

An artistic illustration of an expedition inside a dark cave. A large, translucent blue crystal structure dominates the background. A beam of light from a crystal point at the top illuminates the scene. Two characters are rappelling down a rope, with spotlights from their equipment illuminating the cave walls. At the bottom, a character in a white and red expedition suit stands on a rocky outcrop, holding a lantern. The overall color palette is dark blue and teal.

LED

DRUHÁ · EDICE

• EXPEDIČNÍ PŘÍRUČKA •



Sníh, kam až oko dohlédne...

V tomto zmrzlém světě, bičovaném silnými větry, přežívá město. Každý rok, během sluneční sezóny, pořádají jeho Cechy výpravy. Jejich cílem je Údolí předků, kde by mohly být pohřbeny pozůstatky civilizace Nuuků. Každý cech má své vlastní důvody – hledání odpovědí, prestiže či bohatství.

Veďte svou výpravu, provádějte archeologické vykopávky a pátrejte po artefaktech. Váš cech nesmí zůstat pozadu...

Město na vás spoléhá!

(• 1–5 průzkumníků • 90 minut • věk 14 + •)

Obsah

Expediční pravidla

Cíl hry	2
Herní součásti	2
Příprava hry	4
Průběh hry	6
Akce	8
Artefakty	12
Azulia, město Nuuků	14
Body věhlasu a karty	14
Konec hry	15
Expertní režim	16
Varianty	18

Expediční dodatky

Desky cechů	20
Dílky sněhu	22
Dílky artefaktů	24
Karty deníku	26
Karty dekretů	27
Karty požadavků	28
Seznam požadavků	29
Rejstřík	30
Otázky a odpovědi	31
Odkazy a komunita	32
Autoři a poděkování	33
Ikonografie	36

Cíl hry

Coby expediční vůdce ve službách cechu vedete tým archeologů, kteří vrstvu po vrstvě odkopávají sníh, aby v hlubinách zmrzlého světa znovu našli cenné ztracené artefakty z dob minulých

Na splnění úkolů přidělených městem ovšem budete mít jen 4 dny! Vůdce expedice, který se vrátí s největšími objevy, získá pro svůj cech slávu a věhlas, a ve hře zvítězí.

Herní součásti

HERNÍ SOUČÁSTI HRÁČE

5 desek cechů



1 žeton aktivace Žhnoucích



10 ukazatelů bodů



2 žetony háků Ledochodců



5 vůdců expedice

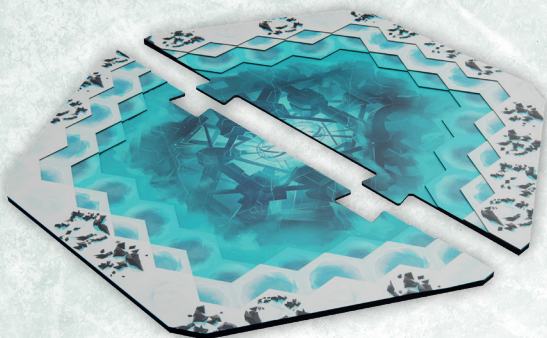


5 žetonů cechovních táborů



HERNÍ SOUČÁSTI

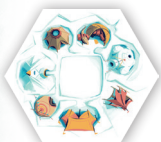
1 dvoudílná herní deska



112 dílků

48 dílků sněhu

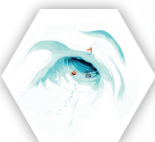
**1 dílek
expedičního ležení**



12 prázdných dílků



12 dílků tunelů



11 dílků nunataků



12 dílků puklin



37 dílků povrchových artefaktů



27 dílků hlubinných artefaktů



45 archeologů



**2 žetony bílých
(neutrálních) táborů**



1 ukazatel dne



73 karet

10 karet deníků



9 karet dekretů



54 karet požadavků



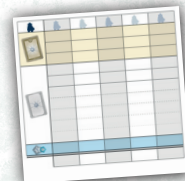
25 karet studia



**1 žeton
začínajícího hráče**



1 bodovací bloček



**5 žetonů
plánování**



**35 žetonů BV
(bodů věhlasu)**



**4 žetony
plynulého
pohybu**



**5 žetonů
požehnání**



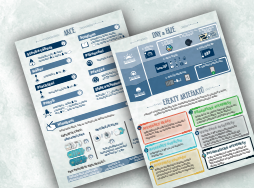
1 stupnice prokletí



**10 žetonů prokletí
(světla a temnoty)**



**5 karet nápovědy
průzkumníků**



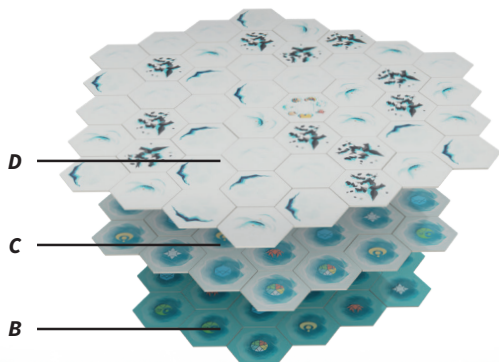
PŘÍPRAVA HRY

Herní deska

Do oddělených hromádek zamíchejte dílky sněhu, povrchových a hlubinných artefaktů.

Poznámka autorů: Po skončení hry L.E.D při ukládání zpět do krabice nezapomeňte dílky znovu zamíchat. Ušetříte si tím práci při přípravě další hry.

- A.** Sestavte části **herní desky**, přičemž spodní vrstva reprezentuje Azulii, město Nuuků.
- B.** Jako další vrstvu náhodně rozmístěte 27 dílků **hlubinných artefaktů** otočených lícem dolů.
- C.** Na dílky hlubinných artefaktů jako další vrstvu rozmístěte 37 dílků **povrchových artefaktů** otočených lícem dolů.
- D.** Nakonec, opět lícem dolů, rozmístěte náhodně 48 dílků **sněhu**, a vytvořte tak vrchní vrstvu. **Dílek expedičního ležení** položte na jedno ze tří polí uprostřed. Tím jste dokončili přípravu herní desky.

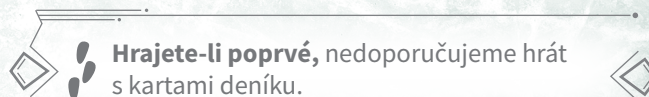


Někteří navigátoři přinesli ze svých výprav zprávy o podivných stavbách a předmětech, které by mohly být dílem Nuuků.

To odstartovalo velké expedice na majestátních ledových plachetnicích. Tyto výpravy se konají každoročně během sedmi dnů léta, kdy během slunovratové fáze mohou teploty dosáhnout neobvyklých 4 °C.

Příprava společných součástí

- E.** Zamíchejte karty **deníku** a vytvořte z nich balíček deníku otočený lícem dolů.



Hrajete-li poprvé, nedoporučujeme hrát s kartami deníku.

- F.** Na každý dílek tunelu položte 1 archeologa. Na dílek expedičního ležení umístěte **1 bílý (neutrální) tábor** a **1 archeologa**. Hraje-li v 5 hráčích, umístěte pouze archeologa, bílý tábor neumísťujte.
- G.** Na pole 1 na stupnici dnů umístěte **ukazatel dnů**.
- H.** Z následujících herních součástí vytvořte **společnou zásobu herních součástí** pro hráče: zbylí archeologové, žetony plánování, žetony studia, žetony bodů věhlasu. Hrajete-li sólo, ve dvou nebo ve třech, přidejte zde ještě poslední neutrální tábor.
- I.** Zamíchejte **karty dekretů** a 3 z nich vyložte otočené lícem nahoru vedle herní desky. Zbylé karty vraťte zpět do krabice, nebudete je ve hře potřebovat.
- J.** Z **karet požadavků** vytvořte balíček, pečlivě jej zamíchejte a položte na herní plochu otočený lícem dolů. Vedle něj nechte místo na odhazovací hromádku odhozených karet požadavků.

Legenda k příručce

V této příručce se setkáte s následujícími pojmy:

- **Body průzkumu (BP)** , vám dovolují provádět akce odpovídající akčním bodům hráčů.
- **Body věhlasu (BV)** , představují vítězné body hráčů.
- **průzkumníci**, pojem zahrnující **expediční vůdce** a **archeology**.

Nakonec zde naleznete barevně odlišené **poznámky**:

Atmosférické texty: Pomohou vám se ponořit hlouběji do světa L.E.Du.



První krůčky: Doporučení pro vaše první hry.

Kodex průzkumníka: Důležitá pravidla.

Příklad: Detailní popis herních situací.

Poznámka autorů: Strategické tipy a doporučení.



Příprava hráčů

- L.** Zvolte si **desku cechu** a umístěte si ji před sebe.
Vyberete-li si cech Žhnoucích nebo Ledochodců, vezměte si odpovídající žetony a umístěte je na jejich místa na desce.
Pokud si vyberete cech Živitelů, umístěte 2 archeology na odpovídající místa.
- M.** Vezměte si odpovídajícího **vůdce expedice, tábor** a **ukazatel bodů**.
- N.** Vezměte si počáteční **body věhlasu** vašeho cechu.

Hrajete-li poprvé, ignorujte schopnosti cechů a neberte si žetony Žhnoucích ani Ledochodců. Každý z hráčů také začíná s 2 BV a nikoli počtem uvedeným na cechovních deskách.

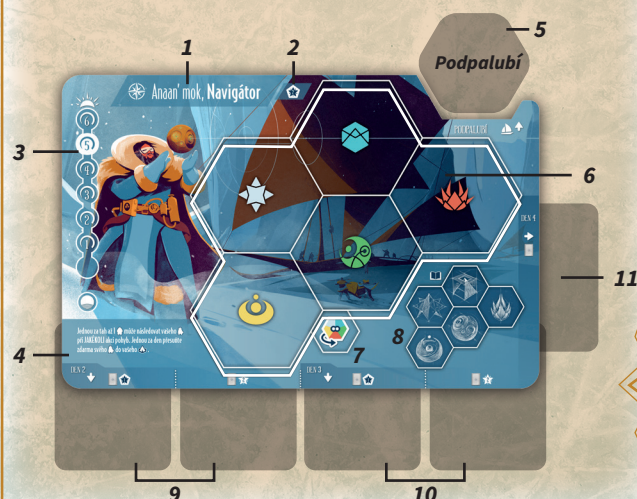
- O.** Hrajete-li hru ve dvou hráčích, oba si vezměte **2 žetony plynulého pohybu**.
- P.** Každému hráči rozdejte 5 karet požadavků, 2 z nich následně odhodte a ponechte si **3 karty požadavků** otočené lícem dolů.

Hrajete-li poprvé, rozdejte také všem hráčům jen 3 karty požadavků a po jejich prohlédnutí si každý ponechá pouze 1. Všichni také vezměte jednu kartu nápovědy průzkumníka, která přehledně shrnuje herní fáze, akce, a schopnosti artefaktů.

- Q.** Hráč, který se naposled dotknul ledu, se stává začínajícím hráčem a dostane **žeton začínajícího hráče**.

Cechovní desky

1. Ikona, zástupce a jméno cechu
2. Počáteční body věhlasu
3. Stupnice BP (bodů průzkumu)
4. Speciální schopnost cechu
5. Podpalubí
6. Pole pro artefakty
7. Pole spuštění efektu artefaktu
8. Oblast studijního zápisníku
9. Splněné požadavky 2. dne
10. Splněné požadavky 3. dne
11. Splněné požadavky posledního, 4. dne



PRŮBĚH HRY

Dny a fáze

Hra se odehrává ve **4 dnech**, reprezentovaných stupnicí dnů.
Každý den se skládá ze 3 fází.

ROZBŘESK



Tuto fázi vykonáte všichni současně.

