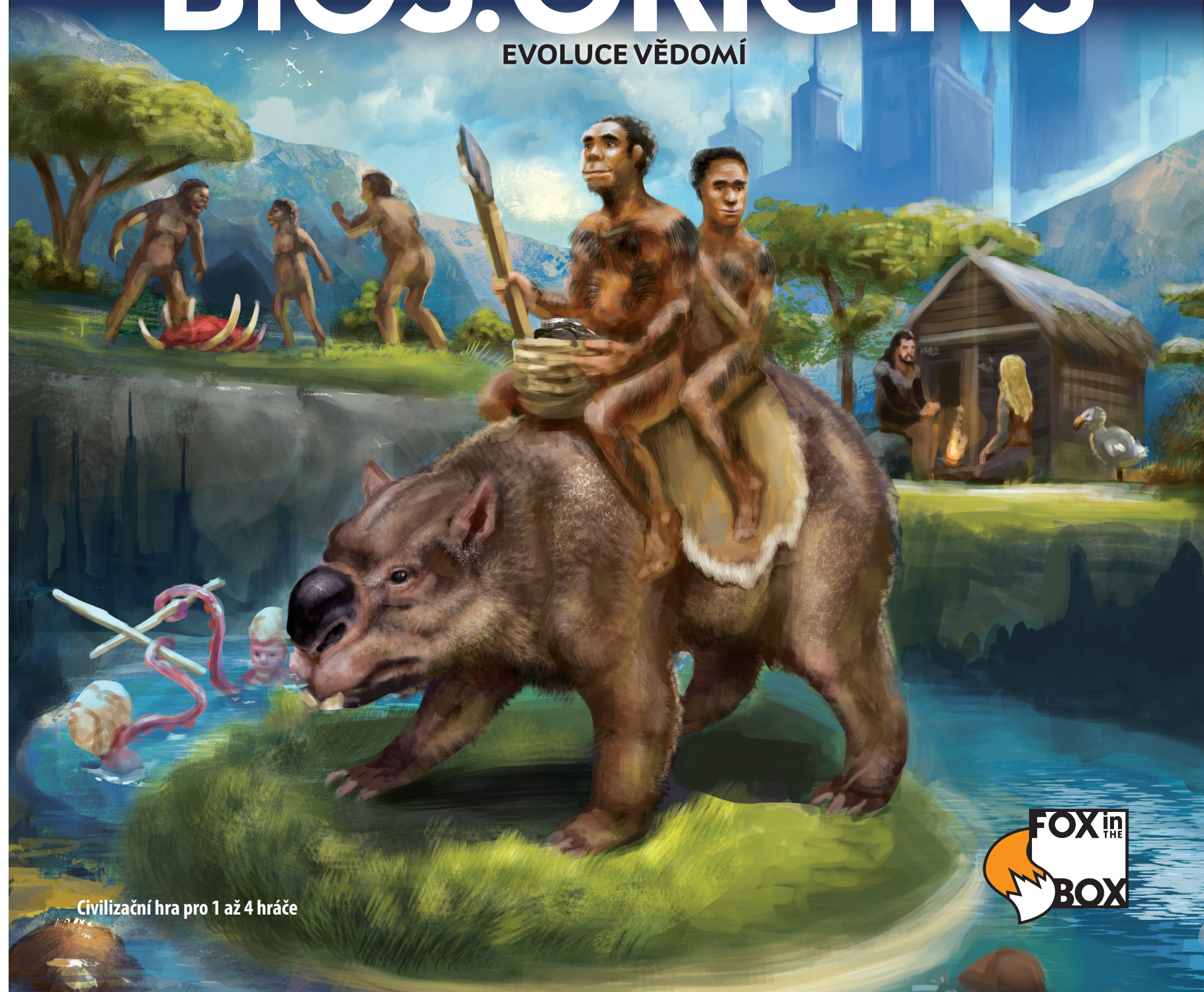


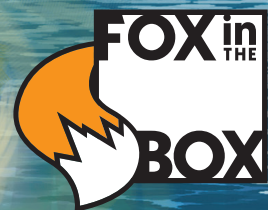
— D R U H Á E D I C E —

BİOS: ORIGINS

EVOLUCE VĚDOMÍ



Civilizační hra pro 1 až 4 hráče



ÚVOD

Ve hře budete představovat jeden ze čtyř druhů dravých lidoopů, procházejících čtyřmi epochami syntaktického vývoje jazyka.¹ Zpočátku se zmůžete na pouhé výkřiky a naznačování (Epocha I). Poté však slova přijmete za vlastní a budete s jejich pomocí schopni popisovat svět kolem sebe, řešit problémy nebo uchovávat své vzpomínky.² Epocha II představuje náhlý vznik umění ve formě hudby, jeskynních maleb, šperků, figurek a pohřební výbavy. V Epoše III, zvané „počátky vědomí“, budete schopni rekonstruovat své představy, ve kterých budete vystupovat jako herec. V tomto období se také formují vaše první sny, svobodná vůle a pojem o čase.³ V Epoše IV si už budete schopni stanovovat vlastní cíle k dosažení vítězství, a to pomocí náboženství, politiky nebo průmyslu.

Jak budete procházet jednotlivými epochami, budete pokládat základy své civilizace a dosahovat technologických milníků vlastní civilizace. Pokud bude vaši civilizaci sužovat příliš velký chaos, klíčové základy vaší společnosti ochromí přítomnost Odpůrců. Pokud se tito Odpůrci vzbouří, novou vládnoucí třídou se stanou náboženské, politické nebo průmyslové skupiny.

VÍTĚZSTVÍ

Na počátku každé nové epochy získáte vítězné žetony podle toho, jak dobře se vám ve srovnání s vašimi soupeři povede v mysticismu (Epocha II), urbanizaci (Epocha III) nebo rozmanitosti (Epocha IV). Tyto žetony vám přinesou na konci hry další vítězné body při výsledném hodnocení následujících tří kategorií: kultura (podstatné jsou životní prostředí a mysticismus), politika (podstatné jsou blahobyt a urbanizace) a průmysl (podstatné jsou ekonomika a rozmanitost). I když se vám bude dobře dařit ve všech třech disciplínách (kultura, politika a průmysl), počítá se jen ta nejvyšší, a tudíž prohrajete proti hráči, kterému se bude výborně dařit pouze v jedné z disciplín. Kostka na ukazateli filozofie, který se nachází na mapě, však může ovlivnit, která z disciplín nebude vyhodnocena. Pokud se vám tedy povede zménit celosvětovou filozofii, a tím protivníkovi zabránit ve vyhodnocení jeho nejvyššího výsledku, nakonec můžete přeci jen zvítězit!

TRILOGIE HER BIOS

Tato druhá edice hry *BIOS: Origins* je vývojovým nástupcem hry *Origins: How We Became Human*, přepracované tak, aby se stala třetím pokračovatelem trilogie, která začíná hrou *BIOS: Genesis* (počátky života na planetě Zemi) a pokračuje hrou *BIOS: Megafauna* (organismy rostou a přesouvají se na souš). Hru *BIOS: Origins* můžete hrát jako samostatnou hru nezávisle na ostatních nebo jako závěrečnou část epické kampaně, zvané *BIOS: Země*, která uceleně pojednává o životě na Zemi, nebo dokonce i o hypotetických dějinách života na Marsu či Venuši (pokud jste hráli tyto varianty ve hře *BIOS: Megafauna*). Na tuto trilogii můžete navíc dále navázat a vydat se do vesmíru se hrou *High Frontier* (viz oddíl **M**).

ROLE HRÁČŮ

BIOS: Origins není typickou civilizační hrou, která vás umístí do role nejvyššího diktátora, jehož cílem je ovládnout svět pomocí legií poslušných pěšáků. Nebudete stavět stadiony v momentě, kdy se vaši pěšáci začnou nudit, ani školy, pokud jim chybí vzdělání. Místo toho se vy samotní stáváte těmito pěšáky a vaším cílem je zvýšit svůj blahobyt, stanovit si vlastní cíle a potlačit každého diktátora, který se pokusí povstat z řad vašeho vlastního lidu.

Hru zahájíte jako emocionální, společenský, promiskuitní a komunikativní druh, avšak tato role se

1 JAZYK je verbální kód pro zrakové-sluchové signály, redukující entity na jednotky, které mohou být uspořádány v mentálním prostoru pro označení možností, alternativních fakt nebo fantazií. Na rozdíl od obecné víry jazyk není primárně nástrojem komunikace, ale poznání. Ze všech dnes žijících druhů si pouze člověk vyvinul tento způsob poznání. Jazyk umožňuje vznik technologie (schopnosti vizualizace nástroje a možnosti jeho využití ještě před tím, než je vyroben), filozofie (schopnosti činit významná rozhodnutí), kultury (schopnosti znovuvytváření reality na základě oněch významných rozhodnutí) a politiky (schopnosti použít ona významná rozhodnutí ve společnosti). Jedinečná lidská schopnost vnitřního monologu myšlenek je vypnuta, dokud se jedinec nenaučí řeč. Jazyk je nezávislý na způsobu vyjádření, což znamená, že slova mohou být vyjádřena mluvenou řečí, znakovou řečí nebo písmem, aniž by ztratila význam. Žádný hmyz, velryba, delfin nebo zpěvný pták s postižením hlasu nedokáže svůj zvukový repertoár vyjádřit vizuálně, zatímco dětská kapacita pro jazyk jej dokáže vyjádřit graficky, pokud je dítě jazykově handicapované.

2 NA ZAČÁTKU bylo slovo... Myšlenka této hry je taková, že slova jsou unikátním tajemstvím přežití lidí, kteří je jako jedini v živočišné říši používají jako jednotku poznání. Pokud Rex příběhne na zavolání, je to pavlovovský výcvik, nikoli proto, že by Rex ve svých myšlenkách o sobě přemýšlel jako o Rexovi. Prvními abstrakcemi byla slova. Lidský pokrok můžeme vnímat jako řadu vylepšení softwaru, kdy slova nahradila emoce a další instinkty. Nejprve (Epocha I) sloužila slova pouze v komunikaci: varování, výkřiky, ukolébavky. Ale při kulturní explozi, která předcházela Epoše II (Věk polyteismu), formovala slova základy hlasů a rekonstruovaných vizí jeskynních malířů, šamanů a věštců, které ovlivňovaly lidské rozhodování v nových situacích. Toto byli první bohové, ale o raných lidech se nedá říci, že by „věřili“, protože abstrakce „věřit“ ještě nebyla objevena. Bohové prostě byli.

