hráč svého pomocníka, musí zaplatit 1  a *Soumračnice* získá 1  ze společné zásoby. Žetony pavučiny brání *Soumračnici* v umístění jejich pomocníků na tato místa.

Napodobenina: *Soumračnice* získá 2  ze společné zásoby za každou kartu v hráčově ruce.

Překazit: Předtím než *Soumračnice* získá tyto , může hráč odložit libovolný počet karet z ruky, aby snížil počet , které by měla *Soumračnice* získat.

Nákaza: Hráč umístí žeton pavučiny  na všechny karty míst v obou městech. Aby hráč mohl umístit pomocníka na taková místa, musí odložit/zaplatit libovolnou kombinaci 2 surovin a/nebo karet.  brání *Soumračnici* v umístění jejich pomocníků na tato místa.

Násilné převzetí: *Soumračnice* ukradne z hráčova města fialovou kartu rozkvětu  (dle hráčova výběru) a umístí ji do svého města. Může ji vyložit do svého města, i když je již plné. Pokud hráč nemá žádnou fialovou kartu rozkvětu , *Soumračnice* místo ní ukradne kartu s nejvyšší bodovou hodnotou (v případě shody vybírá hráč).

Překazit: Hráč na takovou kartu může umístit svého dosud neumístěného pomocníka, aby zabránil jejímu ukradení. Tento pomocník se hráči vrátí při přípravě na další roční období.

Neúroda: Vždy když hráč vyloží zelenou kartu sběru , *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Paralyzující strach: Hráč otočí všechny karty tvorů ve svém městě lícem dolů. Tyto karty stále zabírají místo ve městě, ale nelze je aktivovat, umístit na ně pomocníka ani odložit. Nepočítají se pro podmínky dokončení událostí ani při závěrečném bodování. Karty, které s nimi sdílejí místo, se stále počítají.

Překazit: Hráč může odložit 1  nebo zaplatit 1  za každého tvora, kterého chce ponechat lícem vzhůru.

Pavouci v korunách stromů: Hráč umístí žeton pavučiny  na všechna místa v lese. Aby hráč mohl umístit svého pomocníka na místa v lese, musí zaplatit 1 surovinu nebo odložit 1 kartu ze své ruky.

Pavouci v podzemí: Aby hráč mohl vyložit zelenou kartu sběru, musí nejprve odložit libovolnou kombinaci 2 karet z ruky a/nebo surovin. Tuto cenu nelze snížit pomocí schopností na kartách ani při vyložení karty zdarma.

Pavučinovné: Hráč umístí žeton pavučiny na všechna místa základních akcí pro jednoho: , , , ,  a . Když na jedno z těchto míst umístí hráč svého pomocníka, získá *Soumračnice* 1  ze společné zásoby. Žetony pavučin brání *Soumračnici* v umístění jejích pomocníků na tato místa.

Plétichaření: Aby hráč mohl vyložit modrou kartu služeb  nebo vyhodnotit její efekt, musí odložit 1 kartu ze své ruky nebo zaplatit 1 . Kromě toho si nemůže do ruky dobrat žádné další modré karty  – místo toho každou takovou kartu odloží a nahradí ji novou kartou.

Plíživé potvory: Hráč odloží všechny karty z *Louky* a doplní na ni nové. Hráč odloží všechny hnědé karty poutě  ze své ruky. *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Překazit: Hráč může zaplatit libovolnou kombinaci 3 surovin, aby tomuto efektu zabránil.

Podjatí soudci: *Soumračnice* získá 3 , pokud se hráč nachází v období jara, 2 , pokud se hráč nachází v období léta, a 1 , pokud se hráč nachází v období podzimu. Hráč navíc musí odložit 1 kartu z ruky nebo zaplatit 1 libovolnou surovinu, aby mohl umístit svého pomocníka na kteroukoli událost.

Pokles hodnoty: Vždy když hráč vyloží fialovou kartu rozkvětu , *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Pracovitá: Hráč vyloží 3 vrchní karty z balíčku do města *Soumračnice*, i když je její město plné.