PRŮZKUM



V této fázi dne máte k dispozici svou **zásobu BP** (*bodů průzkumu*), které musíte spotřebovat k provedení akcí během svých jednotlivých tahů. Zaplacením BP proveďte své akce a na tahu je další hráč. Takto se střídáte ve svých tazích, dokud nevyčerpáte své zásoby BP.

SOUMRÁK



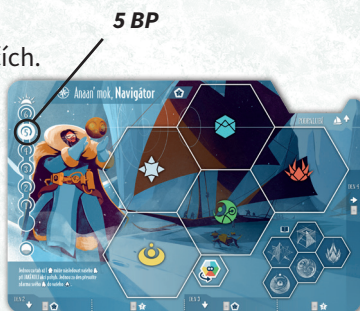
Jakmile dokončíte svůj tah a nezbývají vám žádné BP, přejdete do své fáze soumraku.

Rozbřesk

1. Obnova cechu

Všichni hráči si na svých cechovních deskách nastaví výchozí počet BP.

- 6 BP při hře ve dvou hráčích.
- 5 BP ve hře třech nebo čtyřech hráčů.
- 4 BP ve hře v pěti hráčích.



Pokud hráč začíná den s žetonem plánování, získá +1 BP navíc a tento žeton odhodí (viz *Plánování*, str. 8). Pokud je třeba, obnovte svou cechovní schopnost.

Poznámka: Během prvního dne neprovádějte body 2, 3 a 4 a rovnou přejděte do fáze průzkumu.

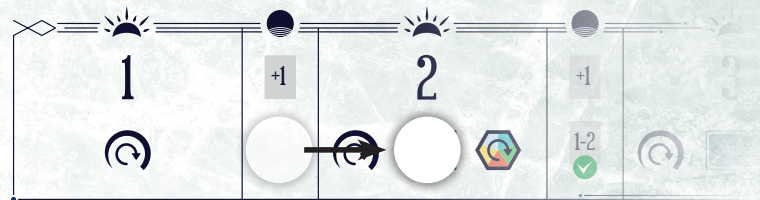
2. Otočení artefaktů

Každý hráč **otočí všechny artefakty na své cechovní desce lícem vzhůru**. Všechny artefakty by nyní měly být aktivní (**lícem nahoru**). Pokud má hráč na své desce nějaké prizmatické artefakty, může je přesunout na libovolné pole (viz *Artefakty*, str. 12).



3. Nový začínající hráč

Hráč nalevo od současného začínajícího hráče si převezme **žeton začínajícího hráče** a posune počítadlo dnů na další den.



4. Nová karta deníku

Nový začínající hráč **otočí horní kartu balíčku deníku** a provede její efekty. Poté hra pokračuje fází průzkumu.



Průzkum

1. Body průzkumu

Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček se postupně střídáte ve svých tazích a provádějte akce. **Během svých tahů musíte utratit vždy 1 nebo 2 BP za svou akci.** Za každý utracený BP posuňte ukazatel BP na své stupnici o pole níže.

Poznámka autorů: I po zaplacení 2 BP ve svém tahu můžete pokračovat libovolným počtem akcí v ceně 0 BP.

2. Vyčerpání BP

Jakmile dokončíte svůj tah a nemáte v zásobě žádné BP, přejdete do fáze soumraku. V této fázi už žádné další akce provést nemůžete.

Ukázka provádění akcí

V tomto okamžiku má každý hráč určitý počet bodů průzkumu (BP): Honza (3 BP), Pavel (2 BP), Roxana 3 BP a Lenka (1 BP).

- Honza utratí 2 BP za akci **pohyb a hloubení**, zůstane mu 1 BP.
- Pavel utratí své 2 poslední body za akci **hloubení**. Už nemá žádné BP, a tak bude jako první zahajovat fázi soumraku.
- Roxana za 1 BP provede akci **plánování**. Zbily jí 2 BP, nyní je nespotřebovat nechce a ukončí svůj tah.
- Lenka za svůj poslední BP provede akci **nábor nového archeologa**. Také její den končí a může zahájit fázi soumraku.

Nyní je na řadě opět Honza a po něm Roxana, protože stále mají nějaké BP:

A. Honza spotřebuje 2 BP a zůstal mu 1 BP.



Lenka přechází do fáze soumraku.



D. Lenka spotřebuje 1 BP a v zásobě již další nemá.

B. Pavel spotřebuje 2 BP a v zásobě již další nemá.



Pavel přechází do fáze soumraku.



C. Roxana spotřebuje 1 BP a zůstaly jí 2 BP.

Soumrak

1. Nový požadavek

První z hráčů, který přejde do fáze soumraku, vytvoří novou nabídku karet požadavků z vrchních karet balíčku požadavků. Lícem vzhůru otočí a vyloží počet karet odpovídající počtu hráčů + 2 navíc.

Jakmile ukončíte fázi průzkumu, smíte si z této nabídky vybrat jednu kartu a **zdarma** vzít do ruky.



2. Splnění požadavku

Splnění požadavku a odhazování se netýkají prvního kola.

Během fáze průzkumu mohou hráči získávat dílky artefaktů, pomocí nichž pak mohou splňovat **karty požadavků** (viz Karty požadavků, str. 28).

K splnění požadavku musíte zaplatit jeho cenu, což lze udělat dvojím způsobem.

- odstraněním** artefaktů z polí své desky cechu a jejich přesunem do podpalubí.
- otočením** jednoho nebo více žetonů studia.

Tyto žetony a artefakty už nadále nemůžete použít pro plnění jiných požadavků. Otočené žetony studií již dále nepovažujte za dodatečnou animu pro efekty artefaktů (viz Artefakty, strana 12).

Každý požadavek můžete splnit jen jednou.



Na konci 2. a 3. dne můžete ověřit 1 nebo 2 karty požadavků a získat bonusy:

- bonusový žeton 1 BV** za první splněný požadavek v daném dni.
- bonus 2 BV na konci hry** za druhý splněný požadavek v daném dni.

BV uvedené na kartách požadavků také získáváte až na konci hry (viz Body věhlasu, str. 14).

Na konci 4. dne můžete splnit libovolný počet karet požadavků, ale už bez bonusů.



3. Odhazovací fáze

Pokud má na konci fáze soumraku nějaký hráč více než 4 karty požadavků v ruce, musí přebytečné karty odhodit.

Po dokončení daného dne všemi hráči, odhodte všechny zbývající karty požadavků a pokračujte k dalšímu dni.

AKCE

Akce, které lze provádět ve fázi průzkumu.



Stavba táboru

Cena: ①

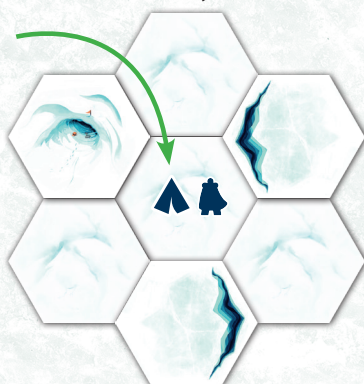
Umístěte svůj **vlastní tábor**, není-li ještě na herní desce. Nebo, pokud je k dispozici, použijte **bílý (neutrální) tábor** ze společné zásoby. Společně s táborem položte i svého **vůdce expedice** na jakýkoli **nezakrytý dílek** – žádný jiný dílek ho nesmí překrývat.

Tuto akci lze provést, i když už váš vůdce expedice stojí na jiném dílku na herní desce.

Na dílek, na kterém se již jeden tábor nachází, další tábor umístit nesmíte.

Tábor lze postavit v jakékoli vrstvě, vyjma města Azulia.

Poznámka autorů:
Pokud máte možnost, umístěte tábor na dílek, kde už stojí archeolog.



Nábor

Cena: ①

Umístěte **1 archeologa** ze zásob na dílek s jakýmkoli táborem.

Poznámka autora: Pokud si můžete vybrat mezi hloubením dílku s táborem, kde se nachází váš vůdce za 1 BP, nebo utratit 1 BP za nábor archeologa (čímž se náročnost hloubení sníží o 1 BP), vždy dejte přednost náboru.



Plachtění

Cena: ①

Přesuňte svého **vůdce expedice** z dílku nebo ze zásob na dílek s jakýmkoli táborem.

Archeologové vůdce expedice během této akce **nenásledují** jako při běžném pohybu (viz Akce pohyb, str. 9).

Vůdcové expedice cechu Navigátorů jsou z tohoto pravidla vyjmuti – mohou s sebou vzít při jakémkoli pohybu až 1 archeologa.



Studium

Cena: ①

Vezměte si **žeton studia** totožného typu, jako je dílek artefaktu, na němž stojí váš vůdce expedice, a umístěte jej do oblasti svého studijního zápisníku. **Prizmatické artefakty studovat nemůžete.** Nelze mít více než jeden žeton studia pro daný typ artefaktu.

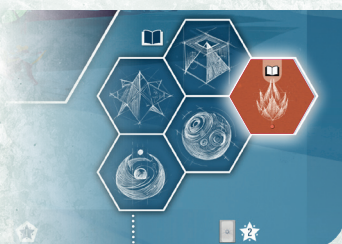
Žetony studia usnadňují použití artefaktů. **Sníží o 1 hodnotu animy** vyžadovanou ke spuštění efektu daného artefaktu (viz Artefakty, str. 12).

Mohou také posloužit k splnění požadavku ve fázi soumraku, kde slouží jako artefakt bez tvaru s animou 1. Jakmile použijete žeton studia k splnění požadavku, otočte jej.

Otočené žetony studia již nelze využít ke spuštění efektů artefaktů ani plnění dalších požadavků.

Žetony studia lze využít na konci hry pro dekrety.

Poznámka autora:
Akce studium bývá podceňována – žeton studia je prakticky totéž jako artefakt s animou 1, a to za pouhý 1 BP.



Plánování

Cena: ①

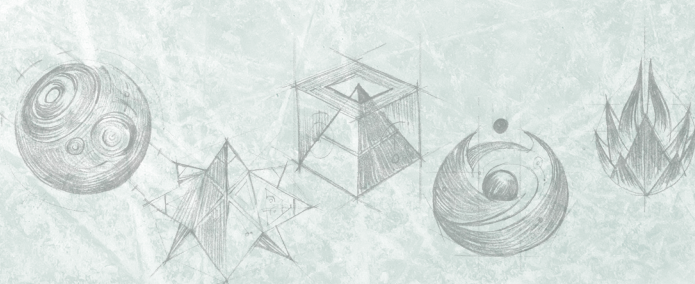
Vezměte si **žeton plánování**.

Na začátku dalšího dne **si přidejte jeden BP navíc** a tento žeton zahodte (viz Rozbřesk, str. 6).

Hráč smí mít vždy nejvýše jeden žeton plánování.

Na konci hry má každý takový žeton hodnotu 1 BV.

Ve hře pro 2 hráče se akce plánování nepoužívá.





Pohyb

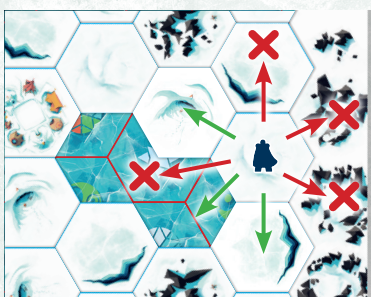
Cena: ① / dílek

Přesuňte vašeho vůdce expedice na sousedící dílek (viz *Pravidla sousedství na této stránce*).

Váš vůdce expedice nesmí překročit puklinu (viz *Dílký sněhu*, str. 22).