3 CO Z NÁS DĚLÁ LIDI? Předcházející hry série BIOS se zabývaly tím, co máme společného s ostatními formami života. Tato hra se věnuje tomu, v čem jsme odlišni. Ostatní tvorové využívají rozhodovací mód zvaný emoce, ale pouze my jsme schopní je potlačit, například při lžích, klamu nebo podlézání. Všichni ostatní tvorové jsou otroky sobeckého genu, zatímco my máme svobodnou vůli vytyčit si vlastní morální cíle, dokonce i takové, které mají nulovou nebo zápornou hodnotu darwinovského přežití. Žádní jiní tvorové nepoužívají fantazií, poezii, hudbu, umění, sebevraždy, zrady, metafory, magii, mysticismus, schizofrenii, házení kostkami, vinu, vlezlé melodie, rituály, modlitby, celibát, technologii, imaginaci, náhrobky, modly, mumie, chrámy a žádné další nápady ani základy nacházející se ve hře. Myšlenkou hry je, že všechny tyto jinak nevysvětlitelné jevomený jsou artefakty šťastné náhody, která způsobila vznik vědomí s pomocí metaforických slov a syntaktického jazyka.

s každou novou epochou změni. Jelikož mezi jednotlivými druhy díky jejich křížení neexistují významné rozdíly,⁴ hráči se budou v Epoše II odlišovat různými **jazyky**. Vzájemná výměna nápadů povede ke vzniku různých **náboženství** v Epoše III⁵ a různým **ideologiím** v Epoše IV. Hra může mít dva různé začátky: první odchod druhu *Homo erectus* z Afriky před 2 miliony let nebo druhý odchod lidí z Afriky přibližně před 100 000 lety.

METAPRAVIDLA

a. Termíny, které jsou právě definovány, jsou označeny **tučně**. Pokud jsou definovány v jiné části pravidel, jsou označeny *kurzívou*. Stejně tak jsou *kurzívou* označeny všechny akce, pokroky a události. Některé pojmy jsou uváděny s velkým počátečním písmenem, jedná se o způsob označení důležitých herních prvků, které by neměly v textu zapadnout. Důležité termíny jsou také definovány v glosáři v závěru pravidel (a v pravidlech jsou uvedeny KAPITÁLKAMI).

b. Herní mechaniky jsou uvedeny v pořadí, v jakém se ve hře vyskytují. Nejprve jsou hráčům představeny krátkým přehledem, po kterém následují odrážky s podrobnějším vysvětlením.

c. Varianty. Hra obsahuje variantu *mořský lid* (zcela mořskou) **(C3)** a variantu *Yrr* (suchozemský lid proti mořskému lidu) **(C4)**. Varianta hry s vlastní mapou, varianta s mořskou říší, pokročilá hra, dlouhá hra s prvním odchodem z Afriky a další varianty jsou uvedeny v oddílu **C1**.

d. Hra jednoho hráče, kooperativní varianta a použití alternativních map. Varianty hry z předchozí odrážky lze kombinovat s *Variantou pro hru jednoho hráče (C7)*, *Kampaní pro jednoho hráče (BIOS: Země) (C8)* nebo *Kooperativní variantou (C9)*.

e. Pokročilá hra (C1). Text označený **modrou barvou** patří k **pokročilé hře**, která do hry přidává *Vyslance (B4c)*, **VYJEDNÁVÁNÍ** (viz glosář), *vynálezy (J2)*, *interakce (obchod, kázání, válka nebo zotročení, viz J3)*; *morálku (J4)*, *požadavky u karet Základů (B2a)*, karty *Vynálezů (B2b)*, *redukci (G2b, G9f)*, *balíček tradic (G2d)*, *Milankovičovy cykly (J1)*, **ME-NOPAUZU** (viz glosář) a *akce Stařešinů (exogamie, rasismus, studená válka, řemeslník, ústava, knihovna, vynález, věda a pseudověda, viz J5)*. Tato pravidla lze kombinovat s ostatními variantami.

f. Zlaté pravidlo. Pokud je text na kartách v rozporu s těmito pravidly, má text na kartách přednost.

A. PRŮBĚH TAHU (3 fáze v každém tahu hráče)

Během svého **tahu** provedete následující **3 fáze**: *fázi výzvy (A1)*, *fázi aktivit (A2)* a *fázi ekologické stopy/ obnovu nabídky (A3)*.

Připomenutí: V průběhu hry odehrajete všechny Epochy (hru nelze ukončit předčasně). Ve hře není možné eliminovat ostatní hráče.

a. První hráč. První je na tahu hráč, který vlastní žeton koruny s číslem 1 **(C2i)**. Poté pokračuje další hráč po směru hodinových ručiček, a to do té doby, než některý z hráčů získá čtvrtou, a tedy poslední kartu Komety z balíčku výzev, čímž okamžitě ukončí hru. Poté všichni hráči vyhodnotí *závěrečné bodování (I)*.

4 ROZDÍLY V LIDSKÝCH DRUZÍCH jsou výrazné během Epochy I, kdy poddruhy cestovaly pouze výjimečně a vyvíjely se lokálně. Nicméně při druhém odchodu z Afriky narazil moderní člověk v Eurasii na své dobře prosperující bratrance z prvního odchodu a i přes 100 tisíc let odloučení mezi nimi bylo možné nesčetné mezidruhové křížení. Takovéto míchání učinilo lidské evoluční kořeny multiregionálními: Evropané stále mají geny neandertalců, Indonésané pak geny hobita. Nicméně moderní člověk nebyl jediným cestovatelem – v roce 2018 byly nalezeny ostatky dospívajícího jedince žijícího před 50 tisíci lety. Byl nazván Denny a zjistilo se, že má neandertálskou matku a deni-sovanského otce.

5 NÁBOŽENSTVÍ. „... jak se stalo, že náboženství dostalo tak zásadní moc ovládat lidský život? Jak to, že démon tak snadno naskočil na místo šoféra a drží jej beze změny tak dlouho? To je otázka. Pro osvědčené kritiky jsou zde pouze dvě odpovědi (zhruba řečeno), o kterých byl kdy kdo schopen uvažovat. Jedna z nich je teorie zneužití: náboženství je podvod. Druhá je pak teorií šilenství: náboženství je forma nepřítetnosti. Pochopitelně existovalo mnoho variant těchto hrubých teorií. V 19. století se například objevila marxistická varianta teorie zneužití, ve 20. století pak freudovská varianta teorie šilenství. Naneštěstí jsou všechny známé varianty jedné či druhé teorie téměř k ničemu. Obě tyto teorie jsou navíc v rozporu jedna s druhou: šilenec se může stěží stát úspěšným podvodníkem, dokonce ani ne zdrojem zisku pro podvodníka. A potíž je také v tom, že ony teorie jsou i v rozporu s většinou fakt.“ – David Stove, *The Oracles and Their Cessation, a Tribute to Julian Jaynes*, 1989.

A1. FÁZE VÝZVY (oddíl E)

Na začátku svého tahu tuto fázi buď přeskočte a pokračujte na **A2**, nebo si zvolte jednu z následujících tří možností:

- a. Výzva bohů.** Pokud se na vrchu balíčku výzev nenachází Kometa a máte alespoň jednoho Stařešinu **nebo Vyslance**, odhalte horní kartu Výzvy a u všech hráčů vyhodnoťte symboly *událostí* daného tahu zleva doprava (**E1**). Poté kartu Výzvy *vydražte* (**E2**) jako kartu Základů. Pokud se hráči chtějí dražby účastnit, musí přihodit alespoň jednoho Stařešinu **nebo Vyslance**. Hráč, který dražbu vyhraje, získává okamžitě výhodu *Heuréka*, a pokud splňuje *technologické požadavky* (**E2d**), umístí tuto kartu Základů do své herní oblasti.
- b. Získání Komety.** Pokud je na vrchu balíčku vidět Kometa, vyzývatel ji bez dražby získá, provede kroky na ní uvedené (**E3**) a poté přejde přímo ke své *fázi aktivit* (**A2**). Kometu může získat, i pokud nemá Stařešiny nebo **Vyslance**.
- c. Globalizace (E4).**⁶ Odhodte Předzvěst (tj. kartu Komety získanou v některé z předchozích Epoch) a posuňte kostku na ukazateli filozofie o jedno nebo dvě pole.

A2. FÁZE AKTIVIT (oddíly F a G)

U každého řádku ve sloupci vládnoucí třídy ve vaší herní oblasti si zvolte a proveďte nejvýše jednu akci (**G1, G2, G3, G4, G6, G7, J3, J5**) nebo *pokrok* (**G9**). Akce a pokroky jsou vyobrazeny na desce druhu a na kartách Základů **nebo Vynálezů** ve sloupci vládnoucí třídy ve vaší herní oblasti. Akce/pokroky musíte ve sloupci volit směrem od spodní karty po kartu položenou nejvýše. Jednotlivé karty a řádky na desce druhu můžete přeskakovat.

- a. Deska druhu má dvě řady akcí a nikdy nemůže být ochromena.** Z každé řady můžete provést pouze jednu akci.
- b. Ochromení.** K ochromení karty Základů dojde, pokud překryjete symbol duhy v pravém horním rohu postavou Odpůrce (**F0b**). V takovém případě není možné používat akce uvedené na této kartě.

A3. EKOLOGICKÁ STOPA A OBNOVA NABÍDKY (oddíl H)

Svůj tah ukončete kontrolou všech svých komponent na mapě (Migranti a města). Pokud některý z hexů obsahuje více komponent (včetně komponent ostatních hráčů), než je vaše úroveň *ekologické stopy* (**H1**), musíte vybrat, které ze svých komponent zničíte. Takto zničení Migranti a města vyvolávají *chaos* (**D2**). Poté podle pravidla **H2** zaplňte případné mezery v Nabídce. V této fázi také můžete požádat ostatní hráče, aby upravili své kostky na stupnici rozmanitosti tak, aby přesně odpovídaly počtu překrytých symbolů duhy v jejich herní oblasti (**H3**).

