

Kmeny z Údolí

Martin 'Gaimi' Darai

2024-01-05

Pokus o Zvířecí bohy v2

1 Slovníček

1.1 Pojmy

- KKK - K, Kost, Klacek, Kůže to je vše jedna surovina K.
- Scénář - nastavuje obtížnost hry, obsahuje cíle, omezení a dodatečná pravidla scénáře.

1.2 Činosti co nejsou akce

Dělají se ve vesnici a pořád se dělají postavami a tudíž se za každou platí 1den času postavy.

- Žádost bohů - Získá očko, zadarmo.
- Trénink na úroveň 1 - Získá zvolenou dovednost a úroveň, stojí 1 jídlo
- Trénink na úroveň 2 - Pouze pokud už od daného povolání má úroveň 1. Získá zvolenou dovednost a úroveň, stojí 2 jídla a kost

1.3 Akce Novic

- Zběr bobulí - Těží ve vesnici +2 jídla, čas 1 den, zadarmo
- Zběr kletí - Těží mimo vesnici +2 kosti, čas a jídlo dle vzdálenosti
- Průzkum - Na kraji mapy objeví jedno nové políčko, čas a jídlo dle vzdálenosti
- Obrana - Opraví 1 obranu vesnice, čas 2 dny ve vesnici, stojí 2 kosti
- Útok - Dá 1 útok. Ve vesnici, čas 2 dny, stojí 2 jídla a 1 kost

1.4 Akce Rybář

- Rybolov - Těží u vody +5 jídla, čas dle vzdálenosti, zadarmo
- Vize vody - Průzkum na dálku, vesnici za 2 dny, stojí 2 jídla
- Oběť vodě - Prosí o 2 očka u vody. Stojí čas a jídlo dle vzdálenosti
- Lepší rybolov (Rybář 2) - Loví 6 jídel a 2 kosti, zadarmo u vody, stojí čas dle vzdálenosti
- Plavení klád (Rybář 2) - Splaví u vody kládu a 3 klacky, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti

1.5 Akce Lovec

- Lov zvěře - V lese uloví 4 jídla a 2 kosti, stojí čas dle vzdálenosti
- Lov kostí - V lese uloví 5 kostí, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti
- Mistr zvířat - Kde je třeba zažene zvěř a pošle jí jako pohromu soupeřům, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti a kost
- Lov dravců (Lovec 2) - V les uloví 2 jídla a 6 kostí, stojí čas dle vzdálenosti
- Zákeřný útok (Lovec 2) - Vyvolá N útoků z vesnice za 2 dny, stojí N+3 jídla.

1.6 Akce Dřevorubec

- Kácení - Mimo ves, skácí 1 kládu, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti, +1 jídlo
- Obrana doma - Opraví (+1) obranu vesnice, za 1 den 2 jídla a klacek
- Oběť lesu - V lese získá očko a 3 klacky, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti, +1 jídlo
- Lepší kácení (Dřevorubec 2) - V lese skácí 2 klády, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti, +1 jídlo
- Obrana kdekoliv (Dřevorubec 2) - Kde je třeba (ve vesnici nebo mimo) vyrobí obranu +1, stojí to čas a jídlo dle vzdálenosti +1 klacek

1.7 Akce Válečník

- Hrubý útok - Z vesnice vede N útoků na soupeře, trvá 3 dny a stojí N+1 jídla a kost
- Obranný boj - Kde je třeba (ve vesnici nebo mimo) vyrobí obranu +1, stojí to čas a jídlo dle vzdálenosti +2 klacky
- Volání bohů - Ve vesnici získá 2 očka, stojí ho to 2 jídla
- Zvířecí hrůza (Válečník 2) - Kde je třeba zažene zvěř a pošle jí jako pohromu soupeřům, navíc získá očko, stojí čas a jídlo dle vzdálenosti a sebere popularitu
- Lepší útok (Válečník 2) - Vyvolá N útoků z vesnice za 2 dny, stojí N jídla a 1 kost.

