

Videonávod
ke hře



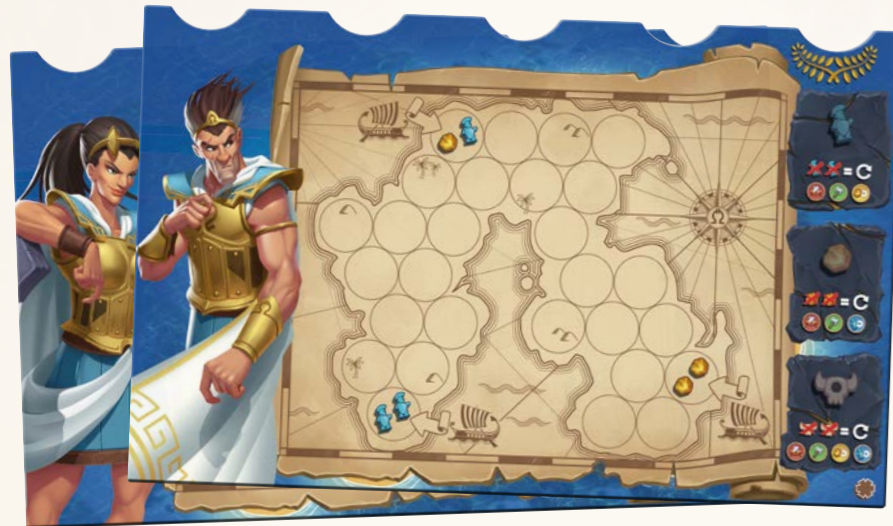
OSTROVY TITÁNŮ

Autoři hry: Bruno Cathala & Johannes Goupy

Ilustrace: Paul Mafayon

Půda Atlantidy se otřásá pod zuřící bouří. Celé lány země mizí pod hladinou! Věštcí hovoří jasně: starodávná proroctví se naplňují a moře zanedlouho pohltí celý ostrov. Ve snaze čelit hrozící katastrofě vyslal král své průzkumníky, aby pro všechny Atlantány našli nové domovy. V sázce je přežití civilizace! Chopte se role chrabrých objevitelů a prozkoumejte neznámé ostrovy, využijte jejich přírodních zdrojů a zbavte je nebezpečných monster, abyste našli novou půdu pro svůj lid. Přežití krajanů závisí na vašem umu!

HĚRNÍ MATERIÁL



4 desky ostrova

z jedné strany lehčí, z druhé těžší hra

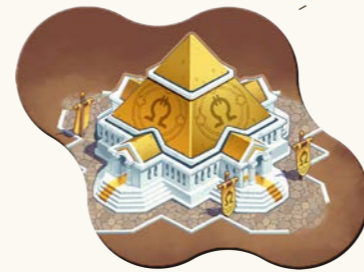


1 deska výstavby



17 žetonů vítězství

na jedné straně je chrám, na druhé orichalkový medailon



17 dílků chrámu



4 destičky titánů

každý má aktivní a vyčerpanou stranu



12 akčních karet

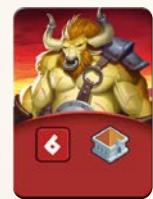


65 dílků krajiny

25 jednopoličkových, 23 dvoupoličkových a 17 trojpoličkových



4 dílky metropolis



20 destiček monster
a plastové podstavce



26 žetonů budov

líc/rub



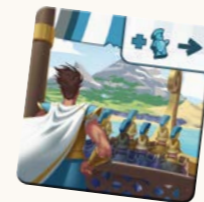
4 bojové kostky



30 hoplitů



30 nugetů orichalka



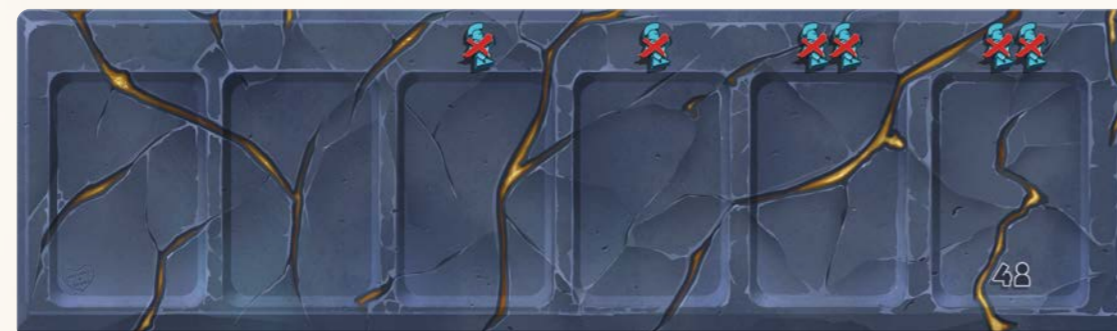
1 destička iniciativy
a plastový podstavec