B. KOMPONENTY A POPIS HRY

- **1 hrací deska s mapou (oboustranná)**
- **2 desky s žetony.** 32 žetonů klimatu (16 × moře/led, 16 × poušť/prales), 4 žetony koruny (s čísly 1 až 4), 18 oboustranných vítězných žetonů, 26 šestiúhelníkových žetonů.
- **206 karet.** 4 karty Komety, 82 karet Výzev/Základů, 120 karet Nápadů/Vynálezů.
- **4 desky mozku.** Jedna pro každou ze čtyř barev hráčů.
- **4 desky druhu.** Jedna pro každou ze čtyř barev hráčů.
- **1 schéma tahu hráče.**
- **28 figurek Stařešinů/domén.** 7 od každé ze čtyř barev hráčů. Představují poznávací schopnosti a Stařešiny.
- **48 postav Migrantů.** 12 od každé ze čtyř barev hráčů. Pokud se nacházejí na mapě, jedná se o lovce a sběrače, pokud se nacházejí v herních oblastech hráčů, jedná se o Odpůrce.
- **40 kvádrů měst.** 10 od každé ze čtyř barev hráčů, představují města.
- **29 kostek.** 7 od každé ze čtyř barev hráčů plus 1 fialová pro ukazatel filozofie.

B1. DESKY (8)

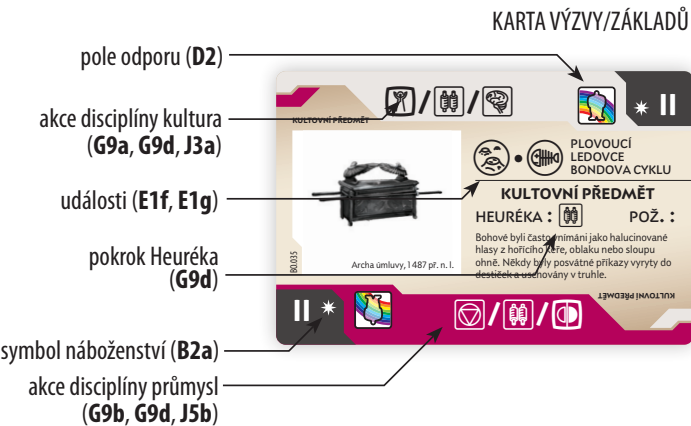
Každý hráč začíná hru se dvěma deskami své barvy. Jedná se o desky **mozku** a **druhu**:

- a. Deska mozku.** Tato deska je rozdělena do tří domén, na které lze umístit figurky. Jedná se o **emoce**, **slovní zásobu** a **svobodnou vůli**.⁷ Jak je na desce znázorněno, přemístění figurek mezi těmito doménami a také do zásoby mysticismu a z ní (**D1d**) a do nabídky je umožněno pomocí akcí **encefalizace**, **abstrakce**, **spotřeba**, **řemeslník**, **specializace**, **umění** a **modlitba**. Viz pravidlo **C2a**.⁸
- b. Deska druhu.** Na této desce se nachází tři sloupce, ze kterých se skládá herní oblast každého hráče. Tato deska hráči v průběhu hry zůstává a její akce nelze ochromit. Žeton ve tvaru koruny (v pravidlech označovaný jako **koruna**), umístěný na desce druhu každého z hráčů, označuje hráčovu vládnoucí třídu. Koruna obsahuje symbol Pole odporu, na které lze umístit jednoho Odpůrce.

B2. KARTY (206)

Ve hře se vyskytují tři typy karet. Jedná se o karty **Výzev** (ze kterých se při hře stávají karty Základů), karty **Nápadů** (**z nichž se mohou stát karty Vynálezů**) a karty **Komet**:

- a. Karty výzev.** S kartou Výzvy se setkáte během fáze výzvy při výzvě bohů (**A1**). Pokud na kartu Výzvy někdo v průběhu dražby přihodí, může se pro vítěze dražby stát kartou Základů.⁹ Karty jsou v pravém horním rohu označeny podle Epoch, ve kterých se vyskytují (I, II, III nebo IV). Pokud se zde nachází také **symbol náboženství** (✱), můžete při dražbě použít *posílení přehození mysticismem* (**E2a**), které vám může pomoci tuto kartu vyhrát.¹⁰ Každá karta také obsahuje dvě události (které nastanou, pokud dojde k výzvě dané karty) a také výhodu s názvem „Heuréka“, kterou vyhodnotí pouze vítěz dražby. **Pokud je za nápisem „POŽ.“ uveden určitý symbol, jedná se o požadavek, který musí být splněn, aby si hráč tuto kartu mohl přidat do své herní oblasti.**



⁷ NEVERBÁLNÍ VĚDOMÍ, někdy nazývané reaktivita nebo primární vědomí, je stav uvědomění si věcí kolem jako datové redukce smyslového vstupu. S dostatečnou pamětí a slovní zásobou se může stát svobodnou vůlí. „Primární vědomí je druh zapamatované přítomnosti omezené na krátký interval kolem úseku času, jež mohu nazvat přítomností. Postrádá doslovnou představu nebo koncept osobního já a nenabízí možnost modelovat minulost či budoucnost jako součást vzájemně související scény. Zvíře s primárním vědomím vidí místnost jen tak, jak je osvětlena. Pouze objekty na světle jsou v zapamatované přítomnosti; všechno ostatní je ve tmě. To však neznamená, že zvíře s primárním vědomím nemá dlouhodobou paměť a nedokáže podle ní jednat. Zjevně může, ale obecně si tuto paměť neuvědomuje a nemůže na základě této paměti plánovat vzdálenější budoucnost... Tvorové s primárním vědomím sice mají mentální obrazy, nemají však kapacitu nahlížet na ně z vhodného místa sociálně konstruovaného já.“ – Gerald Eldeman, 1994.

⁸ DESKA MOZKU obsahuje tři kategorie rozhodovacího procesu: emoce, slovní zásobu a svobodnou vůli. Tato „matrjoškovská“ geometrie se drží toho, co věhlasný primatolog Frans de Waal zavrhuje jako „fasádovou teorii“: naše poznání a verbálně umožněná svobodná vůle jsou pouze tapetou našeho odvěkého emocionálního programu. Svobodná vůle existuje díky slovní zásobě, protože slova zastupují strategické kalkulace a vědomé úvahy.

⁹ ZÁKLADY jsou podstatnými principy kultury, pomocí nichž je rozhodováno, jaké nápady budou formulovány, realizovány a přijaty. Základy definují, kdo je u moci, a ten, kdo je u moci, není ochoten čelit výzvám, které by mohly jeho moc ohrozit. Tajemství prosperity Západu je často připisováno vědě a vynálezům – tedy „nápadům“ z této hry. A přesto – pokud by nápady postačovaly samy o sobě, co se pak stalo Číně a islámským národům, které po většinu historie dominovaly v technologii tisku, matematice, medicíně a vědě obecně? I když byl střelný prach čínským vynálezem, čínští vůdci ignorovali prudký rozvoj palných zbraní na Západě. Připustit, že vnější svět je v něčem napřed, by otřáslo vírou v uznávaný řád. Západ vládl světu nikoli vědou a vynálezy, ale politickými znalostmi.

¹⁰ ORGANIZOVANÉ NÁBOŽENSTVÍ s jediným bohem sloužilo k ospravedlnění ústřední autority, která měla právo vybírat daně oplátkou za poskytnutí sociálních a bezpečnostních služeb. Říše jako Indie či Mezopotámie byly teokracie s náčelníky, králi a císaři s božským pomazáním. Osobní panteon bohů, charakterizující Epochu II, byl nahrazen monoteismem v Persii a Kanaánu, platonismem v Řecku, buddhismem a džinizmem v Indii a konfucianismem a taoismem v Číně.

⁶ GLOBALIZACE je celosvětové vymáhání nebo prosazování morálních standardů lidských činů. To bylo možné až od vlády španělského krále Karla V. v období renesance. Herní systém je modelován podle osvobození otroků, celosvětově vynucovaného britským námořnictvem v 19. století (viz má hra Pax Emancipation). Nicméně dobré nápady, tedy takové, které se opírají o rozum a přesněji odrážejí realitu lidské povahy, jsou mnohem efektivněji šířeny kulturní difúzí než silou. Takto se nápady osvícenství staly dnešními standardy globalizace.

b. Karty Nápadů¹¹ Nápady se dostávají do hry skrze nabídku. Pokud Nápad vynaleznete nebo spoluvynaleznete, získáte vyobrazenou výhodu **Heuréka (G2b,c)**. Každý Nápad přidaný do vaší herní oblasti se stává Vynálezem (**G2, J2, J5g**) a přináší vám další možnosti ve fázi aktivít. Na rozdíl od karet Základů, které jsou poměrně stálé, budete občas nuceni Vynálezy ze své herní oblasti odhodit, jakmile se stanou zastaralými.

c. Komety. Tyto čtyři karty jsou umístěny do balíčku výzev a ukazují, kdy dojde ke změně Epochy a kdy nastane *vyhodnocení Komety (E3d)*. Kometu si vyzyvatel nechá jako odměnu ve formě *Předzvěsti (E3e)*.

B3. MAPA SVĚTA

Mapa je oboustranná. Na straně určené pro variantu hry s **vlastním uspořádáním** jsou vyobrazena pouze souostrovy, zatímco **klasická strana** znázorňuje kontinenty tak, jak je známe dnes. Obě strany mají následující prvky:

- a. Hexy.** Mapa se skládá z šestiúhelníkových polí, tzv. **hexů** (v některých případech však mají pouze čtyři nebo pět rohů). Každý hex může obsahovat jedno město nebo jeden žeton klimatu.
- b. Pole.** Hexy mají v každém rohu tzv. **pole**. Každé pole může obsahovat jednu postavu Migranta. Existují dva druhy polí: **pole pevniny** (hnědý kroužek) a **pole vody** (modrý kroužek). Na mapě se nachází také osm polí v barvách jednotlivých hráčů (čtyři pole pro variantu suchozemského lidu a čtyři pole pro variantu mořského lidu). Jedná se o pole, kam hráči na začátku hry umístí své Migranty. Migranti suchozemského lidu se přes pole vody mohou přesouvat (pokud disponují námořní technologií), ale nemohou na nich ukončit svůj přesun.
- c. Pohroma.** Některé hexy obsahují dvacetipou žlutou hvězdu. Ta označuje *pohromu (E1b)*. Římská číslice uprostřed označuje, ve které Epoše může pohroma nastat.
- d. Klimatické prstence.** Pokud hex obsahuje bílý, modrý, oranžový nebo zelený prsteneček, znamená to, že se na něm v průběhu hry může vyskytovat odpovídající žeton klimatu (led, moře, poušť nebo prales). Na klimatické prstence s vyznačenými pěticipými hvězdami budete žetony klimatu umisťovat během přípravy hry (**C2f**).
- e. Suroviny.**¹² Každý obyvatelný hex obsahuje jeden nebo dva symboly surovin. Pokud je symbol bílý, jedná se o zahradičství¹³ nebo biopalivo, které lze využít pomocí akce *kultivace (G7b)*. Pokud je symbol hnědý, jedná se o zvíře, které lze využít pomocí akce *domestikace (G7a)*. Pokud je symbol černý, jedná se o nerost, luxusní zboží, ropu nebo uran, které lze využít pomocí akce *těžba* (viz následující odrážka).