1.8 Akce Šaman

- Zvířecí oči - Průzkum na dálku za 1 den z vesnice, stojí jídlo a kost
- Zběr klestí - Ve vesnici získá 3 kosti a popularitu, za 1 den, stojí to 1 jídlo
- Strach - Na dálku vyžene dravce, nebo pošle zvěř jako pohromu na soupeře. Vyvolává se za 1 den ve vesnici, stojí 2 jídla a 1 kost
- Omámení přírody (Šaman 2) - Získá 4 jídla a očko, vyvolává 1 den ve vesnici a stojí to kost
- Vize bohů (Šaman 2) - Magicky provede 2 průzkumy najednou. Kouzlo vyvolává ve vesnici, za 1 den a stojí to jídlo a kost

1.9 Soukromé budovy (Kovadlina)

- Sklad - 2 kosti, kapacita skladu +5
- Strom - Jídlo a kost, jde zkácet (vrátit do nabídky) a získat kládu
- Val - 3 kosti, +1 obrana (a +1 max obrana)
- Hráz - 2 kosti, generuje kost každý den

1.10 Základní budovy (Novic)

- Druhý sklad - kláda a 2 kosti, +5 kapacita skladu
- Pole - tři kosti, generuje jídlo každý den
- Hlídka - tři kosti, +1 obrana (a +1 max obrana)
- Pěšiny - 2 kosti, každá cesta mimo vesnici -1 den a -1 jídlo
- Cvičiště - kláda, každý výcvik je o 1 jídlo levnější
- Velké ohniště - 2 kosti, +1 jídlo pokaždé když získáš očko
- Lazaret - 2 jídla a 2 kosti, +1 očko pokaždé kdyžse toto kolo bráníš útoku
- Místo zasvěcení - 2 jídla a 4 kosti, +Popularita při flirtu
- Pila - jídlo a 2 kosti, jde směnit 2 kosti za 1 kládu
- Pasti - 2 jídla a kost, Pokaždé když zaháníš zvěř, získej jídlo
- Jáma - jídlo a kost, směň 1 jídlo za 1 kost
- Stolec starších - 3 kosti, máš na ruce o 2 karty akcí navíc

1.11 Pokročilé budovy 1 (Sekera)

- Ohradníky - 2 kosti a 2 klády, Na krajinách v těsném okolí vesnice nemůže být zvěř, zničená krajina být stále může
- Chov - 2 kosti a kláda, Každý den +1 jídlo
- Obětiště - 3 kosti a kláda, Když získáš očko, získáš i popularitu
- Sluneční pec - 3 kosti, při každé cestě mimo vesnici -1 jídlo
- Strážnice - kost a kláda, +1 obrana (a +1 max obrana)
- Sauna - jídlo a 2 klacky, každá populace je o 1 flirt levnější
- Sklad dílů - 2 klacky a kláda, +1 obrana (a +1 max obrana)
- Skrýše - kost a kláda, Pokaždé když zaútočíš +2 jídla
- Pamětnice - 3 kosti, Kapacita oček na ruce +3

1.12 Pokročilé budovy 2 (Hůl)

- Sad - 5 klacků, Každý den +1 Jídlo a +1 klacek
- Modla - 3 kosti a 2 klády, Každé kolo +1 popularita
- Palisáda - kost a 2 klády, +2 obrany (a +2 max obrana)
- Velká síň - kost a 2 klády, každé kolo můžeš discardnout 1 zahozenou kartu akce
- Věčný oheň - 2 jídla a 2 klády, pokaždé když získáš očko, získáš jedno navíc

2 Cíl Hry - Scénáře

Vyhraje hráč co dosáhne cílů scénáře. Začni čtením obecných pravidel a pak teprve přečti scénář co chceš hrát.

2.1 Uvodní Scénář - Příchod

Třenice mezi staršími tvého kmene a postupující ledovec vás minulou zimu poslali na tuhle pouť. Po útrapách cestování jste v několika skupinách dorazili do údolí řeky. Zeleného ráje který jen čeká na prozkoumání a osídlení. Začal závod o to, čí vesnice bude první v Přízni Zvířecích Bohů.