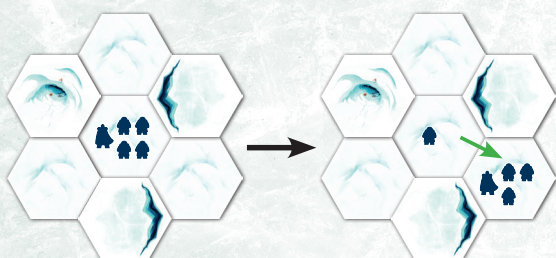
Okraje herního plánu považujte za dílky a lze se po nich pohybovat – jedinou výjimkou je horní vrstva.

Ve hře 2 hráčů je k dispozici varianta Plynulý pohyb (viz str. 18).



Když se vůdce pohybuje, může s sebou zdarma vzít 1–3 archeology, ale jen pokud se nachází na stejném dílku.

Archeology nelze přesouvat samostatně.



Poznámka autorů: Nenechávejte se odříznout od ostatních vůdců expedice. Archeologové jsou vaše hlavní pracovní síla a představují cenný sdílený zdroj.



Přesčas

Cena: ③

Tato akce stojí 1 BV a 0 BP.

V tomto tahu můžete spotřebovat na akce 3 BP, namísto obvyklých 1–2 BP.

Tato akce vám žádné BP nedá, musíte je mít k dispozici ve své zásobě. Z toho vyplývá, že nemůžete zvolit akci přesčas, pokud disponujete pouze 1–2 BP. Pokud již nemáte žádný žeton BV, nemůžete tuto akci využít.



Pravidlo sousedství:

Dílek se považuje za sousedící s jiným, pokud:

- se tyto dílky nacházejí ve stejné vrstvě a dotýkají se hranou.



- jsou na různých úrovních a částečně se překrývají. Dílky nepovažujte za sousedící, pokud se dotýkají jen vrcholy.



Příklad pohybu

A. Honza pohne svým vůdcem expedice a připojí jej k dvěma archeologům na sousedním dílku.



B. Pak s vůdcem expedice pohne dál a vezme tyto dva archeology s sebou.



C. Tyto akce jej dohromady stály 2 BP.





Hloubení Cena: X

Hloubit můžete na plně odkrytém dílku, nebo na částečně překrytém dílku, pokud jej překrývá pouze jediný další a vždy na něm musíte mít svého vůdce expedice.

Nejprve určete modifikaci základní ceny pomocí **Pravidel pro určení ceny hloubení** na této stránce, abyste zjistili, zda tuto akci vůbec můžete provést.

- Nemůžete hloubit na dílku překrytém 2 či více dílky.
- Nemůžete hloubit na dílku, který je překrytý dílkem, který je sám částečně překrytý dalším dílkem.

Tři kroky hloubení

A. Zkontrolujte případná zhroucení

Pokud hloubíte na dílku částečně přikrytý dalším, pak se překrývající dílek sněhu zhroutl. Odložte jej zpět do krabice a jakékoli herní součásti položené na něm vraťte do společné zásoby nebo hráčům.



B. Vezměte si vyhloubený dílek

Pokud jde o dílek sněhu, vezměte si jej do ruky a neukazujte jej ostatním. Je-li to dílek artefaktu, umístěte si jej na desku cechu na odpovídající pole. Od této chvíle můžete daný dílek používat.



C. Rozdělte průzkumníky

průzkumníky přítomné na odebraném dílku rozdělte na tři dílky pod ním (viz **Pravidla pro umístování** na této stránce).



Poznámka autorů: Vyvarujte se hloubení příliš blízko okraji herní desky. S postupným hloubením celé desky budete mít na krajích méně možností výběru.

Pravidla pro určení ceny hloubení:

1. Základní cena

Cena za hloubení na dílku se zvyšuje s hloubkou dílku:

- **Dílek sněhu:** 2 BP
- **Dílek povrchového artefaktu:** 3 BP
- **Dílek hlubinného artefaktu:** 4 BP

2. Náročnější dílky

V některých případech je hloubení náročnější:

- Dílky obsahující **tábor**
- **Dílky nunataků** (viz *Dílky sněhu*, str. 22)
- Dílky **částečně zakryté** přesně jedním dalším dílkem

Tyto dílky stojí vždy **k hloubení o 1 BP více**.

Nicméně, pokud se na dílku vyskytuje více těchto faktorů, cena se dále nenavýšuje.

Příklad: Hloubení dílku nunataku s táborem stále stojí jen o 1 BP více, tedy celkem 3 BP.

3. Snížení ceny

- Každý **průzkumník** na hloubeném dílku snižuje cenu hloubení o 1 BP.
Za **průzkumníky** považujte svého vůdce expedice (a případně vůdce ostatních hráčů) a archeology.
- Další efekty, například **dílky sněhu** nebo **cechovních schopností** mohou cenu také snížit. Dokonce až na 0 BP.

Pravidla pro umístování:



Po odhloubení vrchního dílku musíte průzkumníky rozmístit co nejrovnoměrněji mezi dílky nebo oblasti Azulie (viz *Azulie*, str. 14).

Příklad rozmístění po hloubení najdete na následující straně.

Hrany herní desky považujte jako dílky.

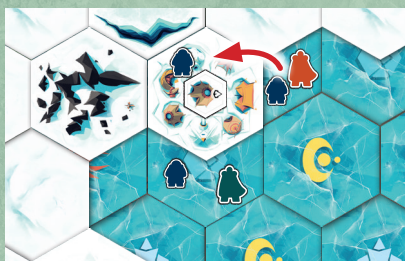
V některých případech se už na spodních dílcích mohou nacházet průzkumníci z předchozích hloubení. S nimi musíte při rozmístování ostatních průzkumníků počítat.



Po rozmístění průzkumníků, pokud byl na odstraněném dílku tábor, ho umístěte na jeden z dílků pod ním. Tábor nelze umístit na dílek, který už nějaký tábor má, na dílek ve vrstvě Azulie, ani na okraj plánu. Pokud nelze tábor umístit na žádný platný dílek, vraťte ho do společné zásoby.



Příklad hloubení



Honza přesune svého vůdce expedice na sousední dílek a vezme jednoho s sebou archeologa. To ho stojí 1 BP.



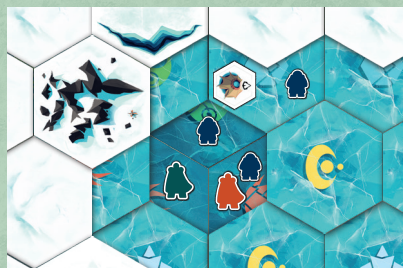
Rozhodne se hloubit. Tento dílek sněhu má na sobě tábor, takže cena za hloubení je 3 (2+1). Jenže tu jsou přítomni 3 průzkumníci, takže se cena sníží na 0.



Po sebrání dílku a rozdělení průzkumníků se Honza rozhodne za další BP pohnout se svým vůdcem expedice na dílek modrého artefaktu.



Na tomto dílku artefaktu jsou nyní 4 průzkumníci a cena je tedy také 0. Honza hloubí podruhé a opět zadarmo!



Honza artefakt sebere a rozdělí průzkumníky (včetně vůdce expedice jiného hráče) co nejrovnoměrněji na dílky pod ním.

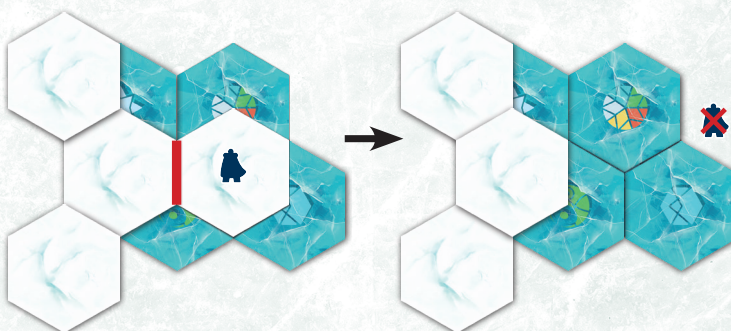
Pravidlo řetězového hroucení:

Po hloubení může někdy dojít k řetězovému zhroucení. Jakmile má dílek pouze **jeden sousedící dílek** na stejné úrovni, **zhroutl se** a odhodíte ho odhazovací hromádku.

Všechny herní součásti na něm vraťte do společné zásoby nebo příslušným hráčům.

Dílky na okraji herní desky se nikdy samy zhroutit nemohou. Zhroutl se jedině tehdy, když odhloubíte dílek pod nimi.

Řetězové zhroucení může spustit další.

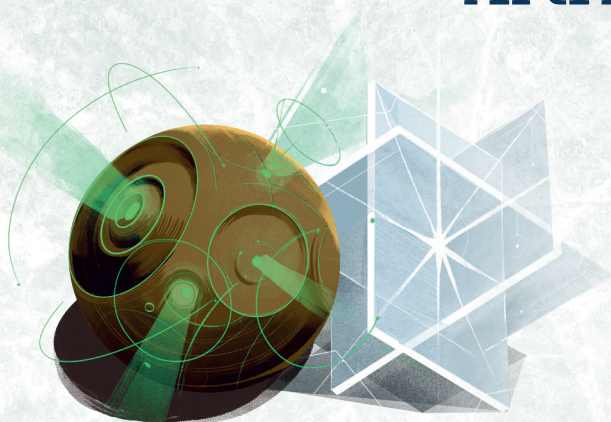


Efekty a schopnosti Cena: zdarma

- Kdykoli během svého tahu, **můžete zdarma zahrát libovolný počet dílků sněhu ze své ruky** a provést jejich efekty, včetně právě vyhloubeného dílku. Zahrané dílky následně odhodíte na odhazovací hromádku.
- Jakmile jste odemkli efekt některého typu artefaktu, **můžete jej jednou za den zdarma spustit** (viz Artefakty, strana 12).
Poznámka: Výjimkou jsou Vznešené artefakty, jejich cena ke spuštění je 1 BP.
- Každý cech má unikátní schopnost a některé z nich se dají využít jako akce zdarma** (viz Desky cechu, str. 20).



ARTEFAKTY



Artefakty jsou pozůstatky Nuuků, které přečkaly běh času. Některé z těchto předmětů zůstaly neporušené – a občas i nadále funkční! Jejich způsob fungování je však obestřen tajemstvím. Obyvatelé města se naučili tyto dávné artefakty používat metodou pokus – omyl, ale nedokážou je ani znovu vytvořit, ani trvale udržovat. Proto jsou artefakty většinou vnímány jako předměty s magickou mocí – zdroje prestiže, pokroku... ale i nebezpečí...

Přehled artefaktů

Dílky artefaktů se nacházejí na dvou vrstvách, rozeznáte je podle ztmavujícího se pozadí odpovídající větší hloubce, kde jsou ukryty povrchové a hlubinné artefakty.

Na rubové straně dílku artefaktu mohou hráči spatřit (prosvítající ledem) ikonu jeho typu.

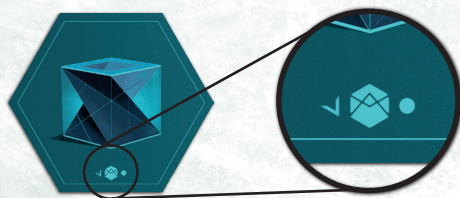


Povrchový



Hlubinný

Na lícové straně dílku artefaktu se pak nachází ilustrace artefaktu, a pod ním ikonky jeho tvaru, typu, a hodnota animy.



Kdykoli hloubíte na dílek s artefaktem, umístíte ho otočený lícem nahoru na odpovídající pole pro artefakty na své desce cechu. Na jedno pole smíte umístit více artefaktů stejného typu.

Pokud už se na daném poli nachází artefakt otočený lícem dolů (protože jste jej použili), nový artefakt na něj položte také lícem dolů.



Hodnota **animy** artefaktu reprezentuje jeho sílu. Povrchové artefakty mají hodnotu animy 1, hlubinné 2.