Poznámka: Zvířata se symbolem Země ☷ jsou zvířata pracovní, ta se symbolem Marsu ☿ jsou zvířata válečná. Některé Nápady vyžadují buď válečné, nebo pracovní zvíře. Válečná zvířata dále umožňují využít pravidlo *Blitzkrieg (G6c)*.

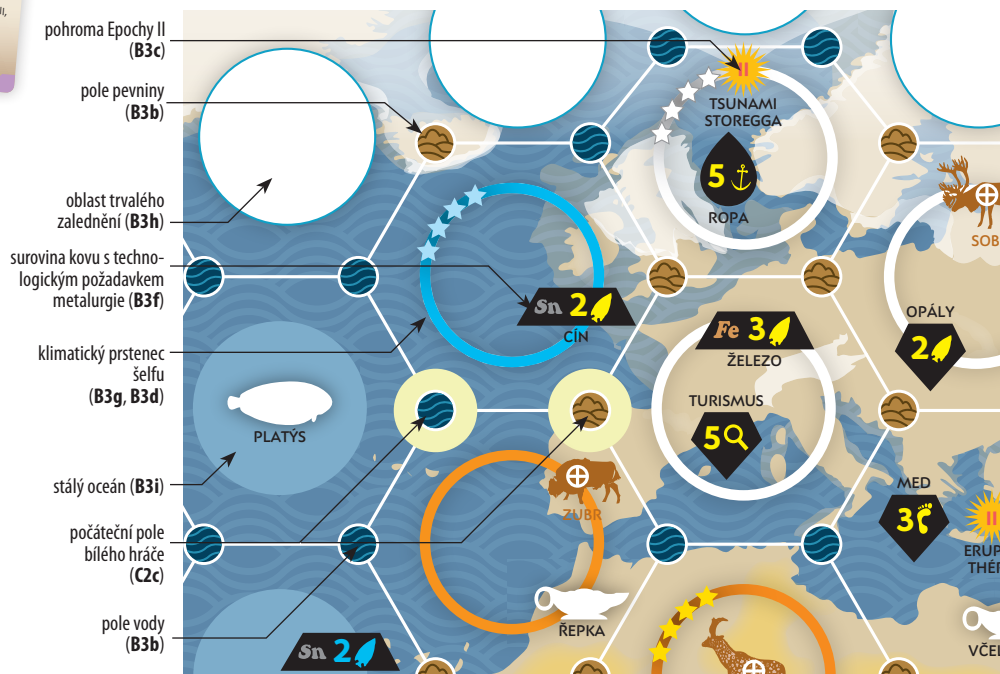
f. Technologické požadavky na suroviny. Černé suroviny můžete získávat pomocí akce *těžba (G7c)*, ale pouze pokud splňujete technologické požadavky uvedené na symbolu daného luxusního zboží, kovu, ropy nebo uranu. Například ropu na Středním východě budete moci těžít až s metalurgií na úrovni 4.



g. Hex oceánu, šelfu a pevniny. Hexy představují buď stálý oceán, šelf, nebo pevninu. **Hex stálého oceánu** obsahuje světle modrý kruh (**B3i**). **Hex šelfu** obsahuje modrý prsteneček, který označuje, že se na něm může při zvýšení hladiny vody vyskytovat žeton moře.¹⁴ **Hex pevniny** je jakýkoliv jiný hex s bílým, oranžovým nebo zeleným prstencem, případně bez prstence.

h. Oblast trvalého zalednění. Nad nejsevernější řadou hexů se nachází řada s bíle vyplněnými kruhy, **označující oblast trvalého zalednění**.¹⁵ Tyto oblasti nejsou obyvatelné, jsou však zobrazeny, protože mohou bránit přesunu na dalekém severu podle pravidla **G6h**.

i. Stálý oceán. Hexy se světle modrým kruhem uprostřed představují hexy **stálého oceánu**. Na tomto hexu se nemůže vyskytovat žádné město suchozemského lidu. Pro účely přesunu se za stálý oceán považují také všechny oblasti mimo hexovou síť s výjimkou oblastí s trvalým zaledněním (**G6h**).



¹¹ DISCIPLÍNA zde odkazuje k základní sociální jednotce, která popisuje nejjednodušší skupinu kolektivu, již společnost prosazuje nebo udržuje. Popisuje jednotlivce. Pokud muž bojuje v armádě, je to voják boží, odvedený pěšák státu, nebo bojuje ve vlastním zájmu? Jednotlivé možnosti odpovídají aktuální disciplíně – kultuře, politice nebo průmyslu.

¹² SUROVINY zaujímají v civilizačním pokroku poměrně malou roli, jelikož jsme jediným druhem, který si významněji produkuje své vlastní zdroje namísto toho, aby jen spotřebovával to, co mu poskytuje příroda. Mnoho důležitých moderních říší jako Portugalsko, Anglie, SSSR nebo Japonsko povstalo z regionů chudých na suroviny, ale bohatých na politické znalosti. V době psaní tohoto textu lidé v socialistické Venezuele hladovějí, přestože žijí v zemi s jedněmi z největších zásob ropy na světě. „Zcela jednoznačně je jediným efektivním limitem zásob ekonomicky využitelných přírodních zdrojů – což jsou zdroje ve smyslu znamenajícím bohatství – úroveň vědeckých a technologických vědomostí a kvalita a množství vybavení.“ – George Reisman, *Capitalism*, 1990.

¹³ ZAHRAĐNICTVÍ v této hře zahrnuje i akvakulturu. Společnosti živěné rybolovem mohly založit civilizaci. Důkazy pro toto tvrzení pocházejí z prvního městského komplexu Nového světa, z 5 500 let starého peruánského naleziště Norte Chico. Zde se používalo zavlažování a zemědělství, nikoli však pro potraviny, ale kvůli bavlně a textilnímu průmyslu. V této lokalitě najdeme pyramidu a zavlažovací systém, ale žádnou keramiku ani vizuální umění.

¹⁴ ŠELFOVÁ POLE jsou oblasti, které jsou dnes pod vodou, ale které byly souší během poslední ledovny, kdy byla hladina o 125 metrů níže. Jsou to bezpochyby pokladnice zatopených archeologických nálezů, nedostupných pomocí soudobé technologie. Tato naleziště by mohla podpořit teorii vodní opice, podle které se lidé vyvinuli jako brodiví, plovoucí a potápivý druh, získávající více potravin z pobřeží než ze savany. Důkazy zmiňované ve prospěch této teorie jsou bezsrstost (jako u velryb a hrochů), schopnost plavat (ostatní opice to nemají), dvounohá chůze, kopulace tváří v tvář, velikost mozku (vyžadující omega-3 mastné kyseliny původem z moře) a vernix (novorozenecký maz jako u lachtanů). – Alister Hardy, *Was Man More Aquatic in the Past?*, 1960.

¹⁵ ARKTICKÉ ZALEDNĚNÍ se poprvé objevilo před 2,6 miliony let, zhruba na začátku dlouhé hry. Po stovky tisíc let byl svět prakticky bez ledu, ale tento jev zahájil dobu ledovou, která pokračuje dodnes. Arktické zalednění narůstalo během každého glaciálu a ustupovalo, nebo dokonce mizelo v meziledových obdobích, tedy při klimatických změnách tak prudkých, že křivka záznamu těchto změn je téměř kolmá. Nyní žijeme v jednom z oněch krátkých teplých mezidobí, nazývaném holocenní interglaciál, které se drží vzorce mnoha předchozích interglaciálů, kdy arktický led zcela zmizí, než nastane nové zalednění.

B4. FIGURKY (28)

Hru začínáte se sedmi figurkami vaší barvy. Tyto figurky představují inteligenci vaší civilizace. Podle jejich umístění se jedná o figurky domén, Stařešiny [nebo Vyslance](#):



a. Figurky domén jsou umístěny ve třech doménách na vaší desce mozku. Figurky ve svobodné vůli lze *specializovat* na Stařešiny.¹⁶ Akcí *modlitba* lze přemístit figurky z jakékoliv domény do zásoby mysticismu na mapě.¹⁷

b. Stařešinové jsou figurky umístěné na kartách Nápadů v Nabídce.

c. Vyslanci jsou figurky umístěné na kartách Vynálezů v herní oblasti protivníka. Představte si je jako cizí královny nebo diplomaty.¹⁸

B5. POSTAVY MIGRANTŮ (48)



Pokud se postavy nachází na mapě, představují migrující lovce a sběrače. Pokud se nachází na Polích odporu, představují stávkující Odpůrce. Pomocí akce *šíření* (G5) Migranty přemístíte z vaší zásoby na mapu. Pokud dojde k jejich ztrátě, vraťte je buď zpět do vaší zásoby, nebo (v případě chaosu) na jedno z prázdných Polí odporu ve vaší vládnoucí třídě jako Odpůrce. Pokud Odpůrce potlačíte, vraťte postavu Migranta z Pole odporu do vaší zásoby a vyberte si jednu z možných ztrát (viz heslo *POTLAČENÍ* v glosáři).

B6. KVÁDRY MĚST (40)



Kvádry jsou uloženy na stupnici urbanizace vaší barvy (prostřední stupnice dole na mapě). Pokud vytvoříte město (G7), přemístíte kvádr, nacházející se nejvíce vlevo na této stupnici, na hex, na kterém jste město vytvořili. Nově vytvořeným městem překryjete daný symbol suroviny. Pokud je některé z vašich měst zničeno, přemístíte jej zpět na prázdné místo nejvíce vpravo na vaší stupnici urbanizace.¹⁹

B7. KOSTKY (29)



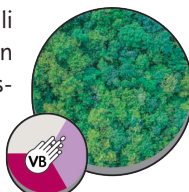
Kostky se používají na šesti stupnicích technologií, kde zobrazují dosaženou úroveň hráčů v jednotlivých technologiích. Jednu kostku své barvy využijete také na stupnici rozmanitosti. Zbyvájící fialovou kostku umístíte na ukazatel filozofie.