Hrajte s omezujícími pravidly, vysvětluj v pořadí:

- Scénář hry vyhraje kmen který první dosáhne obou cílů, postaví ve vesnici aspoň 5 budov a bude v přízni bohů. Hráč je v přízni, má li součet přízně a oček na ruce alespoň 5. V tomto případě nepoužívejte alternativní závěry, jen tenhle. - Ukaž škálu výhry, budovy i přízeň jsou na úrovni 0 a méně jít nemůžou.
- Bude potřeba prozkoumávat okolí vesnice, aby ste získali potřebné suroviny na stavbu. - Ukaž krajinu vesnice a balíček krajin.
- Samotná vesnice začíná se 2 postavami. - Ukaž desku vesnice, vysvětli co na ní je co, ukaž žetony jídla a kostí a nech hráče vybrat kameny postav. Vysvětli počítadlo času.
- Kolo hry se skládá z přípravné fáze, plánování, stavby budovy a závěrečného hodnocení. - Dej hráčům lamakartu kola. Ukaž balíček základních budov. Vysvětli stavbu.
- Pokud je postava dané kolo ve vesnici přidělí jí hráč úkol. Službu bohům, Trénink, Flirtování nebo Práci. - Ukaž balíček Oček. Vysvětli trénování pro začátečníky - a jen základ. Vysvětli flirt.
- A teď k akcím. Funkční budou Zber Bobuli, Zber Klesti a Průzkum. Zbytek je smeti co proted překazi na ruce. - Prozatím bez hladu. Ukaž balíček základních akcí. Vysvětli tyto tři akce. Ať si ho každý zamíchá.
- A podrobněji k tréninku. Proted' jde trénovat postavy na rybáře, lovce nebo šamana. Bez bonusů za roli. - Rozdej lamakarty tréninkových rolí. Ukaž co ty karty znamenají a dej příklad tréninku.
- Příprava kola. Co vše tedy. - Prozatím bez počasí. Získání surovin z budov, Návrat postav, Zamíchání balíčku prací.

- Plánovací fáze, zatím postupně, ale ať vědí že v plné hře můžou najednou. - Nová postava. Po tréninku. Po líznutí očka. Po práci hod na zvěř. Zvěř ano, Zničení krajiny zatím ne. Očka vysvětlíme na závěr.
- Výstavba. Zatím bez rezervace, jen rovnou stavba. Postupně.
- Závěr kola, vyhrál někdo? Pokud ne, nastanou fáze balancování surovin, volba hněvu bohů (spíš pomluv v tomhle scénáři) a balancování oček a nakonec se posune začínající hráč a jede se další kolo. - Jak funguje skladování oček a surovin. Očka a hněv za chvíli. Zatím bez rotací budov.
- A teď ta očka. Jak se získávají. Dvě strany očka. Hněv bohů. Zpoždění oček. Proted' neplatné symboly jsou Stavba, Útok, Obrana a Počasí. Lze je zahrát jako pomluvu a připravit soupeře o přízeň. Nezapomínej že každé očko na ruce se počítá do přízně ve vyhodnocování závěru kola.
- Hra skončí ve vyhodnocovací fázi kola, kdy první hráč dosáhne 5 budov a 5 přízně. Je běžné že takových hráčů je víc najednou. Pak je konečný vítěz ten co má tu přízeň nejvyšší a v případě rovnosti mu zbylo nejvíc surovin.

2.2 Rozvoj Osady

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče. Agresivita a obtížnost hry je plně v rukou hráčů.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít zároveň pokrok alespoň 10 a přízeň alespoň 10.
- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.

2.3 Hněv Bohů

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče s prvky PvE. Vhodný i pro sólohu.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít přízeň 10.
- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.

- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.
- Navíc se v závěru každého kola táhne jedna karta hněvu bohů která padne příští kolo na všechny hráče, kteří toto kolo nedali útok přes akci nebo hněv.
- Tento scénář jde hrát i v jednom hráči.

2.4 Osada

Kompetitivní scénář pro zkušenější hráče zaměřený na výstavbu.

- Hraje se s plnými pravidly.
- Začíná se se 3 členy kmene, bez surovin, s obranou 1 a 3 body přízně.
- Vyhraje ten kdo první bude mít 10 budov.
- Každé kolo může každý hráč být pod útokem 3 a zuřivosti 1.
- Každé kolo může hráč ztratit 1 přízeň za hlad, 2 za útok a neomezeně za pokousání nebo hněv bohů.
- V základu může každý hráč postavit nanejvýš jednu budovu.
- Hráč vypadne ze soutěže, pokud mu klesne přízeň na nula.