Překazit: Hráč může odložit až 3 karty z ruky, aby zabránil vyložení stejného počtu karet do města *Soumračnice*. To musí udělat ještě předtím, než jsou karty dobrány.

Rulíkový guláš: Hráč umístí jednoho ze svých umístěných pomocníků (dle své volby, nesmí být na trvalém místě) do *Doupěte*. *Soumračnice* ho použije jako pavoučího pomocníka, až bude příště její karta akce vyžadovat umístění pomocníka. Pokud hráč nemá žádného umístěného pomocníka, přesune do *Doupěte* *Soumračnice* prvního svého pomocníka, kterého umístí, a ona ho použije pro svou další akci umístění pomocníka. Hráč stále získá výhody z místa, na něž pomocníka umístí. Hráčův pomocník se mu vrátí při přípravě na další roční období, pokud bude na herním plánu (pokud bude v *Doupěti*, zůstane tam).

Překazit: Hráč může zaplatit 2  nebo odložit/zaplatit libovolnou kombinaci 3 surovin a/nebo karet ze své ruky, aby tomuto efektu zabránil.

Skrytá past: Hráč umístí žeton pavučiny na všechna místa základních akcí. Když hráč umístí pomocníka na místo základní akce, získá *Soumračnice* 1 , pokud hráč nezaplatí 1 surovinu nebo neodloží 1 kartu ze své ruky.

Slídící oči: Aby hráč mohl vyložit kartu tvora prostřednictvím žetonu obyvatele, musí nejprve odložit 2 karty z ruky.

Snesli se shora: Hráč umístí žeton pavučiny  na všechna místa základních akcí pro jednoho: , , , ,  a . Hráč nesmí na tato místa umístit své pomocníky.

Špatná pověst: Hráč odloží z *Louky* všechny hnědé karty poutě  a na *Louku* doplní nové karty z balíčku. To bude opakovat, dokud na *Louce* nebudou žádné hnědé karty poutě . Na *Louku* nemohou být přidány nové hnědé karty poutě  – hráč je vždy musí odložit a doplnit nové z balíčku. Aby hráč mohl vyložit hnědou kartu poutě  z ruky, musí odložit 1  nebo zaplatit 1 , a to i v případě, že by kartu vykládal zdarma.

Tohle si půjčím!: Hráč náhodně vezme 3 karty ze své ruky a zamíchá je do ruky *Soumračnice*. Má-li v ruce méně než 3 karty, všechny je zamíchá do ruky *Soumračnice*.

Překazit: Hráč může zaplatit 1  za každou kartu, kterou nechce zamíchat do ruky *Soumračnice*. To musí udělat předtím, než se podívá, které karty náhodně vybral.

Uzmutí!: Hráč hodí osmistěnnou kostkou a odloží 3 suroviny daného typu: 1: , 2–3: , 4–6: , 7–8: . Pokud hráč nemá dostatek surovin daného typu, odloží všechny, které má.

Překazit: Před hodem kostkou může hráč odložit 2 karty z ruky, aby tomuto efektu zabránil.

Únava: Vždy když hráč vyloží červenou kartu místa , *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Velká švindlířka: Hráč hodí osmistěnnou kostkou. Umístí první dostupnou běžnou nebo významnou událost jako odměnu do *Doupěte* takto: 1–2: běžnou událost nejvíce vlevo; 3–4: běžnou událost nejvíce vpravo; 5–6: významnou událost nejvíce vlevo a 7–8: významnou událost nejvíce vpravo. Pokud již není taková událost dostupná, *Soumračnice* získá počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti.

Překazit: Před hodem kostkou může hráč odložit/zaplatit libovolnou kombinaci 3 surovin a/nebo karet, aby tomuto efektu zabránil.