B8. ŽETONY (80)

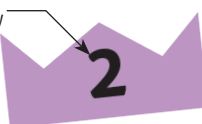
a. Žetony klimatu se umísťují na mapu k označení hexů, které kvůli klimatu nejsou obyvatelné. Pokud se klima změní (E1c,d,e,f), jeden z těchto žetonů z mapy odeberte, otočte jej na druhou stranu a umístěte jej na jiný hex s odpovídajícím klimatickým prstencem.

b. Vítězné žetony jsou přidělovány během *bodování Komety* (E3d).

c. Žetony koruny.²⁰ Žeton koruny hráčům určuje jejich vládnoucí třídu na začátku hry. Koruna s číslem 1 určuje, který z hráčů bude začínat hru (C2i). Během přípravy hry (C2i) korunu otočte na stranu s Polem odporu, kam lze umístit jednoho Odpůrce. Koruna se v průběhu hry vždy nachází na jednom ze tří sloupců na vaší desce druhu a určuje tak vaši vládnoucí třídu.



číslo koruny



¹⁶ SVOBODNÁ VŮLE je schopnost použít vysoce uspořádané vědomí k provádění rozhodnutí. Může být vnější příčina, ale i svobodná vůle. „Vysoce uspořádané vědomí zahrnuje myšlenkové rozpoznání vlastních akcí nebo činů. Jeho součástí je i model osobnosti a krom přítomnosti zohledňuje i minulost a budoucnost... to je to, co máme navíc k primárnímu vědomí (viz poznámka 7). Máme vědomí, protože si uvědomujeme... Jak můžeme zrušit tyranii pamatované přítomnosti? Odpověď zní: Evoluci nových forem symbolické paměti a nového systému sloužícího sociální komunikaci a přenosu. V jeho nejrozvinutější podobě je to pak evoluční schopnost jazyka. Jelikož jsou lidé jediným druhem ovládajícím jazyk, znamená to, že toto vysoce organizované vědomí se vyvinulo v rámci našeho druhu... Vysoce organizované vědomí zahrnuje schopnost vytvořit sociálně založenou já, pomáhající modelovat svět v pojmech minulosti a budoucnosti, a být plně uvědomělí. Bez symbolické paměti by se tyto schopnosti nemohly vyvinout. Dlouhodobé skladování symbolických vztahů, získaných interakcemi s dalšími jedinci vlastního druhu, je zásadní pro koncept *jáství*.“ – Gerald Edelman, 1994.

¹⁷ MYSTICISMUS je procentuální poměr osob, které věří, že vesmír je řízen nadpřirozenými silami mimo možnosti lidského chápání nebo kontroly, vůči těm, kteří chápou, že vesmír je řízen zákony přírody, které lze pochopit rozumem pomocí logiky a vědy. mysticismus hrál velkou roli v procesu formování lidského vědomí, ale od doby osvícenství a věku rozumu už nedominoval lidskému vědění nebo chápání.

¹⁸ CIZÍ KRÁLOVNÁ. Přivdat se do královského rodu je způsob ovládnutí říše bez nutnosti invaze. Právě takto cizí Hyksósové vládli zhruba v letech 1650–1550 př. n. l. v Egyptě jako 15. dynastie.

¹⁹ TRIUMF MĚST. „Moderní kombajn, řízený jediným mužem, je schopen za jeden den sklídit dostatek pšenice na půl milionu bochníků chleba. V době, kdy píšete tato slova (konec roku 2008), žije poprvé v historii více než polovina světové populace ve městech – z nichž 15 % v roce 1900. Mechanizace zemědělství umožnila záplavám lidí opouštějícím půdu, aby hledaly štěstí ve městě – všichni dychtiví dělat pro druhé jiné věci než jít do města s nadějí a ambicemi, zatímco jiní plní zoufalství a strachu, téměř všichni šli za stejným cílem: podílet se na obchodu. Města existují díky obchodu.“ – Matt Ridley, *Racionální optimista* (The Rational Optimist), 2010.

²⁰ VLÁDNOUCÍ TŘÍDY byly ustaveny v mezolitu, v době mezi kulturní revolucí (před 40 tisíci lety) a zemědělskou revolucí (před 10 tisíci lety). Sociální rozdělování je naznačeno bohatými hroby dvou adolescentů, objevených v Sungiru v Rusku (před 32 tisíci lety). Pohřební vyba-va obsahuje slonovinové hroty kopí, opasky ze stovek lištích zubů a asi 10 tisíc korálků. Vyrobit tyto předměty muselo zabrat tisíce hodin práce.

d. Šestiúhelníkové žetony se používají na opačné straně mapy při přípravě hry *varianta s vlastní mapou* (C1b). Všimněte si, že pole v šesti rozích žetonů jsou buď pole pevniny, nebo pole vody. Umístěné žetony pak nahradí pole, která na hexové síti částečně překrývají. Pokud se někde stýkají dva nebo tři šestiúhelníkové žetony s odlišným typem pole, považujte toto pole za pole pevniny.

B9. OMEZENÍ POČTU KOMPONENT

Všechny komponenty jsou omezeny počtem, který se nachází v balení hry.

a. Postavy Migrantů. Pokud vám dojdou Migranti v zásobě, můžete i přesto nadále provádět interakce (J3). Představte si to, jako že jste Migranta měli, ale po provedení interakce tento Migrant zmizí.

♦ **Příklad:** Během vaší fáze aktivit vám dojdou Migranti v zásobě. Před vaším městem se nachází nepřátelský Migrant a vy máte vyšší úroveň metalurgie. Můžete na nepřítele zaútočit, ale jelikož nemáte dostupné postavy Migrantů, po vítězství nemůžete na pole umístit vítězného Migranta. Pokud byste měli stejnou úroveň metalurgie, oba hráči souboj prohrají a utrpí chaos, žádný Migrant na daném poli nezůstane.

b. Karty Nápadů. Pokud v dobíracím balíčku nabídky dojdou Nápady, jednoduše přestaňte daný sloupec nabídky obnovovat.

c. Kvádry měst. Pokud vám tyto komponenty dojdou, při provedení akce *urbanizace* (G7) budete muset přemístit kvádr jednoho z vámi postavených měst (jedná se o boží zásah). Pokud nemáte volné kvádry, nemůžete proti městům provádět interakci *obléhání, kázání nebo zotročení* (J3).

C. PŘÍPRAVA HRY A VARIANTY

C1. VOLBA VARIANT

a. Chcete hrát základní, nebo pokročilou hru? Při variantě **základní hra** ignorujte pravidla psaná **modrým písmem** a symboly se silným ohraničením (tuto variantu doporučujeme pro vaši první hru, nebo pokud chcete hru odehrát v kratším herním čase). Varianta pokročilé hry zahrnuje pravidla psaná **modrým písmem**, včetně oddílu **J** (popisujícího pojmy redukce, vyjednávání, Milankovičovy cykly, Vynálezy, interakce, morálka a akce Stařešinů).

b. Zvolíte si klasickou mapu, nebo si vytvoříte vlastní mapu? Hráči se rozhodnou, jestli chtějí použít *klasickou*, nebo *vlastní* mapu. Klasická mapa, znázorňující kontinenty tak, jak je známe dnes, je obvyklou volbou. Pro tvorbu vlastní mapy použijte buď pevninské štíty podle pravidla **C5**, nebo využijte 26 šestiúhelníkových žetonů a umístěte je na hexovou síť, kterou naleznete na opačné straně klasické mapy. Dle vlastního uvážení poskládejte na herní plán šestiúhelníkové žetony libovolnou stranou nahoru. Při použití šestiúhelníkových žetonů si postupně všichni hráči počínají hráčem vlastním *korunu s číslem 1* (C2i) zvolí své počáteční pole. Vybírejte z počátečních polí označených oranžovou, bílou, černou nebo zelenou barvou. Tím bude definována barva hráče (na rozdíl od postupu uvedeného v pravidle **C2a**). Hráči s mořským lidem si zvolí pole vody nejbližší svému počátečnímu poli.

c. Budete hrát za suchozemskou, nebo mořskou říši? Rozhodněte se, zda chcete společně hrát za **suchozemský lid** (C2), nebo **mořský lid** (C3). Toto rozhodnutí je závazné pro všechny hráče (výjimku tvoří varianta Yrr (C4)) a hra se díky němu bude odehrávat buď na pevnině, nebo v mořích a oceánech.²¹

d. Odehrává se pokročilá hra během prvního, nebo druhého odchodu z Afriky? Běžná pokročilá hra začíná **druhým odchodem** z Afriky před 100 000 lety. Delší pokročilá hra začíná mnohem dříve, během **prvního odchodu** z Afriky před 2 miliony let. Při této dlouhé pokročilé hře začínají hráči s více figurkami v emocích (6 místo 4, viz pravidlo **C2b**) a více kartami v balíčku výzev pro Epochu I (2 za každého hráče plus 2, viz pravidlo **C2g**).

Historická poznámka: Ve variantě prvního odchodu z Afriky budou hráči **reprezentovat následující lidské druhy**: černý hráč Sapiens = *habilis* (člověk zručný), bílý hráč Neandertálec = *heidelbergensis* (člověk heidelberský), oranžový hráč Denisovan = *erectus* (člověk vzpřímený), zelený hráč Hobit = *floresiensis* (člověk floreský).

e. Zajímá vás hra pro jednoho hráče nebo kooperativní hra? Rozdíly v přípravě hry naleznete v oddílech **C7**, **C9**.

²¹ MOŘSKÝ SVĚT předpokládá, že suchozemská verze života je primitivní nebo nějak omezená, například silným UV zářením hyperaktivního slunce.

f. Hrajete kampaň? Pokud pokračujete v kampani ze hry *BIOS: Megafauna*, přečtěte si odíl **C6** (hra více hráčů) nebo **C8** (hra jednoho hráče).

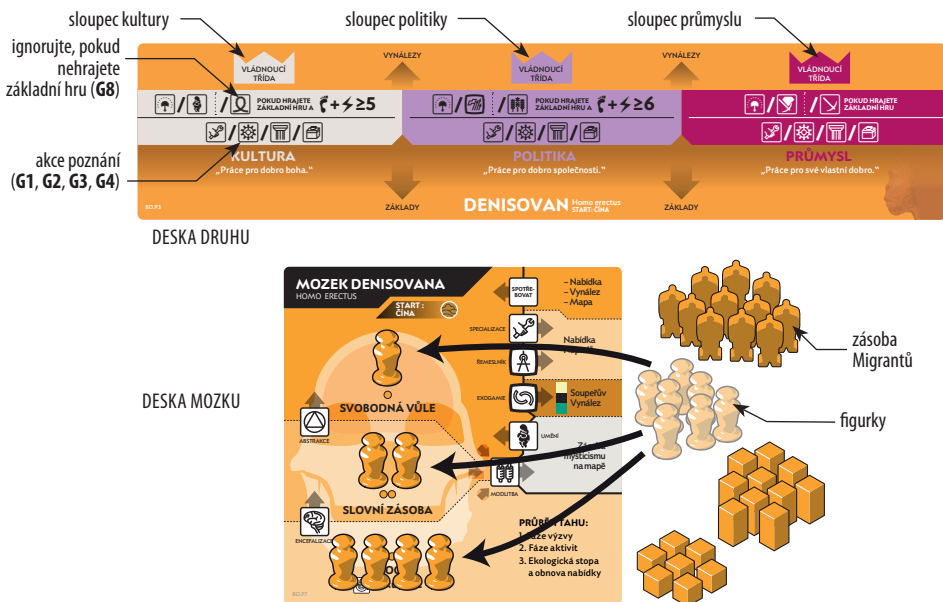
g. Předmět pro hráče na tahu. Doporučujeme si v průběhu hry posílat nějaký předmět. Pomůže vám zachovat přehled o tom, kdo je právě na tahu.