3 Příprava stolu

3.1 Balíček karet dovedností

(FIG A) Samostatný balíček karet. To jsou velké karty s velkým nápisem role, jako třeba Válečník, nebo Rybář. Ten se připraví na kraj hrací plochy rozdělený do balíčků podle jednotlivých rolí. Třeba v balíčku válečníka budou zepředu akce Válečník I (základní) a zezadu Válečník II (pokročilý). Před balíček každé role se připraví oba balíčky ribbonů pro danou roli. U balíčku ribbonů je ještě balíček amuletů. Ty se poznají šedým podbarvením a patří doprostřed desky nákupů.

3.2 Balíček nákupů

Tenhle balíček obsahuje Základní budovy (Čtvercové karty se symbolem karet v rohu), Pokročilé budovy (Čtvercové karty se symboly Sekery nebo Magické hůlky v rohu), Amulety (Viz balíček dovedností), karta ceny amuletu, Očka (Velké karty) a Krajiny (Podlouhlé karty). Očka a Krajiny dej jako lízací balíčky lícem dolů. Amulety, Základní budovy a Pokročilé budovy dej jako lízací balíčky lícem nahoru s 2 nabídnutými kartama. Vedle nabídky amuletů dej i připomínkovou kartu ceny amuletu.

3.3 Počítadlo

Uprostřed společného stolu postav počítadlo. Tady budou hráči počítat svůj úspěch. Na FigC je vidět pro každého hráče kostka ukazující technologickou úroveň hráče a figurka ukazující přízeň bohů. Pak je tu karta Pohrom, kam hráči budou dávat karty oček použité jako pohromy.

3.4 Příprava desky hráče

Každý hráč má svůj balíček. V něm má balík základních akcí a soukromých budov. A hlavní krajinu - vesnici. (Plus krajinu křižovatka která se pokud vím zatím nepoužívá) Umístí desku hráče, nalevo dej lízací balíček karet akcí a vždy když budeš mít nalízané akce na ruce, dávej je na pravo. Pod desku dej svá počítadla (Flirt, Obranu a Útok), svou zásobu budov a pak měřák spoždění postav. Vezmi si svou zásobu 6 barevných krystalů jako figurek postav, své dva základní žetony surovin 1/2 ty co mají tečky a kostku počasí.

4 Vysvětlení co je co

4.1 Deska hráče FigC

Na horním okraji má 6 chlívků, jeden pro každou postavu. Nad ně se dávají naučené dovednosti (ribbony) či přiřazený amulet. Na kartě jsou připomenuté základní ceny (čtu z leva). Vycvičení postavy na úroveň 1 stojí 1 jídlo. Na úroveň 2 2 jídla a kost. Na ruku se každé kolo líže $X+2$ karet kde X je aktuální počet postav ve vesnici. Oček může mít hráč na ruce 5 a nestojí ta akce nic. Flirtů na další postavu je potřeba $X-1$ (co je X už jsem napsal). Surovin může být ve vesnici 10. Zde mají ležet karty nalízané Na Ruce.

4.2 Kolem Desky FigC

Balíčky akcí jsou většinou tři, z leva Odhazovací (líc), Lízací (Rub) a na pravé straně desky pak Na Ruce. Pod deskou pak může být podobný balíček nalízaných Oček. Počítadla mají stranu 0 a pak strany 1-4, platí číslo co je nahoře. Pokud se dá počítadlo prostě posunout akcí (Flirt) pak je cena napsaná uprostřed (2 jídla). Flirt tedy ukazuje kolik flirtu se už vesnice udělala, když je ho dost, strhne se to na 0 a přidá se do příštího kola nová postava. (Pro kmen se 3 postavama to je Flirt 2) Obrana ukazuje kolik kol může být vesnice pod útokem a vydrží to. Útok ukazuje kolik kol ještě vesnice pod útokem bude.