1 pytlík monster



1 pytlík budov



1 deska akcí

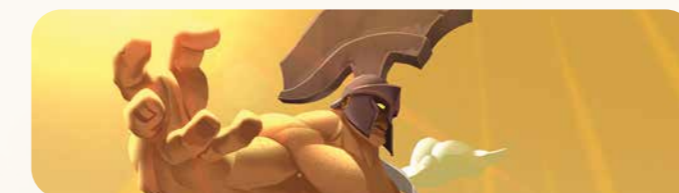
LEGENDA

Hra **Ostrov titánů** je závod proti vašim soupeřům. První, kdo nasbírá 5 vítězných bodů nad svou desku a také zbaví svůj ostrov všech monster, zvítězí! Jsou tři způsoby, jak získávat vítězné body: povolávat titány, stavět chrámy či kovat vzácné medailony z orichalka – bájného kovu, který umí vytěžit jen Atlantáné.

Na začátku každého tahu si vyberete jednu z akčních karet, které zbývají uprostřed stolu. Na každé z nich leží dílek terénu, který si přiložíte na svůj ostrov, a každá karta také uvádí akci, kterou budete moci provést v tomto tahu.

Dílky krajiny znázorňují váš postup při průzkumu ostrova. Typy krajiny, které na dílku najdete, určují, jaké zde můžete postavit budovy či chrámy. přemýšlejte proto bedlivě, kam dílek umístíte. Utvoříte-li skupinu políček stejného typu krajiny, přilákáte pozornost titána... a budete moci využít jeho služeb. Na jednom typu krajiny – vulkánech – sídlí bájná monstra. Pokud je dokážete porazit, získáte z nich kořist, což vám ve hře může přinést značný náskok. Nedají vám však svou kůži lacino... souboj s monstrem vás může stát cenné hoplity či nemožnost věnovat se v daném tahu rozvoji své infrastruktury. Leč dokud vám na ostrově dlí monstra, vyhrát nemůžete...

Vítězství dosáhnete optimálním střídáním 4 možných akcí: Při **boji s monstry** můžete zbavit svůj ostrov mytických hrozeb. Při **náboru hoplitů** získáte nové stoupence, čímž zvýšíte své šance jak na boj s monstry, tak na širší výběr možných akcí v příštích tazích. Při **výstavbě** buď získáte vítězný bod vykovením orichalkového medailonu či stavbou chrámu, nebo postavíte budovu, která vám přinese trvalý efekt do konce hry. A konečně při **těžbě orichalka** získáte nugety cenného kovu, o který v této hře jde nejvíc a který vás dokáže posunout k vítězství!



Hráč, který jako první dosáhne 5 vítězných bodů a současně bude mít ostrov zbaven monster, vyhrává!



Osobní zásoba hoplitů

Osobní zásoba orichalka

Osobní zásoba polapených monster

Akční karta

Dílek krajiny

Akce

Chrám

Budova

Monstrum

Políčko vulkánu

Destička titána

aktivní/vyčerpaná strana

4 možné akce hry

PŘÍPRAVA HRY

Každý hráč si náhodně vybere jednu **desku ostrova** 1 a položí ji před sebe libovolnou stranou vzhůru (viz rámeček níže). Také si vezme **dílek metropolis** 2, který bude muset na začátku prvního tahu umístit. A konečně obdrží **1 hoplíta** a **1 nuget orichalka** – každý z nich položí na patřičné políčko zásoby na své desce 3.

Roztřídíte **dílky krajiny** do tří oddělených sloupečků lícem dolů dle jejich velikosti 4 (1–3 políčka). Každou **destičku monstra** zasuněte do podstavce a takto je všechny vložte do **pytlíku monster**. Ten umístěte doprostřed stolu 5.

Položte **desku akcí** 6 doprostřed stolu. Zamíchejte **akční karty** 7 a utvořte z nich vedle desky akcí dobírací balíček lícem dolů. (Hrajete-li v méně než 4 hráčích, může dobírací balíček ležet na poli desky akcí nejvíce vpravo.) Odhalte a vyložte z tohoto balíčku karty, kterými zaplníte pole desky akcí, a to v závislosti na počtu hráčů: **5 karet ve hře dvou a tří hráčů, 6 karet ve hře čtyř**. Na každou vyloženou kartu položte 1 dílek krajiny odpovídající velikosti. Na každé **políčko vulkánu** na těchto dílcích vylosujte a postavte **1 destičku monstra** z pytlíku 8.

Položte desku **výstavby** 9 vedle desky akcí. Všechny **žetony budov** vložte do **pytlíku budov** 10 a připravte na stůl. Na každé ze 4 políček na desce

výstavby (u 4 typů krajiny) vyložte po **1 žetonu budovy**. Na každý takto vyložený **důl** položte 1 nuget orichalka, na každá **kasárna** 1 hoplíta. **Žetony vítězství** a **dílky chrámů** připravte k patřičným výřezům desky výstavby 11.