C2. PŘÍPRAVA HRY (SUCHOZEMSKÝ LID BEZ KAMPANĚ)

a. Barva hráčů. Všichni hráči si náhodně vyberou svoji barvu. V této barvě obdrží 10 kvádrů, 7 kostek, 7 figurek, 12 postav Migrantů, desku druhu a desku mozku. Desku mozku otočí příslušnou říší (suchozemská nebo mořská) vzhůru a společně s deskou druhu ji položí před sebe. Vedle desek si uloží své Migranty a vytvoří si tak **zásobu**.

- **Hra pro dva hráče.** Doporučujeme zvolit dvojice Sapiens vs. Hobit nebo Neandertálec vs. Denisovan.

- **Hra pro tři hráče.** Doporučujeme hrát bez Neandertálce.



b. Figurky na desce mozku. Hru začínáte se všemi sedmi figurkami na této desce.²² Při běžné hře začínáte se čtyřmi figurkami v emocích, dvěma figurkami ve slovní zásobě a jednou figurkou ve svobodné vůli.

- **Hra prvního odchodu z Afriky.** Při této rané variantě hry (**C1d**) začněte se šesti figurkami v emocích a jednou figurkou ve svobodné vůli.

c. Počáteční postavy Migrantů. Každý hráč umístí jednoho ze svých Migrantů na mapu na pole pevniny označené jeho barvou. Pole pevniny mají hnědou barvu. Jedná se o Zimbabwe (černý hráč Sapiens),²³ Španělsko (bílý hráč Neandertálec),²⁴ Čínu (oranžový hráč Denisovan)²⁵ a Indonésii (zelený hráč Hobit).²⁶ Zbývajících 11 Migrantů si hráči ponechají ve své **zásobě** (vedle desky mozku).

d. Komponenty technologií, rozmanitosti a urbanizace. Každý hráč umístí po jedné kostce na první úroveň na každé ze šesti stupnic technologií a na obdélník s číslem 1 na stupnici rozmanitosti. Pak hráči umístí všech deset kvádrů své barvy na stupnici urbanizace na čtverečky s čísly 1 až 10. Zásoba mysticismu je na začátku hry u všech hráčů prázdná.

e. Kostka filozofie. Fialovou kostku umístěte doprostřed ukazatele filozofie, na pole označené „**POČÁTEČNÍ FILOZOFIE**“.²⁷

f. Umístěte žetony klimatu. Některé hexy obsahují *klimatické prstence* (**B3d**) se symboly pěticipých hvězd. Podle následujících odrážek umístěte doprostřed každého z těchto hexů žeton klimatu v barvě odpovídající danému prstenci (bílý, modrý, oranžový nebo zelený):

- **Příprava hry pro čtyři hráče.** Umístěte žetony pouze na prstence se čtyřmi hvězdami (celkem tedy 16 žetonů).

- **Příprava hry pro tři hráče.** Umístěte žetony pouze na prstence se třemi nebo čtyřmi hvězdami (celkem tedy 20 žetonů).

- **Příprava hry pro dva nebo jednoho hráče.** Umístěte žetony na všechny prstence s hvězdami (celkem tedy 32 žetonů).

◇ **Příklad:** Oranžový prstenec v Kalifornii má tři hvězdy. Proto do Kalifornie umístěte oranžový žeton klimatu (poušť) při přípravě hry pro dva nebo tři hráče. Při přípravě hry pro čtyři hráče žeton neumísťujte.

g. Vytvořte balíček výzev. Roztřídte karty Výzev do čtyř balíčků podle jednotlivých Epoch a pro každou z Epoch náhodně vyberte daný počet karet v závislosti na počtu hráčů podle tabulky na následující straně. Například při základní hře pro tři hráče vyberte celkem dvanáct karet (tři karty Výzev pro každou ze čtyř Epoch). Takto vzniklé čtyři balíčky poskládejte lícem dolů jeden na druhý tak, že se nahoře budou nacházet karty z Epochy I. Mezi karty s rozdílnými Epochami a dospod balíčku umístěte kartu Komety. Všechny Komety otočte vůči kartám Výzev o 90 stupňů. Díky tomu hráči uvidí, za jak dlouho do hry přijde následující Kometa.

²² DVOUKOMOROVÉ MOZKY, rozdělené na pravou a levou hemisféru, jsou známkou všech obratlovců. Jelikož vývoj a údržba mozku jsou biologicky velmi nákladné činnosti, mít mozek se dvěma duplicitními hemisférami musí poskytovat nějakou selektivní výhodu. Jaká ta výhoda je, zůstává nejasné, ale některé typy specializace nebo dělby jeho práce by nám mohly napovědět. U moderního člověka jsou všechny funkce mozku zdvojené v obou hemisférách, kromě části neokortexu v levé polovině, zapojené do zpracování jazyka, řeči a porozumění. Není známo, proč se jazykové oblasti, nazývané Wernickovo a Brocovo centrum, nacházejí pouze v levé hemisféře. Pokud je tato část mozku po dosažení určitého věku poškozena, nastane trvalá ztráta smysuplného vyjadřování pomocí jazyka. Podle dvoukomorové teorie předvědomé autorizace k činům měly pravá a levá polovina starověké mysli mnohem oddělenější roli, než mají dnes, ačkoli jsou fyziologicky téměř stejné. Před upgradem softwaru nazývaného jazyk byla informace zpracovaná na pravé, „boží“ straně mozku předávána na levou stranu ve formě zvukových halucinací, „hlasů“. Tyto „hlasy“ přicházely z pravých protějšků Wernickova a Brocova centra přes vlákna přední komisury. Některé studie na současných schizofrenících ukazují, že sluchové halucinace vyvolávají zvýšenou aktivitu těchto oblastí pravého mozku. To naznačuje, že schizofrenici netrpí nějakou formou moderního postižení, ale vracejí se do prehistorických časů, kdy každý využíval schizofrenii ke komunikaci sám se sebou. – Julian Jaynes, *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1976.

²³ ČLOVĚK je v této hře představován poddruhy *Homo erectus*, prvního hominina, který se před 2,12 miliónu let vydal z Afriky do Eurasie. Tyto varianty *H. erectus* zastupují *H. heidelbergensis*, *H. antecessor*, *H. neanderthalensis*, *H. denisova*, *H. floresiensis* a *H. sapiens*. Všechny tyto skupiny rovněž v době před 170 až 30 tisíci lety migrovaly z Afriky a v Eurasii se křížily s dosud existujícími populacemi *H. erectus*. Tito hybridi, objeveni díky testování mitochondriální DNA současných populací, jsou ve hře představováni sapientním, neandertálským, denisovanským a hobitím hráčem. „Sapiens“ je ve hře výraz pro „moderní člověk“, aby se odlišil od ostatních migračních skupin *H. sapiens*, například neandertálce. Sapientní migrovali z Afriky a před 70 tisíci lety se křížili s denisovany v Indii a Austrálii a před 40 tisíci lety s neandertálci v Evropě. Genom moderních Eurasianů je z 1,8–2,6 % neandertálský, původní populace Oceánie a jihovýchodní Asie mají 4–6 % denisovanských genů. Nejstarší lebka *H. sapiens*, nalezená v roce 2017 v Maroku, je stará 400 tisíc let.

²⁴ NEANDERTÁLEC je přízpůsobivý hominid, který v Evropě a Asii již zhruba před 115 tisíci lety využíval nejrozmanitější klimatické oblasti a biomy a který vymřel náhle během kulturní revoluce ukončující Epochu I. Neandertálci používali hrubé kamenné nástroje, zpracovávali dřevo a kůži a stavěli jednoduché kryty. Stejně jako Maoři na Novém Zélandu se spoléhali na bodné útoky kopími nebo jejich vrh na krátkou vzdálenost. Pro hroty svých kopí používali kameny opracované levalloiskou technikou, později je vylepšili aurignacienskou technikou, vypůjčenou od sapientů. Neandertálci byli fyziologicky adaptováni na chladné podnebí, měli velké mozkovny, menší, ale robustní postavy, velké nosy a pravděpodobně světlou kůži. Málokdy (pokud vůbec) pohřbívali své mrtvé, nepoužívali nástroje z kostí nebo parohů (a tedy postrádali sešivané oděvy požadující kostěné jehly), stěží kdy vyvinuli nějaký nový nástroj (nemluvě o zemědělství či kole) a prakticky se nerealizovali v oblasti umění nebo náboženství. Neandertálci jsou příkladem toho, jak může být zvíře superinteligentní, a přesto postrádat představivost.

²⁵ DENISOVANÉ se oddělili od *H. sapiens* v Africe asi před 744 tisíci lety a od neandertálců se odlišili asi 300 generací poté. Migrovali Asií a zastavili se až na území nazývaném Wallacea – tehdejší poloostrov se po zvýšení hladiny moří stal dnešním Indonéským souostrovím. Nejsou zcela vyhnulí: křížením se sapienty vytvořili současné národy Asie, Austrálie a Oceánie. I gen nalezený u Tibeťanů, který jim pomáhá v adaptaci na nízkou hladinu kyslíku ve vysokých nadmořských výškách, pochází od denisovanů. Druhá epizoda mezidruhového křížení sapient–denisovan podle všeho dala za vznik čínským Chanům, Japoncům a etniku Dai.

²⁶ HOBIT je přezdívka udělená výkopovými pracovníky, kteří v roce 2003 objevili jedince druhu *Homo floresiensis*, trpasličí formy *H. erectus*, jenž žil na indonéském ostrově Flores. Tento hominid dorůstal výšky asi 1 metr a měl velmi malý mozek – kolem 417 centimetrů krychlových. Lebka má lidské zuby, ustupující čelo a žádnou bradu. Archeologické nálezy naznačují, že používali kamenné nástroje a oheň k lovu mláďat zakrslych slonů, varanů komodských a obřích krys žijících na Floresu. *H. erectus* pravděpodobně dorazil na Flores asi před miliónem let. Poté se asi před 700 tisíci lety zmenšil, přežil příchod sapientů před 65 tisíci lety, ale nakonec vyhnul asi před 50 tisíci lety bez dalšího křížení.