4.3 Karta krajiny

Má na sobě 2 základní informace. Co je to za krajinu (les/louka/voda) a jak dlouho se na ní jde. Objevuje se akcí průzkum. Když už je jednou objevená tak už tam prostě je. Může na ní ležet modrý žeton s X (zničená krajina) a nebo čistý (divoká zvěř)

4.4 Ribbon dovednosti

Má na sobě ke které roli patří a jakou propůjčuje svému nositeli dovednost. Ribbon je nepřenosný a neodstranitelný. Každá postava může mít 2. Získá se při výcviku postavy.

4.5 Amulet

Amulet propůjčuje postavě nějakou dovednost. Je nepřenosný a každá postava může mít jeden. Staví se ve fázi stavění.

4.6 Stavba

Čtvercová kartička. Pod čarou je cena stavby, nad čarou pak efekt. V levém horním rohu pak úroveň budovy. Tedy koho musíš mít aby si mohl budovu postavit. Kohokoliv, ale navíc to jsou

tvé vlastní budovy, nikoliv obecná nabídka (symbol kovadliny), Kohokoliv (symbol karet stejně jako novic), Dřevorubce (symbol sekery) či Šaman II (symbol kouzelné hůlky). Na FigC je jako příklad Hráz z balíku s kovadlinou. Stála na postavení 2 kosti a každý den vyrobí kost.

4.7 Akce

Velké kartičky. Do začátku má každý hráč stejnou hromádku základních karet akcí a nové se přidávají tím že se trénují dovednosti u postav. Každé kolo si hráč táhne z lízací hromádky daný počet karet které pak může zahrát, ale je omezený tím kolik postav je ve vesnici (a nikoliv někde venku) a jaké dovednosti ty postavy mají. Všechny karty akcí z ruky se na konci kola zahazují na odhazovací hromádku. V Příkladu FigC je vidět karta obrany. v levém horním rohu je vidět symbol karet který říká že je to základní karta a nepotřebuješ na ní dovednost. Může to zahrát kterákoliv postava. Pod čarou je vidět cena zahrání 2 kosti. V pravém horním rohu je vidět časová náročnost akce 2 dny. A uprostřed je vidět efekt zvýšení obrany (o 1).

4.8 Karta očka

Velká karta, bohužel jí tu nikde nemáme jako příklad. Má 2 části - použití. Tu s vykřičníky kdy se použije jako katastrofa a symboly co tam jsou ublíží všem hráčům kromě sesilatele. Ta druhá půlka je pak druhé použití - bonus. To může hráč přidat sobě, pokud tu kartu tak použije.

4.9 Kostka počasí

Každý hráč si před každým kolem hodí počasí. To ovlivňuje akce mimo vesnici. Jsou tam symboly Slunce - každá akce mimo vesnici je o 1 den rychlejší, Bouřky - o 1 den pomalejší, +J každá cesta přes louku přidá jedno jídlo, +K přidá kost.

4.10 Počítadlo času

Krystalky v pravém spodním rohu na FigC jsou postavy. Ty pod počítadlem jsou ve vesnici. Ty na počítadle se teprve vrací a nejsou k dispozici. Každá postava se kterou hráč něco udělá se položí na tomhle počítadle tak vysoko jak dlouho jí bude trvat se vrátit. Za flirt, nebo výcvik nebo modlení za očko na nejnižší stupeň (1 den) pokud jde někde mimo vesnici, může to trvat dýl (2 - 4 dny), na konci dne se všechny postavy posunou o jeden stupeň dolů.

5 Průběh Hry

Hra se hraje na kola. Většina se dá hrát najednou, některé části je pak potřeba odehrát postupně od začínajícího hráče. Na konci každého kola se pak vyhodnocuje jestli některý hráč nevypadl, či jestli některý hráč nevyhrál.

5.1 Náhlá smrt

Zrychlená varianta hry, kdy hra končí okamžitě jakmile první hráč vypadne. Ostatní pak porovná jak jsou daleko od splnění podmínek scénáře a podle toho se vybere vítěz.

5.2 Vypadlí Hráči

Pokud hráč vypadne neodchází ze hry. Nejspíš už nevyhraje, ale může zamíchat pořadím ve hře. Hra končí když poslední hráč vypadne, či když první hráč vyhraje.

5.2.1 Závěrečné Pořadí

Na konci hry je první vítěz, druzí všichni kteří nevypadli a pak všichni co vypadli v pořadí od toho co vypadl první. Pokud tedy vypadnou všichni, vyhrává ten, kdo vypadl jako první.