1 anima



2 animy

Každý typ artefaktu má navíc jeden ze **tří různých tvarů**:



tvar 1



tvar 2



tvar 3

Existuje **5 různých typů** artefaktů:



Vznešené



Úspěchu



Filozofické



Zkázy



Souladu

Existuje ještě jedna kategorie, prizmatické artefakty, která funguje jako žolík.



Prizmatické

Tyto tvary se využívají na některých kartách požadavků a dekretů. Během hry můžete artefakty z desek cechů spotřebovat k splnění karet požadavků. **Jakmile artefakt spotřebujete, přesunete ho do podpalubí lodi.** Tam už ho nemůžete využít k plnění dalších požadavků, ale na konci hry z něj na základě karet dekretů získáte body věhlasu (BV).



Efekty 5 typů artefaktů

Jakmile některé pole obsahuje artefakty s celkovou hodnotou alespoň 2 anim, můžete aktivovat odpovídající efekt jako akci zdarma (žetony studia připočítejte k hodnotě animy).



Honza může aktivovat žluté, zelené a červené artefakty.

Efekty artefaktů lze aktivovat **pouze jednou za den za každý typ a pouze tehdy, pokud se stále nacházejí na vaší desce cechu.**

Artefakty zkázy

Zničte zcela odkrytý dílek sousedící s dílkem, kde se nachází váš vůdce expedice. Odhodte jej na odhazovací hromádku.

Artefakt zkázy můžete také využít ke zničení dílku, na kterém stojí váš vůdce expedice, což lze zkombinovat s efektem filozofického artefaktu k získání takového dílku.

Jakékoli herní součásti na takovém dílku vraťte do společné zásoby nebo příslušným hráčům.



Artefakty souladu

Během rozdělávání průzkumníků po hloubení (viz *Hloubení, strana 10, krok C*), **si vezměte jednoho archeologa ze společné zásoby** a umístěte ho na dílek s vaším vůdcem expedice.

Efekt artefaktu souladu můžete využít během hloubení jeho vlastního dílku.



Filozofické artefakty

Dojde-li ve vašem tahu ke zničení nebo zhroucení dílku, **vezměte si jej**. Může se jednat o dílek sněhu nebo artefaktu.

Animu filozofického artefaktu, který jste právě vyhloubili, k sebrání dílku, který jej překrýval, využít nemůžete.



Vznešené artefakty

Cena: 1

Po zaplacení 1 BP **za každý dílek sousedící s dílkem na kterém stojí váš vůdce expedice, přesuňte jednoho archeologa** na dílek s vaším vůdcem.

Tato cena se počítá do BP spotřebovaných ve vašem tahu.



Artefakty úspěchu.

Ohned si přidejte 1 BP na své stupnici průzkumu.

Toto nenavýšuje maximální množství BP, které můžete využít v jednom tahu. To je stále 2.

+1 BP



Prizmatické artefakty

Tyto artefakty považujte za jakýkoli typ artefaktu a smíte je umísťovat na jakékoli pole na vaší desce cechu.



Ve fázi rozbřesku (*a pouze tehdy*) můžete každý z vašich prizmatických artefaktů přesunout na jiné pole. Během fáze soumraku můžete s využitím prizmatických artefaktů plnit požadavky.

V takovém případě platí za žolíky.

Dejte si ale pozor, nelze s jejich pomocí bodovat dekrety, a nemají žádný tvar.



Honza využije zelené a červené artefakty, takže musí otočit červený dílek artefaktu (ale nikoli žeton studia) a zelený dílek artefaktu z hromádek na jejich polích.

Pokud v daném dni vyhloubíte další artefakt již použitého typu, umístíte jej na příslušné pole otočený lícem dolů.

•≡≡≡ AZULIA – MĚSTO NUUKŮ ≡≡≡•

Dobrá práce, průzkumníci! Dorazili jste na nejnížší úroveň Údolí Nuuků a nyní můžete objevovat město Azulia!

Na této úrovni platí poněkud pozměněná pravidla než na zbytku desky. Je rozdělena na jednotlivé části ohraničené bílou linkou, po nichž se můžete pohybovat na větší vzdálenosti.

Pokud po hloubení odkryjete celou ikonku 1 BV, vezměte si žeton 1 BV.

Na této úrovni nemůžete stavět tábor. Pokud se po vykopávkách propadne na tuto úroveň tábor, vrátí se zpět do zásoby.



•≡≡≡ BODY VĚHLASU A KARTY ≡≡≡•

Městu, nazývanému také Útočiště, vládne rada starších. Tato rada občas vznáší požadavky na jednotlivé cechy, aby naplnily potřeby obyvatel. Ve hře není nic méně, než zachování statusu cechu v radě, a sláva, kterou v této souvislosti cech požívá. Od toho se dále odvozují i dostupné zdroje a privilegia, která mohou být vašemu cechu udělena.

Body věhlasu

Body věhlasu (BV) určují prestiž vašeho cechu a tím i váš konečný výsledek ve hře.

Když během hry získáváte body věhlasu, obdržíte je ve formě žetonů 1 BV (★), a umístíte je vedle své desky cechu. Ikona BV v černém provedení (★) reprezentuje BV, které získáte na konci hry.



Karty požadavků

Tyto karty jsou **osobní**. Každý hráč začíná se třemi kartami požadavků a během hry může získat další. Můžete je splnit ve fázi soumraku (od 2. dne dále) zaplacením ceny pomocí artefaktů nebo žetonů studia. Podrobnosti o placení těchto cen najdete v dodatku (viz Karty požadavků, str. 27).



Požadovaná cena v artefaktech nebo žetonech studia.

BV za splnění, které obdržíte na konci hry.

Karty

Karty lodního deníku

Tyto karty jsou **odhaleny během fáze rozbřesku** každého z dnů, po které hra probíhá. Každá spouští jednorázovou událost.

Na začátku prvního dne neotáčejte žádnou kartu lodního deníku.



Karty dekretů

Tyto karty jsou **veřejné**. Dovolují hráčům získávat BV za své artefakty a žetony studia. Na začátku hry náhodně vyberete 3 z nich a vyložíte vedle herní desky.

Na rozdíl od karet požadavků nemají karty dekretů cenu, ale podmínku. Lze je tedy splnit (a bodovat) několikrát.



Podmínka, kterou můžete splnit na konci hry několikrát.

Získané BV (kumulativní).

KONEC HRY

Podmínky

Poslední kapitola příběhu vaší expedice začíná soumrakem čtvrtého dne, poté, co všichni splníte požadavky, za které jste schopni zaplatit.

Závěrečné bodování

Získané body z požadavků a dekretů zapište do bodovacího bločku. (Neberte si žádné další žetony BV). Jak přesně bodovat za jednotlivé dekrety a požadavky najdete na stranách 27–28.

Bodování proveďte po jednotlivých krocích následujícím způsobem.

1. Karty dekretů

Přesuňte všechny zbývající artefakty na své desky cechu do podpalubí lodi a otočte lícem vzhůru všechny žetony studia, které jste mohli během hry otočit při plnění požadavků. Nyní jste připraveni získat body za dekrety na základě všech artefaktů a žetonů studia, které máte k dispozici! Pokud splníte podmínky dekretu víckrát, získáte za něj body věhlasu (BV) za každé splnění.

Výsledné body věhlasu zapište za každý ze tří dekretů.

Každý žeton studia bodujte jako beztvary artefakt s 1 anima.

Prizmatické artefakty nelze k bodování dekretů využít.

2. Karty požadavků

Odhodte všechny karty požadavků, které se vám nepodařilo splnit.

Za každý splněný požadavek si zapište odpovídající počet BV do bločku.

Pokud jste v 2. nebo 3. dni splnili dva požadavky, za druhý si připočtete bonus ve výši +2 BV.

3. Žetony bodů věhlasu

Sečtěte všechny své žetony BV a zapište je do bodovacího bločku.

Pokud vám zůstal nepoužitý žeton plánování, získáte za něj +1 BV navíc.

Hráč s nejvyšším počtem BV se stává vítězem.

V případě remízy se hráči o vítězství podělí.

Nyní jste připraveni
na vaši první expedici
do údolí Nuuků!

Příklad bodování



Žetony studia a artefaktů hráče za Žhnoucí.

Díky žetonům studia a artefaktům získává Lenka 11 BV (2 + 3 + 6) z dekretů.



Během hry splnila 5 požadavků, celkem za 24 BV (4 + 5 + 6 + 5 + 4). Ve třetím dni dokázala splnit hned 2 požadavky, za druhý tedy získala bonus 2 BV. Bohužel se jí nepodařilo splnit své dva poslední požadavky, takže za ně nedostane nic.



K tomu si připočetla počet žetonů BV, které na konci hry má u sebe: 3 BV.

Lenčino celkové skóre je: 40 BV (11 + 24 + 2 + 3)

EXPERTNÍ REŽIM



Prokletí Nuuků

Brzy se z vás stanou zkušení vůdci expedice, experti na údolí Nuuků. Nicméně, jak expedice pokračují, zdá se, že artefakty ztrácejí svou jiskru. Jejich anima slábne a to má dopad na jejich moc. Začínají se šířit fámy. Mezi archeology zaznívají zvěsti o prokletí – vaše expedice zcizily dávné poklady Nuuků a tím na sebe přivolaly jejich hněv.

Popis hry

Prokletí Nuuků je doplňková sada pravidel, která hru výrazně přiostrší. Tvrději dopadne na hráče, kteří se do expedice vrhnou až příliš zbrkle – první den díky tomu proběhne dynamičtěji, zatímco závěr výpravy se stane ještě náročnější zkouškou.



Příprava

Pro hraní v expertním režimu použijete stupnici prokletí (umístěnou ve spodní části herního plánu), druhou sadu ukazatelů bodů pro každého hráče a tři typy žetonů: žetony požehnání, žetony prokletí světla a žetony prokletí temnoty

Každý hráč položí jeden žeton požehnání na pole aktivace artefaktů své desky cechu (viz varianta Požehnání, str. 18). Poté každý hráč umístí svůj ukazatel bodů na odpovídající výchozí pole stupnice prokletí:

2–3 hráči: pole 0

4 hráči: pole 1

5 hráčů: pole 2

Na pole 4 a 5 umístěte vždy po jednom žetonu prokletí světla (stranou s ikonou animy nahoru), na pole 10 a 11 vždy po jednom žetonu prokletí temnoty (opět stranou s ikonou animy nahoru). Poté podle počtu hráčů rozmístěte na stupnici další žetony (opět ikonou animy vzhůru).

3 hráči: další žeton prokletí světla na pole 6, a prokletí temnoty na pole 12.

4 hráči: další žetony prokletí světla na pole 4 a 6, a prokletí temnoty na pole 10 a 12.

5 hráčů: další žetony prokletí světla na pole 4, 5 a 6, a prokletí temnoty na pole 10, 11 a 12.



Úprava pravidel

Při hraní s Prokletím Nuuků začínají hráči hru s žetonem požehnání, což znamená, že **aktivace artefaktů stojí nyní jen 1 animu**, namísto 2. Na začátku hry tedy můžete schopnosti artefaktů využívat ihned poté, co je získáte.

Nemůžete ovšem spustit schopnost artefaktu, pouze s žetonem studia.

Pohyb po stupnici prokletí

Kdykoli vyhloubíte dílek artefaktu, posuňte ještě před přiřazením průzkumníků svůj ukazatel o 1 políčko vpřed na stupnici prokletí za každé anima na vyhloubeném artefaktu.

Jakmile ukazatel přesunete na pole s žetonem prokletí, který ještě nemáte, vezměte si tento žeton a položte ho otočený lícem vzhůru na pole aktivace artefaktů na své desce cechu (předchozí žeton odhodte). Nyní jste prokletí!



Přesunete-li svůj ukazatel na políčko 7, otočte svůj žeton lehkého prokletí na druhou stranu. Prokletí sílí!