²⁷ EKONOMIKA/POLITIKA VS. FILOZOFIE. Ekonomika je věda maximalizující lidské hodnoty za předpokladu omezeného využití surovin, což ve hře představuje správa stařesinů. Politika je věda maximalizující lidské hodnoty v sociální sféře, což ve hře představují disciplíny. Filozofie je věda určující, jaké tyto hodnoty jsou.

Počet karet Výzvy (H = počet hráčů)	Epocha I	Epocha II	Epocha III	Epocha IV
Základní hra	H	H (max. 3)	H (max. 3)	H (max. 3)
Pokročilá hra (C1a)	2H	H (max. 3)	H (max. 3)	H (max. 3)
Varianta prvního odchodu z Afriky (C1d)	2H + 2	H (max. 3)	H (max. 3)	H (max. 3)
Hra pro jednoho hráče (C7c): Základní hra / Pokročilá hra / Varianta prvního odchodu z Afriky	5/8/10	4/4/4	4/4/4	2/2/2
Kooperativní hra pro dva hráče (C9a): Základní hra / Pokročilá hra / Varianta prvního odchodu z Afriky	4/6/8	3/3/3	3/3/3	2/2/2
Kooperativní hra pro tři nebo čtyři hráče (C9a): Základní hra / Pokročilá hra / Varianta prvního odchodu z Afriky	3/4/6	2/2/2	2/2/2	1/1/1

♦ **Příklad:** V základní hře pro tři hráče bude balíček výzev vypadat následovně (shora dolů): tři karty Epochy I, první Komety, tři karty Epochy II, druhá Komety, tři karty Epochy III, třetí Komety, tři karty Epochy IV, nakonec karta závěrečného bodování (čtvrtá Komety). Pokud hrajete pokročilou hru, pro Epochu I vyberte šest karet místo tří. Pro ostatní Epochy však vyberte opět po třech kartách.



h. Sestavte nabídku Nápadů: Roztřídte karty Nápadů do tří disciplín (kultura, politika a průmysl) a dále je rozdělte do čtyř Epoch, čímž získáte dvanáct malých balíčků. Každý z těchto dvanácti balíčků lícem dolů zamíchejte a vytvořte z nich matici 4 × 3, jak je uvedeno v oddílu D1. Tři **dobírací balíčky** z Epochy I umístěte zleva doprava v následujícím pořadí: kultura, politika a průmysl. U každého z těchto balíčků vylozte tři karty pod sebe tak, aby s příslušnými balíčky vytvořily sloupec. Tím z karet Nápadů vytvoříte matici 3 × 3, které se říká **nabídka**.

i. Žeton koruny. Koruny na sobě mají čísla od 1 do 4. Při hře dvou hráčů použijte pouze koruny s čísly 1 a 2, při hře tří hráčů použijte koruny s čísly 1, 2 a 3 a při hře čtyř hráčů použijte všechny čtyři koruny. Každému hráči náhodně jednu přiďte. Každá koruna nese barvu některé z disciplín. Tím je určeno, na který sloupec v herní oblasti si hráči své koruny umístí. Poté všichni hráči otočí své koruny na opačnou stranu tak, aby byl vidět symbol Pole odporu. Po zbytek hry zůstanou všechny koruny

otočeny touto stranou nahoru. Hráč, který obdržel korunu s číslem 1, odehraje **první tah (A0a)**, poté hra pokračuje po směru hodinových ručiček.

j. Zkušenosti ve štipání pazourku. Pokud jste obdrželi korunu s číslem 4 a začínáte tedy s vládoucí třídou v průmyslu, okamžitě zdarma zahrajte akci **encefalizace (G9a)**. Díky tomu budete na začátku hry mít o jednu figurku méně v emocích a o jednu figurku více ve slovní zásobě. Jedná se o reprezentaci dva miliony let trvající zkušenosti ve štipání pazourku.

C3. PŘÍPRAVA HRY (MOŘSKÝ LID BEZ KAMPANĚ)

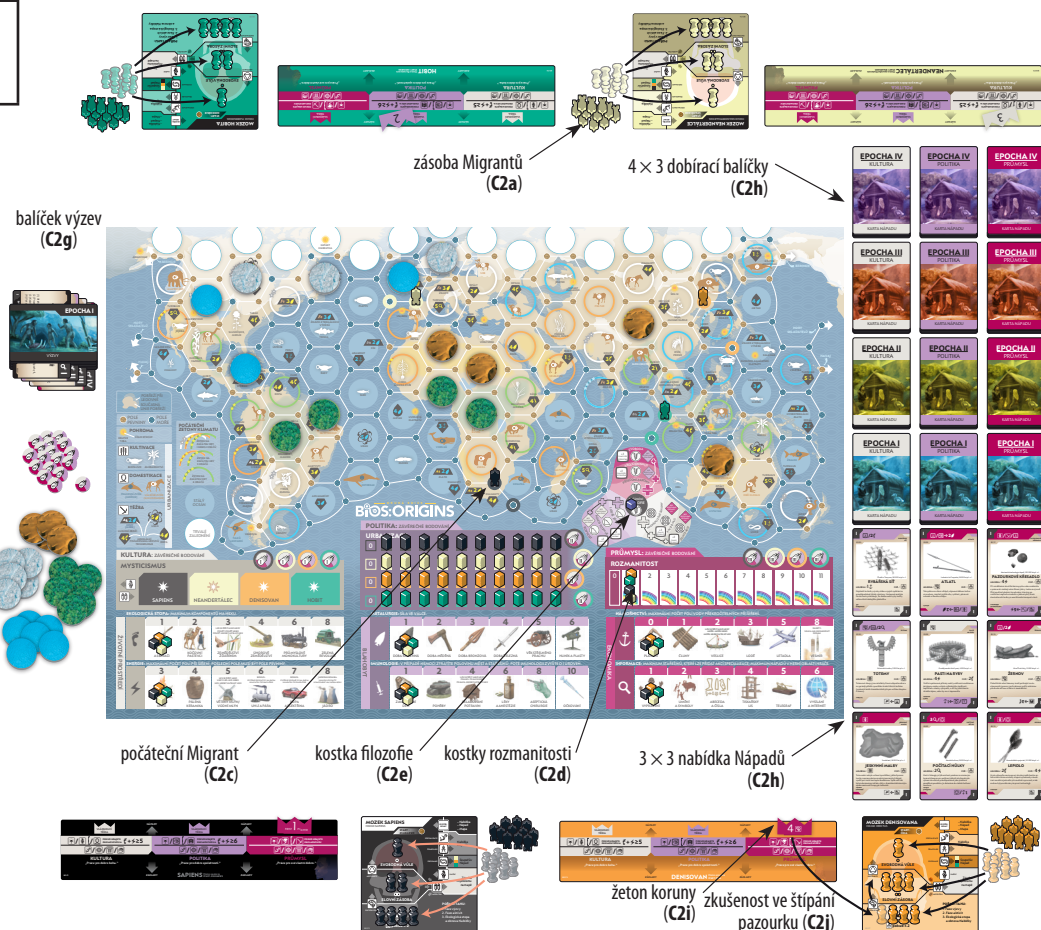
Vaše druhy na začátku hry žijí v moři, a přestože dokážou dýchat i na souši, pro přesun po pevnině musí disponovat dopravními prostředky. Můžete využít kteroukoliv ze tří možných variant podoby mapy podle oddílu C1b. Při hře platí následující výjimky z pravidel:

- a. Počáteční Migrant (C2c).** Při přípravě hry za mořský lid umístěte prvního Migranta na pole vody označené barvou hráče (nikoliv na pole pevniny, které se nachází na stejném hexu).
- b. Šíření (G6).** Maximální počet polí pevniny, přes který se mořský lid smí přesouvat, je roven vaší úrovni námořnictví.

c. Žetony klimatu. Pokud se mořský lid během akce **šíření** přesouvá přes jedno nebo více polí pevniny (za použití námořnictví, viz předchozí odrážka), platí pro něj stejná omezení jako pro suchozemský lid (**G6f**). Pokud se mořský lid šíří pouze přes pole vody, může se přesunout mezi dvěma libovolnými žetony klimatu.

d. Urbanizace (G7). Mořský lid vytváří podmořská města, proto lze města stavět pouze v oblastech **stálého oceánu (B3i)** nebo **šelfů (B3g)**, které obsahují žeton moře. Pokud dojde během **ochlazování (E1c)** k vysušení šelfu, na něm postavené město mořského lidu je zničeno.

Často opomíjené pravidlo: Mořský lid může stavět města pouze na hexech se stálým oceánem nebo na hexech s modrým prstencem, na kterých je umístěn žeton moře.



C4. VARIANTA YRR (SUCHOZEMSKÝ LID VS. MOŘSKÝ LID)

Tato varianta hry kombinuje suchozemské a mořské inteligentní druhy. Některé druhy (**suchozemský lid**) se řídí obvyklými pravidly, jiné (**mořský lid**) se řídí pravidly **C3a,b**. Pokud připravujete hru s **vlastní mapou (C1b)**, otočte všechny šestiúhelníkové žetony stranou s modrým a bílým klimatickým prstencem nahoru, abyste maximalizovali počet dostupných míst pro stavbu vodních měst. Pokud připravujete hru s klasickou mapou, hráči (počínaje hráči s mořským lidem) se střídají v umisťování zvolených šestiúhelníkových žetonů s modrým nebo bílým prstencem na jakýkoliv stálý oceán nebo hex s modrým prstencem na mapě. Žetony mohou na mapu umisťovat dle vlastního uvážení, jedinou podmínkou je, že hex, na který žeton umístí, musí mít přesně šest polí. Jakmile umístíte pátý šestiúhelníkový žeton, další žetony již neumísťujete.

a. Neměnné klima. Při této variantě hry se nepoužívají žetony klimatu, nedochází tedy ke změně klimatu. Ignorujte události **ochlazování (E1c)**, **oteplování (E1d)**, **odlesnění (E1e)** a **zalesnění (E1f)**.

b. Pobřežní suroviny. Tento svět má suroviny pouze na **hexech šelfu** (s modrými prstenci) a **arktických hexech** (s bílými prstenci). Všechny symboly surovin na ostatních hexech (tzn. se zelenými prstenci, oranžovými prstenci, bez prstenců a u stálého oceánu) jsou ignorovány. Suchozemský i mořský lid tedy může stavět města pouze s využitím surovin na hexech šelfu nebo na arktických hexech.

c. Interakce. Zástupci suchozemského i mořského lidu se mohou přesouvat, aby postavili město, mohou také vzájemně provádět interakce *obchod, kázání, válka nebo zotročení*. Počet polí vody/pevniny, na která přitom vstoupí, nesmí překročit jejich úroveň námořnictví. Pokud by po ukončení některé z těchto interakcí měl zůstat Migrant suchozemského lidu na poli vody nebo Migrant mořského lidu na poli pevniny, tento Migrant je ztracen (bez vyvolání chaosu).