6 Kolo Hry

Přípravu kola a Plánovací fázi dělají hráči najednou. Včetně případného tažení karet přízně či krajiny. Stavba budov se pak hraje postupně od začínajícího hráče.

6.1 Příprava

Každý hráč si zkontroluje jestli na něj jdou nějaké útoky a zuřivost. Odečte přízně ze hněvu bohů a hodí si počásí. Lízne si do ruky nové akční karty. A vybere si zisk z případných produkčních budov.

6.2 Plánovací Fáze

Hráč může přeplánovávat své akce, dokud je nezačne uskutečňovat. Například tažením karet přízně, karet krajiny, nebo hodem na kostce zničení krajiny. Navíc může zadarmo, bez akce postav, použít libovolné množství karet přízně. Každá postava může udělat jedno z následujících:

- hledat přízeň - líznout si novou kartu přízně.
- trénovat se - získat novou roli, přidat do balíčku odhozených karet novou dovednost a postavě štítek nové role.
- flirtovat - zvednout úroveň flirtu kmene o 1, pokud tak dosáhne na úroveň pro dalšího člena kmene, stáhne flirt zpět na 0.
- zahrát kartu akce - pokud vesnice, suroviny ve vesnici a postava odpovídají podmínkám karty.

6.2.1 Důležité Poznámky

- Karty přízně se dají použít až následující kolo.
- Nezapomínejte si hodit na kostce poškození krajiny po každé akci která se dělá mimo vesnici (Má botu v ceně, kromě průzkumu).
- Pokud do krajiny přijde divoká zvěř, bude postava co akci dělala okamžitě zraněná a kmen přijde o přízeň.
- I když je krajina akcí poškozená tak se akce dodělá a případné suroviny se získají.
- Nový člen kmene je k dispozici až příští kolo.
- Každá postava může mít buď dvě role úrovně jedna, nebo jednu roli úrovně jedna a dva.
- Každá akce která má v ceně botu jde dělat i hladově, bez zaplacení jídla za botu. Pak ale vesnice hladoví a hráč ztrácí přízeň dle pravidel scénáře.
- Když máte budovu nebo dovednost co dává +1 J/K když děláte AB, tak to jde brát i jako slevu na tu akci AB

6.3 Stavba Budov

Po odehrání všech akcí postav se staví. Od začínajícího hráče nejprve hráči řeknou (a vyloží karty přízně stavby) které budovy si rezervují pro sebe. Mohou i více. Po každé rezervované budově se z lízací hromádky ihned doplní budova nová. Když zkončí kolo rezervování, začne kolo výstavby. Opět od začínajícího hráče každý postaví budovu a zaplatí její cenu. Staví vesnice, není třeba na to rezervovat žádnou akci.

6.3.1 Důležité Poznámky

- To znamená že každá budova začne fungovat až následující kolo po jejím postavení.
- Také každá budova if-then se může každé kolo spustit jen jednou.
- Můžou být vyjimky, jako například domek stavitele umožňuje postavit budovy i dvě. Nebo je tretka co umožňuje každé kolo jednu budovu spustit podruhé.

6.4 Závěr Kola

Neboli zúčtování.

6.4.1 Ztráty Náklonnosti

Podle pravidel scénáře teď ztratí každý kmen náklonnost.

6.4.2 Vítězství či Prohra

Teď se vyhodnocují podmínky vítězství či prohry dle scénáře.

6.4.3 Balancování Zásob

- Zahazují suroviny které se nevejdou do skladiště.
- Pokud má hráč moc karet přízně, může jednu proměnit na hněv bohů. Dalsí nad své maximum musí prostě zahodit. Na hněv jde proměnit i kartu kterou si tohle kolo hráč líznul.
- Postavy se posouvají o jeden den zpět do vesnice

6.4.4 Posouvá se Nabídka Staveb

V Kategoriích základní budovy, pokročilé budovy a amulety, pokud nikdo nic nepostavil, posune se nabídka. Spodní se zahodí a nahoru přibude nová.

6.4.5 Posouvá se Začínající hráč

Ať víme kdo příště staví nejrychleji.