4 destičky titánů připravte také doprostřed stolu aktivní stranou vzhůru 12. Zbývající **nugety** a **hoplity** položte na dosah všem hráčům, kde tvoří obecnou zásobu 13. Připravte **4 bojové kostky** 14.

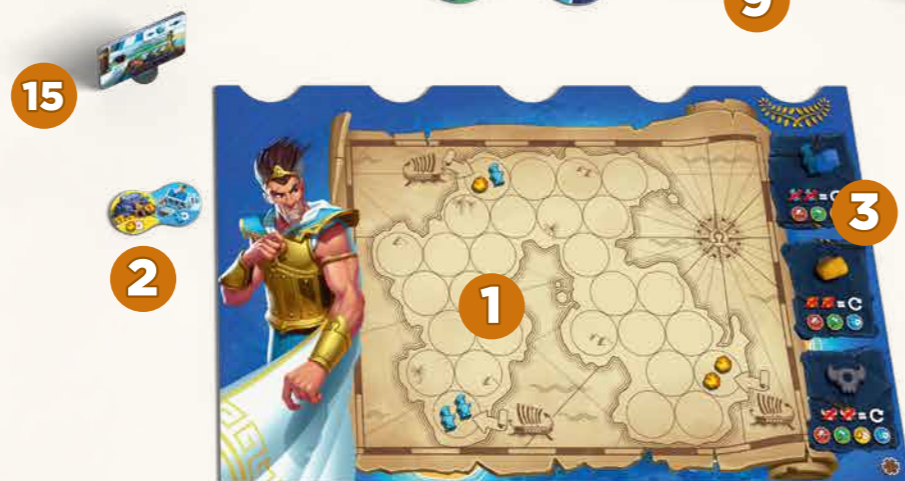
Hráč, který naposled viděl klasiku Souboj titánů, bude začínat. Vezme si **destičku iniciativy** 15. Jak je na destičce připomenuto, jeho soused po pravici získává **1 hoplíta** navíc, kterého si přidá do své zásoby 16.



VOLITELNÁ OBTÍŽNOST HRY

Každá deska ostrova nabízí ze dvou stran dva různé ostrovy. V pravém spodním rohu najdete označení jedné nebo dvou 🌿. Strana 🌿 je snazší a hodí se pro vaše seznámení s hrou. Hrát na straně 🌿 představuje větší výzvu, doporučujeme si ji vyzkoušet až po několika partiích **Ostrovů titánů**.

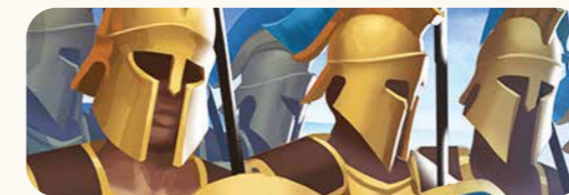
Případně takto můžete vyrovnávat i rozdíl mezi zkušenými a méně zkušenými hráči v jedné partii – začínající hráči mohou použít stranu 🌿 a veteráni v průzkumu ostrovů naopak stranu 🌿.



PRŮBĚH HRY

Ostrovů titánů se hraje na bližší neurčený počet kol. V každém kole odehraje každý hráč 1 tah, počínaje držitelem destičky iniciativy a dále po směru hodinových ručiček. Aktivní hráč (tj. hráč na tahu) odehraje celý svůj tah, poté je na řadě další hráč. Jakmile každý hráč odehrál 1 tah, kolo končí, následuje drobná mezifáze přípravy dalšího kola, destička iniciativy případně změní držitele a začíná kolo nové.

Takto se hraje, dokud není splněna podmínka vítězství: jeden hráč nashromáždil **5 vítězných bodů** A SOUČASNĚ nemá na ostrově žádná neporažená monstra.



PRŮBĚH TAHU

Aktivní hráč vždy ve svém tahu provede následujících 5 kroků v uvedeném pořadí:

1 Výběr akční karty (povinné)

2 Přiložení dílku krajiny (povinné)

3 Provedení akce dle karty (volitelné)

4 Zakoupení a provedení další akce (volitelné)

5 Odhození akční karty (pouze ve hře 2 hráčů)

1 Výběr akční karty (povinné)

Jakmile jste na tahu, vyberte si **jednu z akčních karet** stále zbývajících na desce akcí. Dvě karty nejvíce vlevo si můžete vybrat **zdarma**. Ostatní karty vás stojí **1–2 hoplity**, jak je na desce znázorněno. Chcete-li si vybrat některou z nich, musíte ze své zásoby odhodit patřičný počet hoplitů do obecné zásoby.