Výkupné: Hráč umístí jednoho ze svých dosud neumístěných pomocníků do *Doupěte*. Nesmí jej používat, dokud se mu nevrátí při přípravě na další roční období. Pokud žádného neumístěného pomocníka nemá, získá *Soumračnice* počet bodů odpovídající úrovni obtížnosti – poté musí hráč přesto umístit do doupěte jednoho ze svých umístěných pomocníků (hráč nesmí dát *Soumračnici* pomocníka z trvalého místa).

Překazit: Hráč může zaplatit 2  nebo může odložit/zaplatit libovolnou kombinaci 3 surovin a/nebo karet, aby tomuto efektu zabránil.

Zavřeno: Hráč otočí všechny karty staveb ve svém městě lícem dolů. Tyto karty stále zabírají místo ve městě, ale nelze je aktivovat, umístit na ně pomocníka ani odložit. Nepočítají se pro podmínky dokončení událostí ani při závěrečném bodování. Karty, které s nimi sdílejí místo, se stále počítají.

Překazit: Hráč může odložit 1 kartu nebo zaplatit 1 libovolnou surovinu za každou stavbu, kterou chce ponechat lícem nahoru.

Zbojníci: Hráč umístí žeton pavučiny  na všechna místa v lese. Když umístí hráč na kterékoli z těchto míst svého pomocníka, získá *Soumračnice* 2  ze společné zásoby.  brání *Soumračnici* v umístění jejích pomocníků na tato místa.

Zloděj! Hráč hodí osmistěnnou kostkou a odloží 3 suroviny daného typu: 1–2: , 3–4: , 5–7: , 8: . Pokud hráč nemá dostatek surovin daného typu, odloží všechny, které má.

Překazit: Před hodem kostkou může hráč odložit 2 karty z ruky, aby tomuto efektu zabránil.



SCHOPNOSTI POMOCNÍKŮ



Motýli: Hráčův limit karet v ruce je o 4 vyšší. Hráč začíná hru s 12 kartami v ruce (11 při hře 5 nebo 6 hráčů). Hráč hrající za motýly je začínajícím hráčem.



Prasata: Hráč začíná hru se všemi kartami *Farem* v lícem vzhůru otočeném balíčku ve své herní oblasti. Pokud používá karty *Farem* z modulu *Čtvero ročních období*, nejprve je zamíchá. Na začátku každého ročního období (včetně začátku hry) může zdarma vyložit vrchní kartu *Farmy* a jako obvykle ji aktivuje – toto se nepočítá jako tah. V rámci akce může hráč hrající za prasata i jeho soupeři vyložit vrchní kartu *Farmy* z balíčku *farem*, pokud zaplatí její cenu. Cena může být snížena schopnostmi na kartách, ale tyto karty se nepočítají jako karty v ruce, na *Louce* ani na *Nádraží* pro schopnosti s takovými požadavky. Pokud soupeř vyloží *Farmu*, získá hráč hrající za prasata 2 . *Farmy* nezabírají ve městě hráče hrajícího za prasata žádné místo.



Pavouci: Hráč na začátku hry po dokončení přípravy umístí figurku *Soumračnice* na libovolné místo základních akcí, v lese, na *Výpravě*, do *Svatyně*, na *Nádraží* nebo na *Návrší* na herním plánu. Kdykoli je tato lokace navštívena libovolným hráčem, získá hráč hrající za pavouky 1 , kterou právě nemá, a dobere si 1 kartu. Poté musí přesunout *Soumračnici* na jiné místo na herním plánu podle svého výběru. Hráč hrající za pavouky bude na tahu jako poslední. Tuto schopnost nelze použít při hře s *Doupětem Soumračnice*.



Lasičky: Poté, co hráč vyloží tvora nebo stavbu a vyhodnotí jeho/její efekt, může odložit 2 karty ze své ruky a získat 1 , 1 , nebo 1 . Může se rovněž rozhodnout odložit 3 karty a získat 1 . Tato schopnost se nepovažuje za schopnost na kartě – vyhodnotí se až po vyhodnocení efektu karty a získané suroviny nelze použít k zaplacení právě vykládané karty.





STARLING
GAMES



REXHRY.CZ
KRÁLOVSKY SE BAVTE