Přesunete-li svůj ukazatel na políčko 13, otočte svůj žeton těžkého prokletí na druhou stranu. Prokletí ještě zesílilo!

Pokud překročíte pole 13, gratulujeme, „vyplenili“ jste údolí Nuuků. Žádná další prokletí už nezískáte, ale všechna předchozí stále platí.

Prokletí

Jakmile získáte žeton prokletí, okamžitě se na vás vztahuje efekt uvedený na jeho lícové straně. Kdykoliv žeton otočíte, začne na vás působit i nový efekt, a to navíc ke všem předchozím.



Žeton prokletí světla: Aktivace artefaktů nyní stojí **2** animy.



Žeton prokletí světla, otočený: Při pohybu si můžete s sebou vzít pouze **2** archeology.



Žeton prokletí temnoty: Aktivace artefaktů nyní stojí **3** animy.



Žeton prokletí temnoty, otočený: Při pohybu si můžete s sebou vzít pouze **1** archeologa.

Kletby na polích 7 a 13 ovlivňují pouze akci pohyb, nikoli efekty nebo schopnosti. Toto pravidlo se vztahuje i na cech Navigátorů.



VARIANTY

Varianta požehnání



Tato varianta urychluje hru.

Během přípravy si vezměte žeton požehnání a umístěte ho na pole aktivace artefaktů. Po celou hru vás aktivace artefaktů bude stát pouze 1 animu místo 2.

Nemůžete ovšem spustit schopnost artefaktu pouze s žetonem studia.



Prokletí Nuuků - přátelská varianta

Tato varianta činí expertní režim trochu snadnějším, napomáhá těm, co jsou pozadu.

Během prvního kroku rozbřesku každého dne (s výjimkou prvního) si poslední hráč(i) na stupnici prokletí vezme(ou) 1 žeton studia, který ještě nemá. Pokud již takový hráč má všech 5 žetonů studia, vezme si namísto toho 2 BV.

Hra ve dvou hráčích

Ve dvou hráčích hrajete hru stejným způsobem, jako ve hře více hráčů, s následujícími výjimkami:

Během rozbřesku si každý hráč doplní na desce cechu stupnici BP na 6 bodů. Ve dvou hráčích nevyužíváte akci plánování.

Varianta plynulý pohyb (viz výše) je nyní povinná, a oba hráči začínají se 2 žetony plynulého pohybu. Na začátku každého dne oba hráči obrátí své žetony plynulého pohybu na barevnou stranu, takže jej mohou opětovně využít.

Varianta plynulého pohybu pro 3 hráče.



Tato varianta činí hru dynamičtější.

Každý hráč začíná hru s jedním žetonem plynulého pohybu.

Máte k dispozici novou akci: plynulý pohyb. Ta je identická s akcí pohyb, pouze se nyní smíte přesunovat o 2 dílky, nikoli jen o jeden, a to za cenu 1 BP. Stále s sebou smíte vzít až 3 archeology. Nicméně, tuto akci můžete využít jen jednou za den. Pokud využijete akci plynulý pohyb, obraťte žeton na šedou stranu. Na začátku každého nového dne každý obraťte svůj žeton plynulého pohybu na barevnou stranu. Můžete jej nyní znovu použít.

V průběhu svého pohybu nemůžete využít žádný efekt, schopnost či akci.

Příprava s deníkem

Tato varianta zajistí větší variabilitu na počátku hry.

Během přípravy nahradte krok „F“ následujícím.

Otočte první kartu deníku. Neprovádějte její efekt, ale upravte počáteční rozmístění archeologů podle ikonky dílku sněhu v horní části karty.

Jedná-li se o dílek tunelu, pukliny, nunataku nebo je zcela prázdný, umístěte po 1 archeologovi pouze na každý dílek uvedeného druhu.

Pokud je to dílek ležení, umístěte 6 archeologů na 6 okolních dílků. Následně položte dalších 6 archeologů ve směru od ležení, podle obrázku dole.

Po umístění archeologů podle dílku sněhu, pokračujte s krokem „G“ a umístěte dalšího archeologa na dílek expedičního ležení. V případě hry 4 nebo méně hráčů zde také umístěte bílý (neutrální) tábor.



Navštivte následující odkaz, podělte se o svá nejlepší skóre a získejte aktuální informace o různých variantách!

<https://thiswayeditions.com/variants>



EXPEDIČNÍ DODATKY

Desky cechů	20
Dílky sněhu	22
Dílky artefaktů	24
Karty deníku	26
Karty dekretů	27
Karty požadavků	28
Seznam požadavků	29
Rejstřík	30
Otázky a odpovědi	31
Odkazy a komunita	32
Autoři a poděkování	33
Ikonografie	36

DESKY CECHŮ

Každý z obyvatel Útočiště náleží k cechu reprezentujícímu řemeslo. Uvnitř města panuje komplexní a nerovná hierarchie. Kolem Výhně, mystického zdroje tepla, vládne elita z ostře strážných mikrozahrad. Poté následují v soustředných kruzích zóny dalších sociálních tříd, ti nejskromnější jsou odkázáni k životu na periferii.

Každý cech má napravo od jména zástupce cechu uveden počáteční počet BV, a níže svou unikátní schopnost. Schopnost smíte využít jen ve vlastním tahu.



Anaan' mok, Navigátor



Jednou za tah může **1 archeolog následovat vašeho expedičního vůdce**, když se pohybujete díky:

- akcím **plachtění** nebo **stavba tábora**,
- použití **dílku sněhu**,
- použití níže zmíněné **schopnosti jednou za den**.

Jednou za den můžete **zdarma přesunout vašeho vůdce expedice na dílek s vaším vlastním cechovním táborem**. Když tak učiníte, obraťte žeton tábora na šedou stranu.

Kdykoli – i během tahu jiného hráče – dojde k vyhloubení nebo odstranění dílku, na kterém se nachází tábor Navigátorů, musí, je-li to možné, Navigátoři přesunout svůj tábor na sousední dílek sněhu.

Pokud žádný sousedící dílek sněhu není, mohou tábor přesunout na JAKÝKOLI dílek sněhu.

Během rozbřesku otočte svůj tábor na barevnou stranu.



Sikarra, Žhnoucí



Jednou za den, pokud se váš vůdce expedice nachází na dílku artefaktu, můžete svůj žeton aktivace umístit na odpovídající pole pro artefakty na své desce cechu.

Žeton aktivace vám umožňuje využít schopnost tohoto artefaktu, ať už na daném poli máte dílky artefaktů či nikoliv.

Když se rozhodnete tuto schopnost využít, vraťte žeton aktivace na jeho běžné pole šedou stranou vzhůru. Žhnoucí jsou jediným cechem, který může aktivovat efekt stejného typu artefaktu dvakrát za den: jednou běžným způsobem a jednou díky své schopnosti.

Pokud se váš vůdce expedice nachází na dílku prismatického artefaktu, můžete žeton aktivace umístit na jakékoli pole artefaktu.

Během rozbřesku, otočte svůj žeton aktivace na barevnou stranu.

Hráč za Žhnoucí stojí na dílku artefaktu zkázy může umístit svůj žeton aktivace na odpovídající pole. Schopnost tohoto typu artefaktu smí využít kdykoli během svých tahů v tomto dni.





Jif, Ledochodec



Jednou za kolo, při akci hloubení, smíte otočit 1 ze svých žetonů háků a **umístit vůdce expedice bez omezení** na jeden ze 3 dílků pod hloubeným dílkem – po umístění všech archeologů a ostatních vůdců expedice podle pravidla umísťování.

 **Během rozbřesku** otočte JEDEN ze svých žetonů háků na barevnou stranu.



Aoi, Živitelka



Jednou za tah můžete zdarma umístit 1 archeologa ze své desky cechu na dílek sněhu.

Váš vůdce expedice se na dílek, na který umístíte archeologa, nemusí nacházet.

 **Během rozbřesku** umístěte až 2 archeology ze zásoby na vaši desku cechu.

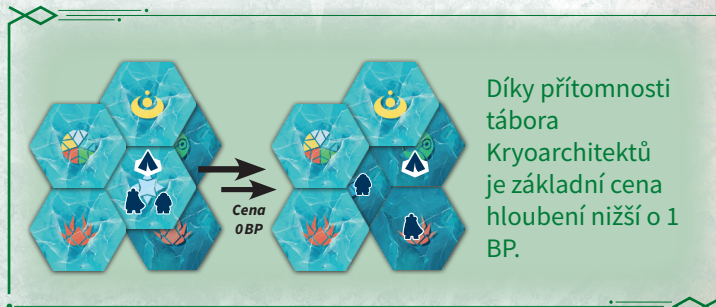


Ai-Den, Kryoarchitektka



Jednou za tah smíte provést **akci hloubení dílku artefaktu, na kterém se nachází váš tábor, za cenu o 1 BP nižší** (nikoli vyšší). Jednou za den můžete za 1 BP postavit svůj tábor znovu **i pokud už je na herní desce**. Vezměte jej společně s vůdcem expedice a umístěte je na jakýkoli plně odkrytý dílek. Žeton tábora otočte šedou stranou vzhůru.

 **Během rozbřesku** otočte svůj žeton tábora zpět na barevnou stranu.



DÍLKY SNĚHU

Známý svět tvoří obrovský ledovec – ledová pokrývka. Tato vrstva ledu pokrývající Zemi místy dosahuje tloušťky až několika tisíc metrů. Nekonečnou pláň bičují mohutné katabatické větry vanoucí rychlostí až 350 km/h! Vzácné skalnaté výčnělky, zvané nunataky, představují útočiště pro ledové plachetnice a přerušují jinak nehostinnou poustinu.

Herní deska se skládá ze 48 dílků sněhu.

Po vyhloubení si hráči tyto dílky berou do ruky. Ve svém tahu je následně mohou zdarma zahrát.

Pokud máte na konci jakéhokoli svého tahu více než 3 dílky sněhu, nadbytečné dílky musíte odhodit.



Rub (Krajina)

Dílky sněhu znázorňují povrch zmrzlého světa hry L.E.D. Celkem je k dispozici 5 druhů dílků.



Prázdné
Bez efektu.



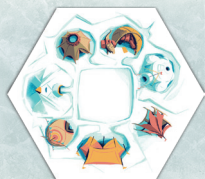
Tunel
Během přípravy umístěte na tento dílek archeologa.



Puklina
Tyto dílky mají na dvou stranách ilustraci pukliny v ledu. Přes tyto strany se průzkumníci nesmí pohybovat. *Toto pravidlo platí pro všechny efekty a schopnosti zmiňující akci pohybu – s výjimkou Bouřné píšťaly a Ledové manty.*



Nunatak
Tyto dílky stojí při hloubení o 1 BP více.



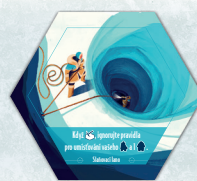
Ležení
Na tento dílek umístěte během přípravy tábor a archeologa.

Líc (Ilustrace a efekt)

Ve hře naleznete 12 různých ilustrací a efektů, rozdělených do 3 skupin.



Roj polárních termitů



Slaňovací lano



Bouřná píšťala



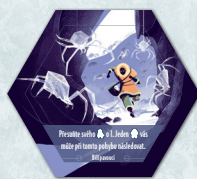
Severský smilodon



Ledová plachetnice



Talisman (úspěchu, filozofický, vznešený, souladu a zkázy)



Bílí pavouci



Vrak



Výbušná runa



Ledová manta



Expediční přeživší



Drahokam animy



Expediční přeživší

DÍLKY NUUKŮ



Talisman (daného typu artefaktu)

Provedte akci hloubení dílku odpovídajícího typu artefaktu zdarma, nachází-li se na něm váš vůdce expedice. Smíte provést hloubení i na dílku, který je částečně překrytý jiným dílkem.