Vezměte si vybranou kartu k sobě se vším, co leží na ní: s **dílkem krajiny** i s případnou **destičkou monstra** stojící na dílku krajiny. Všechny zbylé karty na desce akcí posuňte na volná pole směrem doleva, aby zaplnily mezeru – díky tomu jsou tyto karty levnější pro soupeře, kteří přijdou na tah po vás!

Při výběru akční karty si současně vybíráte **JAK** dílek krajiny, který přiložíte ke svému ostrovu v **kroku 2** svého tahu...

Agnes si vybere kartu na třetím poli. Musí za ni zaplatit 1 hoplíta, kterého odloží ze své zásoby (na své desce ostrova) do obecné zásoby.

Kartu si vezme před sebe a získá všechno na ní: dílek krajiny i destičku monstra stojící na políčku vulkánu.

Ostatní karty přesune doleva, aby zaplnila mezery.

TAK akci, kterou můžete provést v **kroku 3**.

2 Přiložení dílku krajiny (povinné)

V tomto kroku musíte na svůj ostrov přiložit dílek, který jste právě získali z vybrané akční karty. Při tom musíte dodržet následující 3 pravidla:

- 1 Dílek krajiny se musí celý vejít na předtištěná políčka na desce ostrova.
- 2 Dílek musíte položit na neobsazená políčka (tj. mezi dílkem krajiny a vaší deskou ostrova není žádný jiný dílek, žeton ani destička).
- 3 Příkládaný dílek musí sousedit s jiným dílkem krajiny nebo s dílkem metropolis (viz rámeček níže), který už na vašem ostrově leží.

Pokud dle těchto pravidel dílek přiložit nemůžete, dejte jej dospod patřičného sloupečku dílků a přejděte k následujícímu kroku.



Bruno má přiložit dvoupolíčkový dílek krajiny. Má několik platných možností, znázorněných zelenými fajfkami.

NA ZAČÁTKU PRVNÍHO TAHU - PŘILOŽENÍ DÍLKU METROPOLIS

Na začátku hry jsou ostrovy prázdné a každý hráč musí na svůj ostrov položit „úvodní“ dílek metropolis. Následující dílek krajiny s ním musí sousedit a navíc díky němu každý hráč získá svůj první důl na těžbu nugetů a svá první kasárna na nábor hoplītů.

Ještě než si poprvé vyberete akční kartu, položte na svůj ostrov metropolis. Jedno ze dvou políček dílku metropolis musí ležet přes libovolné políčko přístavu na desce ostrova. Všechna jsou označena šipkou od moře a všechna poskytují nějakou kombinaci dvou zdrojů (hoplītů nebo nugetů orichalka). Tyto zdroje si ihned po překrytí políčka vezmete z obecné zásoby do svojí.



Před prvním tahem položí Agnes svůj dílek metropolis na severní přístav svého ostrova. Ihned získává 1 hoplīt a 1 nuget orichalka (navíc k 1 nugetu a 1 hoplītovi, které obdržela během přípravy hry). Oba zdroje přidá do své zásoby.



MONSTRA

Pokud si berete nový dílek krajiny s políčkem vulkánu, VŽDY na něm bude stát monstrum. Tento dílek si musíte přiložit na ostrov i s monstrem, jež na něm stojí. Chcete-li se monstra zbavit, budete s ním muset bojovat a porazit ho.

Jedna z podmínek vítězství je „pacifikovat“ celý svůj ostrov, jinými slovy nemít na ostrově žádná neporažená monstra. Navíc platí, že na políčku, kde stojí monstrum, ani na žádném sousedicím políčku NESMÍTE stavět budovy ani chrámy.

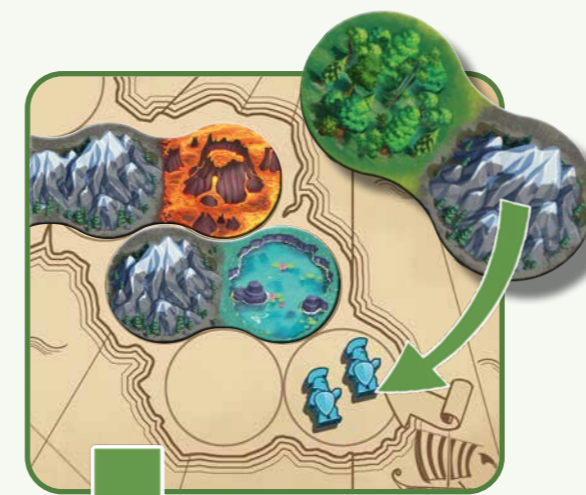
Po přiložení dílku na ostrov mohou nastat dvě zvláštní události:

◆ Dosažení přístavu ◆

Na každém ostrově jsou tři políčka přístavů zvýrazněna šipkami z moře. Jakmile položíte dílek krajiny přes políčko přístavu, získáte z obecné zásoby dva zdroje (hoplītů/nugety) v kombinaci vyobrazené na políčku, které jste právě překryli. Za každý z přístavů získáte uvedený bonus jen jednou za partii, a to právě ve chvíli, kdy dané políčko překryjete dílkem krajiny.



Políčko přístavu

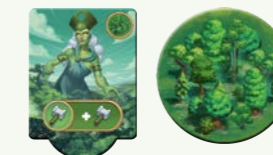


Agnes ihned po překrytí tohoto přístavu získá 2 hoplītů.

◆ Přilákání pozornosti titána ◆

Kdykoli přiložením vytvoříte či zvětšíte oblast alespoň 3 sousedících políček stejného typu krajiny, získáte pozornost titána, který dané krajině odpovídá. Musí jít opravdu o krajinu daného typu, pro tento účel vulkány jako žolík neplatí.

Theia je titánkou lesa



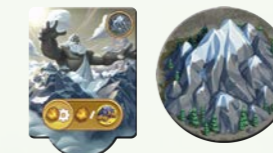
Themis je titánkou lagun



Kronos je titánem pouště



Hyperión je titánem hor



Přiložením tohoto dílku vytvořil Cyril oblast 4 políček pouště. Díky tomu si nyní může vzít destičku Krona a vsunout ji do slotu své desky ostrova.

Pozornost titána je však přelétavá a během hry může přecházet od hráče k hráči. Destičku titána drží vždy hráč, který chronologicky jako poslední vytvořil či zvětšil oblast alespoň 3 sousedících políček krajiny daného typu. Tj. můžete takto „přebírat“ titána hráči, který má větší oblast daného typu než vy, protože vy jste danou oblast rozšířili až po něm. Pokud rozšiřujete oblast krajiny a odpovídajícího titána již máte vy, můžete destičku díky novému rozšíření dané krajiny otočit na aktivní stranu (tj. znovu získáte nárok na titánovu službu).

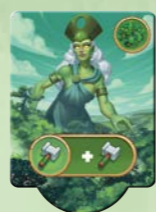
SLUŽBY TITÁNŮ

Pokaždé když přilákáte titána, získáte tím nárok na jeho službu. Každý titán posiluje jednu ze čtyř možných herních akcí (viz popis **kroku 3**). Toto posílení můžete použít kdykoli v budoucnu, jakmile provádíte danou akci. Potom otočte destičku titána vyčerpanou stranou vzhůru, což znázorní, že jeho jednorázová služba již byla využita. I destička titána otočená na vyčerpanou stranu zůstává ve výřezu desky ostrova a poskytuje tak svému držiteli 1 vítězný bod (byť je to bod nestálý, protože o titána lze přijít).

Titánova služba sama o sobě neposkytuje možnost provést danou akci – pouze tuto akci posiluje ve chvíli, kdy ji provádíte dle obvyklých pravidel a rozhodnete se titánovu službu využít. Může jít jak o akci během **kroku 3**, tak během **kroku 4**. Vždy když kterýkoli hráč vytvoří či zvětší oblast alespoň 3 políček daného typu krajiny, získává destičku titána otočenou **aktivní stranou vzhůru** (a to i v případě, že daného titána měl již předtím).



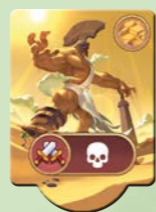
Agnes má u sebe titána Hyperióna otočeného aktivní stranou vzhůru. V tomto tahu si vybrala akční kartu se symbolem těžby orichalka. Rozhodne se využít Hyperiónovy služby, otočí destičku Hyperióna vyčerpanou stranou vzhůru a vytěží dvojnásobek nugetů – 4 namísto 2.



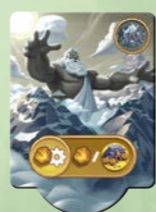
Theia nabízí jednu výstavbu navíc.



Themis zdvojnásobuje nábor hoplītů.



Kronos garantuje jednu porážku monstra.



Hyperion zdvojnásobuje těžbu nugetů orichalka.

Vícero titánů

Není-li uvedeno jinak, **nesmíte mít u sebe více než jednu destičku titána**. Pokud ve chvíli, kdy máte získat titána, již titána máte, **musíte** svého původního titána **vrátit doprostřed stolu** (aktivní stranou vzhůru) a vzít si titána nového (pochopitelně také aktivní stranou vzhůru).



Limit držení pouze 1 titána současně můžete však zvýšit, pokud na svůj ostrov postavíte budovu **orákulum** – viz přehledový list.