Pomocí talismanu nesmíte provést akci hloubení prizmatického artefaktu.



Výbušná runa

Zničte (bez nahlížení pod něj) 1 zcela odkrytý dílek, na kterém se nenachází žádný vůdce expedice. Odhodte jej na odhazovací hromádku.

Všechny herní součásti na něm vraťte do odpovídajících zásob či hráčům.



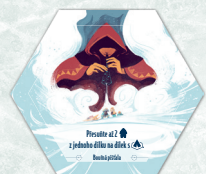
Drahokam animy

Spusťte efekt pole artefaktu odpovídající dílku artefaktu, na němž stojí váš vůdce expedice.

Efekt artefaktu souladu smíte spustit pouze po akci hloubení, při které přiřadíte svého vůdce expedice na artefakt souladu.

Dílký, které se zřítily během fáze A nebo B hloubení, nelze obnovit, umístíte-li svého vůdce expedice na filozofický artefakt ve fázi C.

Pokud chcete aktivovat vznešený artefakt, stále to stojí 1 BP.



Bouřná píšťala

Přesuňte až 2 archeology z kteréhokoliv dílku na dílek s táborem.

V tomto případě ignorujte pukliny.



Roj polárních termitů

Hloubíte za cenu o 1 BP nižší.

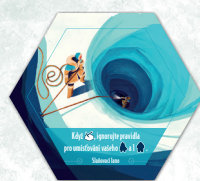


Ledová manta

Zdarma přesuňte svého vůdce expedice na kterýkoliv dílek na herní desce. Archeologové na témže dílku vůdce nenásledují.

Výjimkou jsou Navigátoři, kde může vůdce expedice až 1 archeolog následovat. V tomto případě ignorujte pukliny.

EXPEDIČNÍ DÍLKY

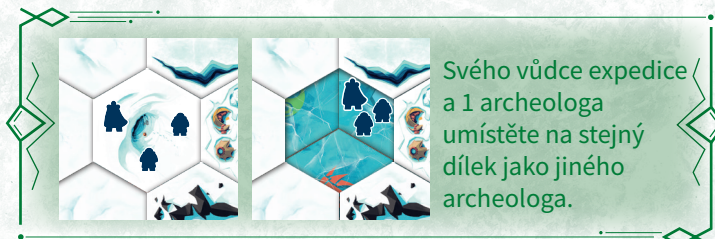


Slaňovací lano

Při akci hloubení ignorujte pravidlo umístování pro svého vůdce expedice a 1 archeologa.

Nejprve přiřadte všechny průzkumníky kromě vůdce expedice a 1 archeologa na 3 dílky pod hloubeným dílkem. Poté umístíte vůdce expedice a tohoto 1 archeologa na jeden z těchto 3 dílků.

Tento dílek smíte okamžitě použít pro akci hloubení, která jej odhalí.



Svého vůdce expedice a 1 archeologa umístíte na stejný dílek jako jiného archeologa.



Ledová plachetnice

Umístíte 1 archeologa ze společné zásoby na dílek se svým vůdcem expedice a dalšího archeologa na dílek s jiným vůdcem expedice.



Expediční přeživší

Při akci hloubení si vezmete 2 další archeology ze společné zásoby. Tyto přeživší přidejte k ostatním průzkumníkům, které umísťujete na dílky pod hloubeným dílkem podle pravidla umístování.

Tento dílek smíte okamžitě použít pro akci hloubení, která jej odhalí.



Vrak

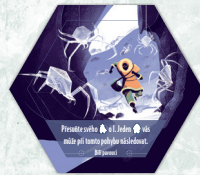
Získejte 1 BP a 1 BV.

DÍLKY ZVÍŘAT



Severský smilodon

Přesuňte všechny archeology z jednoho dílku na jeden ze sousedních dílků.



Bílí pavouci

Přesuňte svého vůdce expedice o 1 nebo 2 dílky libovolným směrem. Při tomto pohybu vás smí následovat jeden archeolog.

Hrajete-li za Navigátory, smí vás následovat ještě jeden archeolog navíc – celkem tedy 2 archeologové.

DÍLKY ARTEFAKTŮ

Dílký artefaktů se dělí na 5 základních typů a jeden prizmatický, a to následovně:

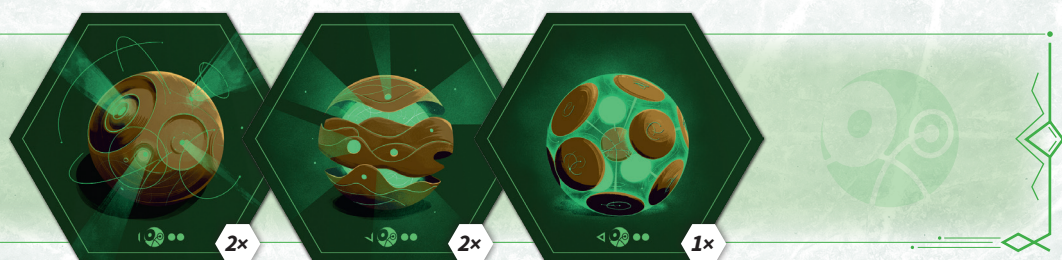
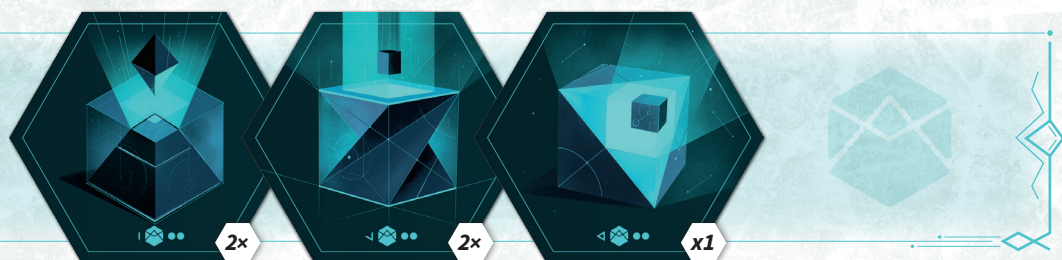
Úroveň povrchových artefaktů

37 dílků: 30 „anima 1“ a 7 prizmatických „anima 1“.



Úroveň hlubinných artefaktů

27 dílků: 25 „anima 2“ a 2 prizmatické „anima 2“.



KARTY DENÍKU

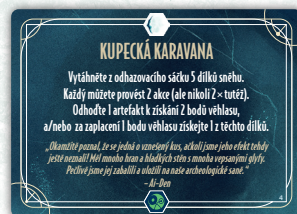


Karty deníku reprezentují události, které průzkumníky během expedice potkávají. Na začátku každého dne (s výjimkou prvního dne) odhalte kartu deníku.

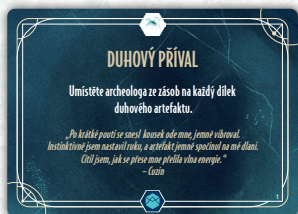
Při vyhodnocování akcí z karty deníku nelze provádět žádné běžné akce, jako je hloubení, použití dílků sněhu nebo schopností, dokud den oficiálně nezačne.



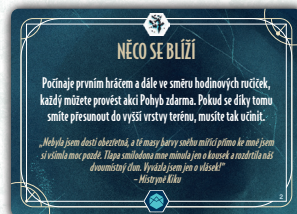
Počínaje začínajícím hráčem a dále ve směru hodinových ručiček, proveďte v pořadí.



Jakmile každý hráč provede 1 nebo 2 akce z tohoto deníku, vraťte všechny nezakoupené dílky sněhu na odhazovací hromádku.



Není-li ve společné zásobě dostatek archeologů, vybere začínající hráč dílky prizmatických artefaktů, na které je umístíte, a to do okamžiku dokud nedojdou.



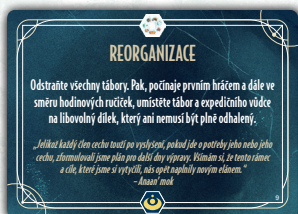
Bezplatná akce pohybu je volitelná, ale pokud ji využijete a můžete přesunout svého vůdce expedice na vyšší vrstvu, musíte tak učinit. Při tomto pohybu smíte vzít s sebou i archeology.



Není-li ve společné zásobě dostatek archeologů, vybere začínající hráč dílky s nunatky, na které je umístíte, a to do okamžiku dokud nedojdou.



Dva nejbližší archeologové mohou pocházet z různých dílků. Přesunutí archeologové se nesmí již nacházet na táborech.



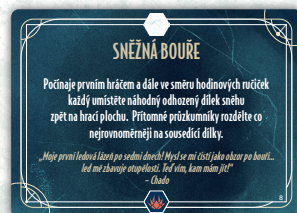
Svůj tábor musíte umístit na dílek, nikoli na okraj herní desky.



Umístíte-li archeologa, pamatujte, že žádné další akce (jako hloubení, použití dílků sněhu nebo schopností) nesmíte provádět, dokud den oficiálně nezačne.



Všechny herní součásti z odhozeného dílku (např. artefakty, figurky...) vraťte zpět do svých zásob nebo příslušným hráčům.

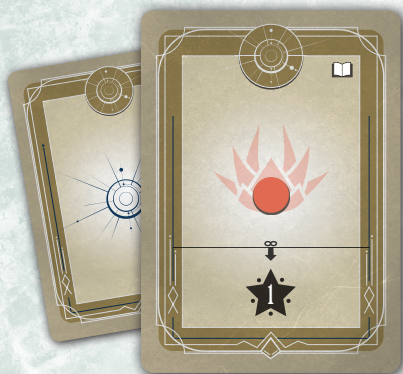


Dílky sněhu, které vracíte zpět na herní desku, pokládejte tak, aby překrývaly tři dílky na nižší vrstvě (nebo okraje herní desky) a nevznikaly žádné prázdné mezery mezi vrstvami.

Při přesunu průzkumníků z prostoru, na který jste dílek sněhu položili, dodržujte následující pořadí:

- Nejprve přesuňte průzkumníky na jinou část stejného dílku, pokud je to možné.
- Poté je přesuňte na dílky, kde nejsou žádní další průzkumníci, pokud je to možné.
- Nakonec rozložte průzkumníky co nejrovnoměrněji mezi sousední dílky.

KARTY DEKRETŮ



Tyto karty nabízejí strategické možnosti, jak získat body věhlasu na konci hry. Na začátku hry vyložte 3 karty dekretů.



Každý žeton BV ve vašem vlastnictví vám přinese **1 BV**.



Každý artefakt a žeton studia odpovídajícího typu vám přinese **1 BV za 1 animu**.

Prizmatické artefakty k bodování těchto karet nelze použít.



Každý žeton studia ve vašem vlastnictví vám přinese **1 BV**.



Za každou sadu 5 různých typů artefaktů: **4 BV**. Za každou sadu 4 různých typů artefaktů: **2 BV**.

Jeden dílek artefaktu lze počítat jen do jedné z těchto sad. Prizmatické artefakty k bodování těchto karet nelze použít.



Každá dvojice **2 rozdílných tvarů téhož typu artefaktu** vám přinese **2 BV**.

Každá trojice **3 rozdílných tvarů téhož typu artefaktu** vám přinese **4 BV**.

Každý typ artefaktu můžete bodovat jen jednou.

Příklad bodování dekretu za tvary



KARTY POŽADAVKŮ



Ve hře je 54 karet požadavků, z nichž 41 je odlišných.
Existuje také 6 různých typů požadavků, jejichž příklady jsou uvedeny níže.



Cena: 2 animy pouze z prismatických artefaktů.
Může pocházet z 1 či 2 artefaktů.

Odměna: 5 BV

Příklad splnění:



Cena: 3 animy získané z artefaktů nebo žetonů studia zkázy, souladu nebo filozofických.

Odměna: 5 BV

Příklad splnění:



Cena: 2 rozdílné artefakty nebo žetony studia následujících typů: zkázy, vznešených nebo filozofických.

Odměna: 4 BV

Příklad splnění:



Cena: 2 animy souladu nebo vznešenosti. Anima může pocházet z artefaktů nebo žetonů studia.

Odměna: 4 BV

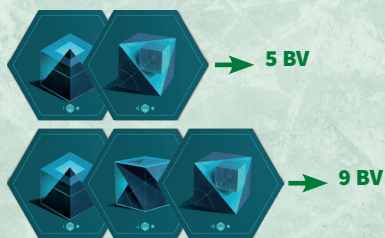
Příklad splnění:



Cena: 1, 2 nebo 3 artefakty úspěchu – každý s jiným tvarem. Zisk BV závisí na počtu různých tvarů.

Odměna: 5 nebo 9 BV

Příklad splnění:



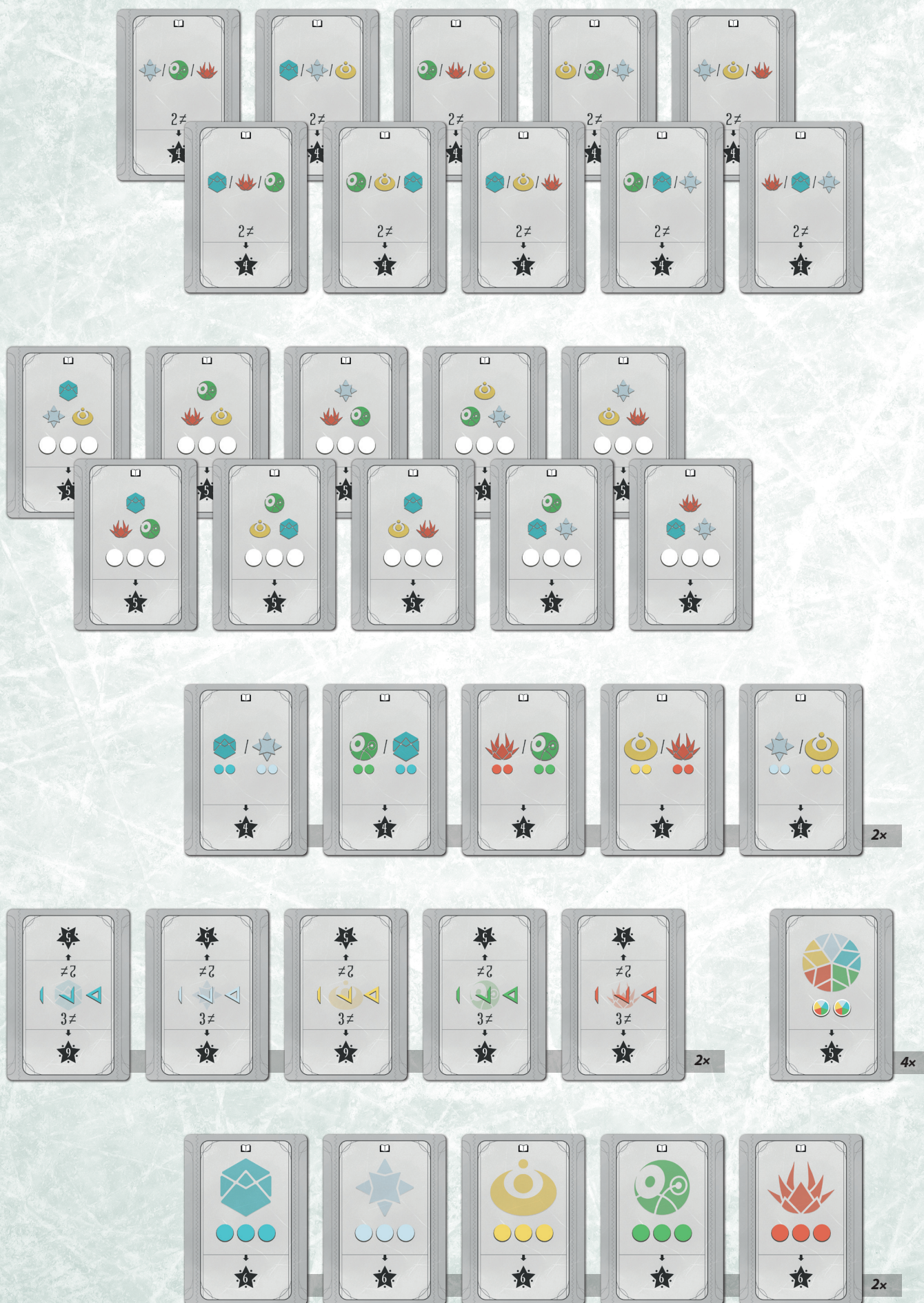
Cena: 3 animy z artefaktů nebo žetonů studia zkázy. Mohou pocházet ze 2 nebo tří artefaktů.

Odměna: 6 BV

Příklad splnění:



SEZNAM POŽADAVKŮ



REJSTŘÍK

Akce: Provádí se během fáze průzkumu, může stát BP nebo BV, případně být zdarma.

Anima: Definuje moc artefaktu a je reprezentována 1 nebo 2 tečkami.

Archeolog: Malá figurka reprezentující neutrální sdílený zdroj.

Artefakt: Dílek určitého typu, s tvarem a silou animy. Po vyhloubení ho umísťujete na svou desku cechu. Artefakty mají schopnosti využitelnou jednou za den a mohou být použity k plnění požadavků.

Azulia: Nejhlubší úroveň herní desky. Odkrytí ikony 1 BV v této vrstvě přinese hráči 1 BV. Nelze zde stavět tábory.

BP: Zkratka pro body průzkumu. Odpovídá akčním bodům hráče pro dané kolo. Dovolují hráčům provádět během fáze průzkumu sérii akcí.

BV: Zkratka pro body věhlasu, odpovídající vítězným bodům.

Dekret: Společná karta umožňující získat BV na konci hry.

Den: Hra je rozdělena do dnů, z nichž každý má tři fáze – rozbřesk, průzkum a soumrak.

Deník: Karta otáčená na začátku každého dne (kromě prvního), určující událost k vyhodnocení.

Deska cechu: Herní deska hráče, kde se sledují jeho BP, počáteční BV, zvláštní schopnost a jsou zde pole pro jednotlivé typy artefaktů a žetony studia.

Dílky sněhu: Povrchové dílky hry. Po jejich odstranění z herní desky si je berou hráči do ruky. Lze je následně zahrát jako bezplatnou akci během tahu.

Fáze průzkumu: Individuální pro každého hráče, představuje druhou fázi dne a zahrnuje dvě části: Nejprve hráči provádějí akce za 1–2 BP. Jakmile hráč nemá žádné BP, vstupuje do své fáze soumraku.

Fáze rozbřesku: Společná fáze pro všechny hráče, představuje první část dne sestávající ze 3 kroků.

Fáze soumraku: Nastává, když hráč spotřebuje všechny své BP a nemůže už provádět akce. Hráč si nyní může zdarma vzít jednu kartu požadavku z nabídky (počet hráčů + 2). Podle toho, co je za den, může rovněž splňovat požadavky (viz *Průběh hry*, str. 7).

Hloubení: Akce, která umožňuje vzít dílek, na kterém se nachází váš vůdce expedice, pokud je odkrytý nebo částečně zakrytý jediným dílkem. Dílek si vezmete buď do ruky, nebo položíte na pole artefaktů, podle jeho typu. Každý průzkumník na daném dílku snižuje náklady na hloubení o 1 BP.

Nábor: Akce umožňující umístit archeologa ze zásob na dílek s táborem.

Nunatak: Dílky sněhu, jejichž hloubení stojí o 1 BP více.

Odhodit dílek: Znamená umístit dílek (z herní desky nebo z vaší rukylícem dolů na společnou odhazovací hromádku. Veškeré herní prvky z odhozeného dílku se vrací do příslušných zásob (společné či hráčů).

Odhodit kartu: znamená umístit kartu (např. požadavek, dekret) lícem dolů na společnou odhazovací hromádku.

Odkrytý dílek: Dílek, na kterém neleží žádný jiný dílek – tedy není zakryt ani částečně.

Plachtění: Akce umožňující umístit expedičního vůdce na dílek s táborem.

Plánování: Akce, díky které získáte žeton plánování a tím navíc 1 BP pro příští den.

Podpalubí: Oblast, kam hráči odkládají své artefakty poté, co je použijí ke splnění požadavků.

Pole artefaktu: každá cechovní deska má 5 takových šesitúhelníkových polí. Každé patří jednomu typu artefaktu.

Pohyb: Akce umožňující přesunout expedičního vůdce na sousední dílek. Mohou jej následovat až 3 archeologové.

Požadavek: Osobní karta bodovaná na konci hry. Lze je splňovat během fáze soumraku pomocí artefaktů na desce cechu.

Pravidla pro určování ceny hloubení:

Cena akce hloubení se defunuje následovně.

- Dílky sněhu, povrchové artefakty a hlubinné artefakty stojí v základu 2/3/4 BP.
- Každý průzkumník na dílku snižuje náklady o 1 BP.
- Je-li dílek částečně zakryt jiným dílkem, akce stojí o 1 BP navíc a překrývající dílek se pak zhroutí – je odhozen ze hry.
- Dílky obsahující tábor a/nebo dílky s nunatky (viz str. 10), stojí o 1 BP více.
- Náklady na hloubení se nikdy nezvýší o více než 1 BP, bez ohledu na počet modifikátorů.

Pravidlo rozmístění: Po vyhloubení dílku se průzkumníci rovnoměrně rozdělí na dílky, které byly odkryty.

Pravidlo řetězového hroucení: Jakmile má díl pouze jeden přilehlý díl na stejné úrovni, zhroutí se a je odhozen. Veškeré herní prvky z tohoto dílku se vrací do příslušných zásob (společné či hráčů).

Pravidlo sousedství: Dílek je považován za sousedící s jiným dílkem, pokud:

- je na stejné úrovni a dotýká se jiného dílu hranou,
- je o úroveň výš nebo níž a částečně zakrývá jiný díl nebo je jím zakryt.

Prizmatické artefakty: Artefakty, které lze použít jako jakýkoli typ artefaktu.

Průzkumníci: Označení pro archeology a vůdce expedice.

OTÁZKY A ODPOVĚDI

Přesčas: Akce umožňující hráči utratit 3 BP (namísto 1–2) během jednoho tahu. Tato akce stojí 1 BP.

Stavba táboru: Akce umožňující umístění dostupného tábora spolu s exoedičním vůdcem na dílek, který není částečně zakrytý jiným dílkem ani obsazený jiným táborem.

Studijní zápisník: Určená pole na desce cechu pro jednotlivé typy žetonů studia.

Stupnice dne: Stupnice na okraji herní desky, sumarizující jednotlivé fáze, které mají být každý den provedeny.

Tah hráče: Probíhá během jeho fáze průzkumu a spočívá v utracení 1 až 2 BP (3 BP v případě Přesčasu) za jednu nebo více akcí.

Typ artefaktu Artefakty patří k jednomu z 5 typů – úspěchu, vznešené, filozofické, souladu a zkázy. Každý typ má svůj vlastní symbol ve spodní části dílku.

Tvar artefaktu: Artefakty daného typu mohou mít 3 různé tvary (vyjma prizmatických artefaktů). Tyto tvary se využívají při některých kartách dekretů a požadavků.

Vůdce expedice: Barevná figurka patřící k cechu, představující hráče.