Titán představuje 1 vítězný bod, ale protože je to bod nestálý, můžete cizího titána ve správné chvíli přilákat k sobě a zpomalit tak soupeře blížího se k vítězství. K přilákání titána lze využít i oblast, pomocí které jste titána přilákali již předtím – pokud ji opětovně rozšíříte o další políčko.

Cyril právě vytvořil oblast 3 sousedících políček lesa, čímž přilákal pozornost lesní titánky Theiy. Destičku Theiy si vezme k sobě. Má již u sebe destičku Hyperióna, kterou je nyní nucen vrátit doprostřed stolu.



3 Provedení akce dle karty (volitelné)

V tomto kroku můžete provést akci, jejíž symbol je na vaší zvolené akční kartě. Provedení této akce však není povinné.

Jakmile tuto akci dokončíte, odhodte svou akční kartu lícem vzhůru na odhazovací hromádku vedle desky akcí.

Ve hře jsou 4 druhy akcí:

- Těžba orichalka**
- Nábor hoplītů**
- Boj s monstry**
- Výstavba**

Těžba orichalka

Z každého svého dolu získáte 1 nuget orichalka, včetně dolu na vašem úvodním dílku metropolis. Získané nugety si vezměte z obecné zásoby a položte je na políčko pro zásobu orichalka na své desce ostrova.



Agnes těží orichalkum. Na ostrově má 3 doly (včetně toho na metropolis), proto si z obecné zásoby vezme 3 nugety orichalka.

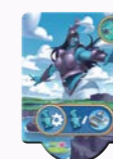
Služba titána: Hyperion jednorázově zdvojnásobí výnos těžby, tj. 2 nugety z každého dolu včetně úvodního.

Nábor hoplītů

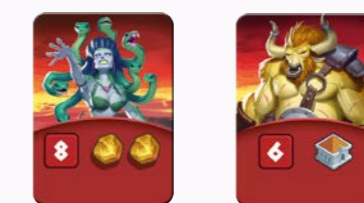
Z každých svých kasáren získáte 1 hoplīt, včetně kasáren na vašem úvodním dílku metropolis. Získané hoplīt si vezměte z obecné zásoby a položte je na políčko pro zásobu hoplītů na své desce ostrova.



Bruno provádí nábor hoplītů. Na ostrově má 2 kasárna (včetně těch na jeho metropolis), proto si z obecné zásoby vezme 2 hoplīt.



Služba titána: Themis jednorázově zdvojnásobí efektivitu náboru, tj. 2 hoplīt z každých kasáren včetně úvodních.



Boj s monstry

V rámci této akce můžete v libovolném pořadí postupně bojovat s monstry na svém ostrově. Každý jednotlivý boj s monstrem probíhá následovně:

- 1 Vyberte si **neporažené monstrem** na svém ostrově.
- 2 Rozhodněte se, **kolik hoplītů pošlete do boje** (možnosti jsou 0 až 3), a postavte k danému monstremu ze své zásoby vybraný počet hoplītů. Ti se vám již do zásoby nevrátí (nemáte-li na ostrově budovu **nemocnice**, viz přehledový list).

3 Vezměte si o 1 kostku více, než kolik hoplītů jste poslali do boje s vybraným monstrem. Maximální počet kostek, jimiž můžete házet, je tedy 4.

4 Hodte všemi těmito kostkami, sečtěte výsledky a porovnejte toto číslo se silou monstra uvedenou dole na jeho destičce. Pokud je váš součet hodnot vyšší nebo roven uvedenému číslu, boj jste vyhráli a monstrem polapili. Boj také vyhráváte, pokud na alespoň jedné kostce padl výsledek . V opačném případě jste boj prohráli.



Agnes se vydává do boje s monstrem na svém ostrově, počínaje kyklopem. Ten má sílu 10, a tak Agnes pošle do boje 2 hoplīt, díky čemuž může házet třemi kostkami. Padne jí a . Součet hodnot by nestačil, ale díky výsledku v boji vyhrála. Agnes polapila kyklopa!

VÝSLEDEK BOJE

Když monstrum porazíte...

Poražené monstrum „polapíte“ a získáte vyznačenou kořist (viz přehledový list). Poté položte destičku monstra na vyhrazené pole v pravé spodní části své desky ostrova. Za svá poražená monstra si můžete v **kroku 4** pořizovat akce navíc. Všichni hoplité se po boji vrací načerpat síly: figurky z políčka, kde stálo monstrum, vraťte do obecné zásoby. Nyní, stále v rámci jedné akce **boj s monstry**, si můžete zvolit jiné monstrum na svém ostrově a stejným způsobem s ním bojovat, pokud chcete.



Agnes právě porazila kyklopa a ihned získává vyobrazenou kořist: 3 nugety orichalka. Kyklopa položí na pole své desky vyhrazené pro poražená monstra a 3 nugety z obecné zásoby do svojí. Po úspěšném souboji může v boji pokračovat, a tak se hned vydává do boje s kerberem.



Služba titána: Kronós vám umožní automaticky porazit jedno monstrum (jako by vám padlo). Rozhodnout se využít jeho služby však musíte před hodem kostkami.

Když monstrum neporazíte...

Probíhající akce **boj s monstry** okamžitě končí a s ní i celý aktuální krok vašeho tahu. Hoplité, které jste vyslali do boje, zůstanou stát na políčku u monstra a budou se počítat do příštích bojů s ním (v některé vaší příští akci **boj s monstry**). Celkový možný počet hoplítů účastnících se jednoho boje je 0–3, takže příště budete moci vyslat jen tolik nových hoplítů, abyste celkově nepřevýšili počet 3 bojujících.



Kerberova síla je pouze 4, a tak si Agnes myslí, že vyslat do boje jen jednoho hoplita bude stačit. Hází tedy dvěma kostkami. Padne jí **2** a **1**, takže boj prohrává a nemůže bojovat s dalšími monstry. **Krok 3** Agnesina tahu tímto končí a ona pokračuje **krokem 4**. Hoplité po neúspěšném boji zůstává stát na políčku s Kerberem.



Výstavba

Zkonstruuje **jeden objekt** dle svého výběru. Možnosti jsou: jednu budovu, jeden chrám, nebo jeden orichalkový medailon.

◆ Budova ◆

Vyberte si **1 žeton budovy z desky výstavby** a umístěte jej na políčko svého ostrova. Musí jít o políčko **stejněho typu krajiny** jako typ, u nějž žeton budovy ležel na desce výstavby. **Prázdné vulkány platí jako žolík** a můžete na nich postavit kteroukoli budovu z desky. Budovu **NELZE** postavit na políčku, kde stojí neporažené monstrum, ani na žádném políčku s monstrem sousedícím!



Bruno se během akce **výstavba** rozhodne postavit budovu. Na políčkách sousedících s gorgonou stavět nesmí. Stejně tak nemůže stavět na pouštích, protože na desce výstavby již neleží žádná budova u krajiny „poušť“. Může buď postavit **oblouk** v horách, nebo libovolnou ze 3 dostupných budov na políčku vulkánu.

Pokud postavíte **kasárna** nebo **důl**, získáte s nimi i jeden zdroj, který se na nich nacházel již na desce výstavby (hoplité/nugety). Ten si přidáte do své zásoby jako obvykle.

Políčko překryté žetonem budovy se již nepočítá jako políčko krajiny. Nelze jej tedy již využít při vytváření oblasti k přilákání titána a pochopitelně zde nelze postavit další budovy ani chrámy.

Efekty jednotlivých budov jsou popsány na přehledovém listu.

◆ Chrám ◆

Vezměte si **dílek chrámu** ze zásoby u desky výstavby a položte jej na **4 políčka krajiny** svého ostrova. Musí jít o 4 sousedící políčka, z nichž **každé je jiného typu krajiny**. Prázdné vulkány opět platí jako žolík a každé políčko vulkánu můžete při stavbě prohlásit za libovolný typ krajiny. Chrám může ležet na libovolném počtu vulkánů. Stejně jako budovu **NELZE** chrám stavět na políčku, kde stojí monstrum, ani na políčku sousedícím.



Agnes chce postavit chrám. Ačkoli má příhodnou čtveřici políček různých typů krajiny hned u své metropolis, dvě z nich sousedí s hydrou, takže tam stavět nesmí. Postaví tedy chrám dále na severovýchod, přes políčka pouště, hor a dvě políčka vulkánu.



Okamžitě po postavení chrámu si vezměte **jeden žeton vítězství**, otočte jej stranou s chrámem vzhůru a vložte do volného výřezu nejvíce vlevo na své desce ostrova. Představuje 1 vítězný bod, o nějž vás již nikdo nepřipraví.



Stejně jako v případě budov platí: **políčka překrytá chrámem se již nepočítají jako políčka krajiny.** Nelze je využít k přilákání pozornosti titána a nelze na nich stavět nic dalšího.

◆ Orichalkový medailon ◆

Zaplatte ze své zásoby **5 nugetů orichalka** do obecné zásoby, čímž vykováte medailon. Vezměte si **jeden žeton vítězství**, otočte jej stranou s medailonem vzhůru a vložte do volného výřezu nejvíce vlevo na své desce ostrova. Představuje 1 vítězný bod, o nějž vás již nikdo nepřipraví.



Služba titána: Theia umožňuje postavit **1 další objekt** v rámci těžby akce **výstavba**. Máte opět na výběr **1 budovu / 1 chrám / 1 medailon** bez ohledu na to, co jste stavěli předtím.