Zhroucení: znamená odstranění dílku ze hry – buď protože je vyhlouben dílek pod ním, nebo protože sousedí pouze s jedním dalším dílkem. Veškeré herní prvky se vrací do rezerv. Veškeré herní prvky ze zhrouceného dílku se vrací do příslušných zásob (společné či hráčů).

Zničit dílek: Znamená odstranit dílek ze hry (efektem Výbušné runy nebo artefaktu zkázy Používá se při zřícení, nebo jako součást některých efektů. Veškeré herní prvky ze zničeného dílku se vrací do příslušných zásob (společné či hráčů).

Žeton studia: Žetony, které mohou přidat 1 animu k artefaktu na desce cechu a tím aktivovat jeho efekt. Lze je také použít ke splnění některých Požadavků na konci hry. Sám o sobě žeton studia efekt artefaktu nikdy nespustí – artefakt daného typu musí být přítomen.

• S kolika BP můžete začít den?

Za určitých okolností (například díky žetonu plánování) můžete začít den až s 6 BP. Vaši zásobu BP mohou během dne navýšit některé artefakty nebo dílky, ale nikdy nemůže přesáhnout 6 BP.

• Je možné postavit tábor na dílek, který už tábor obsahuje?

Ne, to není možné. Pokud po vyhloubení dílku s táborem neexistuje dílek, na který by šel tábor umístit, vraťte ho do do společné zásoby.

• Co se stane, když dojdou archeologové ve společné zásobě?

Nemůžete použít akci nábor. Pokud dílek sněhu umožňuje přidat archeology do hry, nelze toho využít.

• Co dělat, pokud si máte vzít žeton BV, ale v zásobě žádné nejsou?

Žetony BV jsou jediným nevyčerpatelným prvkem hry. Pokud dojdou žetony BV, použijte náhradní označení.

• Můžu využívat efekty artefaktů, které byly odeslány do podpalubí.

Ne. Artefakty v podpalubí už nejsou na desce cechu, a tedy se nezapočítávají pro spouštění efektů artefaktů.

• Můžu splnit kartu požadavku, která vyžaduje 3 animy, pomocí dvou artefaktů se 2 animami?

Ano, požadavky můžete splnit i s vyšší hodnotou animy, než jaká je požadována.

• Existuje omezení počtu průzkumníků na jednom dílku?

Ne, počet průzkumníků na jednom dílku není omezen. Ve výjimečných případech, kdy je dílek příliš malý a figurky se na něj nevejdou, použijte dva ukazatele postavy nepřítomných hráčů ve hře. Jeden položte stranou společně s figurkami, druhý použijte jako zástupce skupiny průzkumníků na daném dílku.

• Musím při plnění požadavku vybírat pouze z horních artefaktů ve sloupcích?

Ne, můžete vybírat z jakýchkoli artefaktů na své desce cechu.

• Mohou Navigátoři postavit tábor na dílku s artefaktem?

Ne. Pokud je dílek s táborem Navigátorů vyhlouben nebo odhozen, musí hráč hrající za Navigátory přesunout tábor na jakýkoli sousední dílek sněhu. Pokud žádný takový dílek není k dispozici, vyberte libovolný dílek sněhu na herním plánu.

Rozšířené Otázky a odpovědi

<https://thiswayeditions.com/ice/extended-faq/>

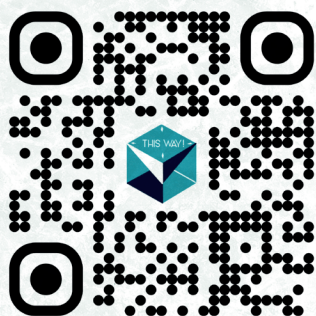
Strategie

<https://thiswayeditions.com/ice/strategies>

ODKAZY A KOMUNITA

Navštivte nás na thiswayeditions.com!

- Sledujte nejnovější novinky od vydavatelství This Way!
- Poznejte náš tým a zjistěte víc o chystaných hrách a rozšířeních.
- Stáhněte si pravidla v různých jazycích.



- Požádejte o náhradní díly ke hře.



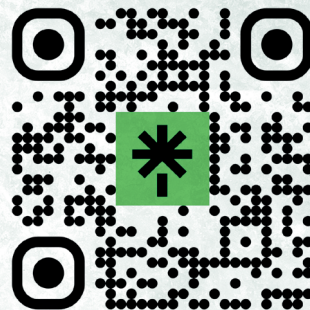
Najdete nás také jako **@thiswayice** na:

Pro vášnivě hráče doporučujeme komunitu na webu **Board Game Geek**.



Zde najdete všechny odkazy **pohromadě!**

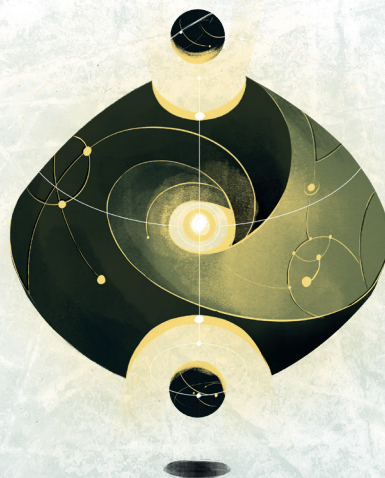
Pokládejte dotazy na pravidla, sdělte nám svůj názor na hru nebo se pochlubte vaším nejlepším výsledkem!



Zajistěte si místa v první řadě u dalšího projektu „This Way!“ na našem Discordu. Tvůrci se zde dělí o své nápady a zapojují komunitu do vývoje her.



Zahrajte si digitální verzi L.E.D.u na **Tabletop Simulatoru** na platformě Steam. (Uvedená verze není v češtině.)



AUTOŘI A PODĚKOVÁNÍ

Autoři: **Hugo Freyermuth** a **Samson F. Perret**
Design sólového režimu: **Mauro Gibertoni**
Ilustrace a výtvarný dohled: **Léonard Dupond**
Grafický design: **Denis Hervouet** a **Alexis Vanmeerbeeck**
Editoři: **Pauline Lelievre, Anton Kawasaki, Stefen Gueguen, Florent Reymond-Gaudry, François Alligier, Kyle Lukacoivc, Jason Crawford**
Překlad: **Torsten Sammet, Jurgen Degryse, Bruce Fletcher**

Výroba: **Panda Game Manufacturing**
Design insetu: **Matt Healey**
Videotrailer: **Noémi Gruner, Antoine Delabarre, Hadrien Kobylarz, Christophe Gruner, Fog Ryû**

Playtestéři: **Hráči**, kteří nám dali zpětnou vazbu na **Tabletop Simulatoru!**

Děkujeme všem recenzentům, co nám pomohli naši hru „nastvítit“ a zpropagovat: **Alex Radcliffe, Tim Chuon** a... **Mike DiLisio!**

Kampaň: Tato hra mohla vzniknout díky **naším štedrým podporovatelům** během první kickstarter kampaně v květnu 2021, podpůrnou kampaní v červnu 2023, a naší kampaní **I C E Unlimited** na Gamefoundu v květnu 2024. **I C E** lze najít na Kickstarteru pod „Games“ a na Gamefoundu pod „I C E Limited“ a „I C E Unlimited“.

Děkujeme hráčům **Basara, Druss, Mustang mvp**, a **Nixx** za jejich podporu a cennou zpětnou vazbu.

Děkujeme **Jasonu Crawfordovi** za jeho výdrž a bystré oči.

Děkujeme **Ali Glidden** a **Brianu Sandersonovi** za jejich cennou podporu, pomoc a zpětnou vazbu.

Speciální poděkování podporovatelům, kteří inspirovali nové karty deníku: **Damian Unitt & Jason Keller** („Blizard“), **Jonas Kürpic** („Něco se blíží“), **Jean-François Patenaude** („Sněžná bouře“), **FrostyVern** („Kupecká karavana“), a **Jacob Wadsworth** („Pomocné ruce“).

Děkujeme **Tyleru Lipchenovi** z **Panda Games** za jeho efektivitu a dostupnost.

Děkujeme **Antonu Kawasakimu** za jeho zápal a komunikaci za **This Way!**

Díky celému **týmu BMM** za jejich práci a nadšení
A konečně, děkujeme z celého srdce za vaši neutuchající podporu a trpělivost od začátku roku 2019, **Faustine** a **Noémi**. A za to, že jste v nás probudili bláznivou chuť hry nejen hrát, ale i vytvářet, **Chrisi** a **Da**, obrovské DÍKY!

© 2025 **This Way!**
www.thiswayeditions.com



PŘÍPRAVA ČESKÉ VERZE

Editor: **Martin Herman**
Překlad: **Jan Adam**
Korektury: **Pavel Illichmann**
Sazba a grafické práce: **Pavel Illichmann**



Old Dawg s.r.o.
Tábor 534/50D,
602 00 Brno,
Česká republika.

 old-dawg.cz
  [olddawgcz](https://www.facebook.com/olddawgcz)
 info@old-dawg.cz





L E D

MONUMENTY A CECHY

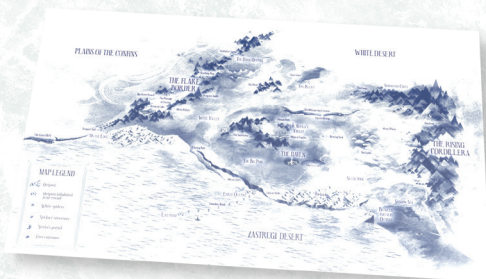


DESKA PŘÍZNÍ CECHŮ:
7 ZCELA NOVÝCH AKCÍ

2 NOVÉ CECHY:
OSVÍCENÍ A ALCHYMIK



MAPA SVĚTA
L.E.D



L E D

RELIKVIE

NOVÝ TYP DÍLKU:
RELIKVIE

2 NOVÉ CECHY:
KAZATELÉ A TELEPATI





2-4
45'
10+

FOUNDERS

Skrytá spojenectví a strategická dedukce

Uběhlo jen pár dní, co karavana dorazila k úpatí majestátního monumentu.
Nyní je třeba vše vybudovat od základů.

Jste Zakladatelé, designéři prvního Města vůbec.
Rada vám svěřila různé cíle a úkoly při jeho plánování.
Odhalte své tajné spojení a hledejte nejlepší způsoby, jak
společně uspořádat městské čtvrti. Ale jen jeden z vás získá
prestižní titul Hlavního radního



Objevte unikátní systém tajných karet cílů!



Snažte se své dílky města uspořádat, tak, abyste splnili své vlastní cíle. Odhalte své tajné spojení a pomáhejte si navzájem s umístováním 40 oboustranných dílků a společně vytvořte unikátní město.



40 oboustranných dílků města, ze kterých můžete vytvořit jedinečné město.

Prequel ke hře I C E, odehrávající se 300 let před jejími událostmi.

IKONOGRAFIE

Akce



STAVBA TÁBORA



NÁBOR



PLACHTĚNÍ



POHYB



STUDIUM



HLOUBENÍ



PLÁNOVÁNÍ



PŘESČAS



PLYNULÝ POHYB

Herní součásti



DÍLEK



DÍLEK SNĚHU

Další



BODY PRŮZKUMU (BP)



BODY VĚHLASU (BV)
NA KONCI HRV



BODY VĚHLASU (BV)
OKAMŽITĚ



ARCHEOLOG



VŮDCE EXPEDICE



PRŮZKUMNÍCI



TÁBOR



PODPALUBÍ



SPUŠTĚNÍ EFEKTU
ARTEFAKTU



FÁZE ROZBŘESKU



FÁZE PRŮZKUMU



FÁZE SOUMRAKU



NUUKOVÉ

Artefakty



ÚSPĚCHU



VZNEŠENÉ



SOULADU



ZKÁZY



FILOZOFICKÉ



PRIZMATICKÉ



JAKÝKOLI TYP



HODNOTA ANIMY



TVAR 1



TVAR 2



TVAR 3