4 Zakoupení a provedení další akce (volitelné)

Před koncem tahu si můžete zaplatit **JEDNU akci navíc**. Dostupné akce jsou tytéž, jaké byly vysvětleny v předchozím **kroku 3**, a můžete si koupit **libovolnou akci za 2 stejné zdroje**, vyjma akce „vyrábějící“ daný zdroj. Výběr vám připomínají symboly v pravé části desky:

Za 2 hoplity můžete...



- bojovat s monstry**
- provést výstavbu**
- těžít orichalkum**

Za 2 nugety můžete...



- bojovat s monstry**
- provést výstavbu**
- nabírat hoplity**

Za 2 poražená monstra můžete...



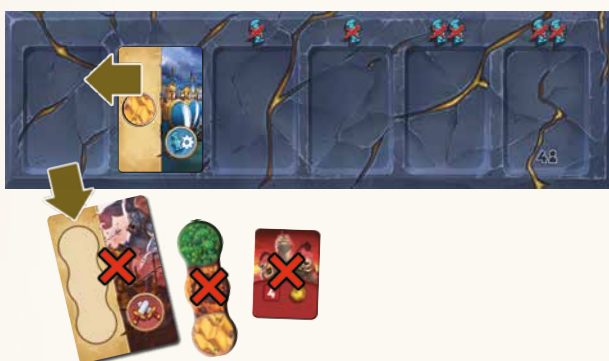
- bojovat s monstry**
- provést výstavbu**
- těžít orichalkum**
- nabírat hoplity**

Takto zaplacená monstra vraťte do pytlíku.

Můžete si zaplatit znovu **tentýž** typ akce, který jste prováděli v **kroku 3** dle symbolu na zvolené akční kartě. Můžete si i zaplatit jednu akci navíc v tahu, kdy jste v **kroku 3** žádnou akci neprováděli.

5 Odhození akční karty (POUZE VE HŘE 2 HRÁČŮ)

Aktivní hráč musí zvolit jednu akční kartu z desky akcí, kterou odhodí. Dílek krajiny z karty se vrátí dospod příslušného sloupečku dílků krajiny, případně monstrum, jež na dílku stálo, do pytlíku. Zbylé karty na desce opět posuňte doleva na volná pole.



KONEC KOLA

Jakmile každý hráč odehraje po 1 tahu, kolo končí. Nastává mezifáze přípravy nového kola. Provedte následující kroky:

Doplnění karet na desku akcí

Na každé **prázdné pole** na **desce akcí** odhalte a vyložte **novou kartu z balíčku** akčních karet. Pole plňte zleva doprava, dokud na desce nebude opět správný počet karet dle počtu hráčů: 5 karet pro hru ve dvou a ve třech a 6 karet pro hru ve čtyřech. Dojde-li dobírací balíček, zamíchejte odhazovací hromádku, utvořte balíček nový a pokračujte ve vykládání karet.



Doplnění dílků krajiny

Na každou z nově vyložených akčních karet opět doplňte **1 dílek krajiny odpovídající velikosti**. Na každé neobsazené políčko vulkánu na desce akcí poté vylosujte a postavte **1 monstrum z pytlíku**.



Doplnění desky výstavby

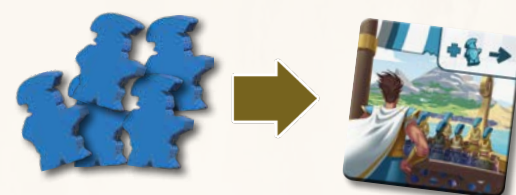
Na každé prázdné políčko na desce výstavby vylosujte **novou budovu z pytlíku**. Nezapomeňte přidat **1 hoblita** na každá kasárna a **1 nuget orichalka** na každý důl, které pokládáte na desku výstavby.



Předání destičky iniciativy

Hráč, který má **ve své zásobě nejvíce hoblitů**, si vezme **destičku iniciativy** a postaví ji před sebe (nebo si ji nechá, pokud ji už měl). V příštím kole bude začínat.

V případě shody v nejvyšším počtu hoblitů vybírá předchozí držitel destičky z těchto „remizujících“ hráčů nového držitele. Nesmí však vybrat sám sebe.



Soused po pravici nového držitele žetonu iniciativy získá **z obecné zásoby 1 hoblita**, kterého si přidá do své zásoby hoblitů. Tento úkon připomíná symbol na destičce. Nové kolo může začít, počínaje držitelem destičky iniciativy.

KONEC HRY A VÍTEZSTVÍ

Hra skončí, jakmile jeden hráč splní **obě** následující podmínky:

- ◆ Má **aktuálně alespoň 5 vítězných bodů**.
- ◆ **Nemá na ostrově žádné neporažené monstrum**.



Tento hráč se ihned stává vítězem hry, aktuální kolo se ani nedohrává. Jeho ostrov bude novým domovem atlantské civilizace a pro Atlanťany je novým národním hrdinou!