Poznámka: Exogamie (J5a) je povolena, ale jelikož se tyto dva druhy nemohou křížit, nevykládejte si tuto akci jako svatbu, ale jako vytvoření velvyslanectví.

C5. PŘÍPRAVA HRY PRO MAPU S VLASTNÍMI PEVNINSKÝMI ŠTÍTÝ

Tato varianta vyžaduje vlastnictví hry *BIOS: Megafauna*. Pomocí čtyř pevninských štítů Země, které jsou komponenty hry *Megafauna*, vytvořte *vlastní mapu (C1b)* a zalidněte ji. Pokud hrajete variantu *suchozemský lid* bez kampaně (**C2**), použijte pouze pevninské štíty obsahující počáteční hexy v barvách právě hrajících hráčů a vytvořte z nich jeden kontinent. Každý hráč umístí jednoho Migranta na libovolné pole svého počátečního hexu. Mořský lid začíná na poli vody, které je nejbližší počátečnímu hexu daného hráče. S pomocí zbylých pevninských štítů (pokud nějaké zbyly) vytvořte druhý kontinent na západě (zvaný „Amerika“). Tento kontinent vytvoří začínající hráč. Následně může každý zbývajících hráč upravit pozici jednoho pevninského štítu dle své volby, nesmí však zaměňovat štíty mezi kontinenty navzájem. Pevninské štíty se od této doby nebudou během hry dále přesouvat (pohyb světadílů byl ukončen). Při přípravě hry s pevninskými štíty postupujte podle pravidel **C5a-f** a během hry využijte pravidlo **C5g**.

a. Pruh zeměpisné šířky. Vezměte náhodný pruh ze hry *Megafauna* a umístěte jej přes vyznačený pruh zeměpisné šířky nalevo od hexové sítě. Případně tento krok přeskočte a hrajte s výchozím pruhem zeměpisné šířky (příliš zima) vyznačeným na mapě. Pamatuje, že vítr se při hře nepoužívá.

b. Umístěte žetony klimatu. Počínaje začínajícím hráčem a následně ve směru hodinových ručiček umístí každý hráč dva žetony klimatu na svůj počáteční pevninský štít. „Amerika“ začíná bez žetonů klimatu. Bílý žeton (led) se může nacházet pouze v bílých zeměpisných šířkách (označených bílou kostkou), zelený žeton (prales) pouze v zelených zeměpisných šířkách (označených zelenou kostkou), modrý žeton (moře) pouze na mořích pevninských štítů a oranžový žeton (poušť) pouze v zeměpisných šířkách 2 nebo 5.²⁸

c. Oteplování a ochlazování. Jako první krok při změně klimatu (**E1c,d**) nahraďte pruh zeměpisné šířky podle dané situace pruhem teplejším nebo chladnějším, což povede k přeměně ledu na moře nebo moře na led podle pravidel v předchozí odrážce. Pokud hrajete s *Milankovičovými cykly (J1)*, namísto přeměny v ledovnu nebo dobu ledovou posuňte pruh klimatu o dvě úrovně chladněji, pokud jde o ledovnu, a o dvě úrovně tepleji, pokud jde o dobu ledovou.

d. Suroviny v bažinách, stepích a moři. Všechny hexy bažin obsahují jako surovinu biopalivo, všechny hexy stepí obsahují zahradnictví a všechny hexy moří obsahují kov s *technologickým požadavkem (B3f)* metalurgie na úrovni 2. U každého hexu uprostřed pevninského štítu hodte kostkou a pak ji umístěte na daný hex. Tímto získáte hex obsahující luxusní zboží s *technologickým požadavkem (B3f)* metalurgie na úrovni odpovídající číslu na kostce. Pokud na kostce padl výsledek v rozmezí 4–6, kostku jednou přehodte.

e. Domestikovatelné potvory. U každého pevninského štítu umístěte na dva náhodné neštědové hexy jednu potvoru nepoužité barvy a/nebo tvaru. Jedná se o zvířata, která lze domestikovat. Pro dodržení náhodnosti házejte kostkou a umísťujte potvory na hexy odpovídající vytištěným stěnám kostek, které naleznete na každém pevninském štítu. Potvory mají dva odlišné tvary: jeden je krunýřovec (válečné zvíře), druhý je archetyp (pracovní zvíře).

f. Průsečíky. Všechny průsečíky na pevninských štítech (včetně těch okrajových) považujte za pole pevniny. Za pole vody považujte pouze zcela mořské průsečíky. Šelfy dle pravidel *Megafauny* se nepoužívají.

g. Pravidla pro změnu klimatu na mapě s pevninskými štíty. Pokud některá z událostí změni klima, otočte a přemístěte již existující žeton klimatu. Umístěte jej v souladu s následujícími pravidly: pokud je to možné, žeton vždy umístěte na pevninu, v opačném případě jej umístěte na šelf. Bílé žetony (led) musí být umístěny na bílou zeměpisnou šířku a zelené žetony (prales) na zelenou zeměpisnou šířku (barvy odpovídají barvám kostek na pruhu zeměpisné šířky). Oranžový žeton (poušť) se může nacházet pouze v zeměpisných šířkách 2 nebo 5. Modrý žeton (moře) se může nacházet pouze na hexu ostrova (modrý prstenec) nebo v případě pevninského štítu na hexu moře.

C6. PŘÍPRAVA HRY (KAMPAŇ BIOS: ZEMĚ – POKRAČOVÁNÍ PO HŘE BIOS: MEGAFUNA)

BIOS: Země je název herní kampaně, která začíná na počátku života ve hře *BIOS: Genesis*, pokračuje hrou *BIOS: Megafauna/Mesofauna* a vyvrcholí hrou *BIOS: Origins*. Navíc na tuto kampaň můžete navázat ve hře *High Frontier*. Pokud na konci vaší hry *Megafauna* přežil alespoň jeden druh a nedošlo k mohutnému skleníkovému efektu, připravte hru podle pravidel v oddílu *Příprava hry pro mapu s vlastními pevninskými štíty (C5)*. Alternativně můžete připravit mapu dle oddílu **K1**. Hráči si ponechají stejné barvy. Všimněte si, že Éra IV v pravidlech hry *BIOS: Megafauna* zahrnuje celý průběh hry *BIOS: Origins* (Epochy I–IV) v kampani *BIOS: Země*. Dodržujte následující pravidla:

a. Barva hráčů (suchozemský lid). Černý hráč se stává chitinovitým druhem Sapiens, oranžový hráč se stává měkkýšem druhu Denisovan, zelený hráč se stává rostlinou-zvířetem druhu Hobit a bílý hráč se stává obratlovcem druhu Neandertálec.

b. Pruh zeměpisné šířky. Umístěte poslední pruh zeměpisné šířky ze hry *Megafauna* přes vyznačený pruh zeměpisné šířky nalevo od hexové sítě. Pamatuje, že vítr se nepoužívá.

c. Uspořádání pevninských štítů. Umístěte pevninské štíty na herní plán tak, aby odpovídaly jejich uspořádání ve hře *Megafauna*. Maximalizujte vzdálenost mezi pevninskými štíty, vyhněte se však okrajům mapy a ukazateli filozofie.

d. Žetony klimatu. Nejprve odstraňte šelfové disky, nebudou při hře potřeba. Poté vyměňte všechny disky klimatu, které se nacházejí na pevninských štítech na konci *Megafauny*, za žetony klimatu ze hry *Origins*: bílý disk → bílý žeton, zelený disk → zelený žeton, černý disk → oranžový žeton. Navíc na každé moře umístěte modrý žeton. Případně se řiďte oddílem **K1**.

e. Počáteční metabolismus. S energií na úrovni 3 je váš *dosah šíření (G6a)* roven vašemu limitu akcí (symbol ozubeného kola) tak, jak je uvedeno na zásobníku kyslíku (nebo zásobníku atmosféry v případě rostlin). Jakmile v energii pokročíte na úroveň 4, váš *dosah šíření* je 4 jako podle obvyklých pravidel. Například při 5 % kyslíku se na začátku mohou hráči se zvířetem *šířit* pouze o jedno pole.

f. Počáteční encefalizace. Každý hráč začíná hru se šesti figurkami v emocích a s jednou figurkou ve svobodné vůli. Hráči přemístí jednu figurku z emocí do slovní zásoby za každou emoci, kterou získali pro svůj druh ve hře *Megafauna*.²⁹

g. Ekomorfni Migranti. Ponechte si stejné barvy jako při hře *BIOS: Megafauna* a vyberte si tvar potvory podle toho, u které se vyvinul jazyk jako první. Pokud se vám nepodařilo vyvinout jazyk, vyberte tu, která má více emocí. V případě shody je volba na vás. Těchto sedm potvor používejte místo dvanácti postav Migrantů. Budete tak mít o pět Migrantů méně než obvykle. Na mapě má každá potvora jiné zvláštní schopnosti.

● **Archetyp.** Žádné.

● **Norník.** Začíná s imunologií na úrovni 2.

● **Krunýřovec.** V Epoše I vyhrává remízy během válek a obléhání.

● **Letec.** Začíná s námořnictvím na úrovni 2.

● **Plavec.** Začíná buď jako *mořský lid (C3)*, nebo s námořnictvím na úrovni 2.

28 KOŇSKÉ ŠÍŘKY se rozkládají mezi 25. a 35. stupněm obou polokoulí. Díky klesajícím vzduchovým masám a trvalé tlakové výši jsou prakticky bezvětrné. V těchto šířkách se nacházejí vyprahlé pouště a CO₂ pouště světa.

29 NELIDSKÝ JAZYK. I přes rané nadšení, panující při výcviku šimpanzů v komunikaci pomocí znakové řeči, šimpanzi nikdy nezahájili konverzaci, zřídka kdy zaváděli nová slova, neměli ponětí o větné skladbě a pouze imitovali činnost lidí. Šimpanzi se naučili verbálně komunikovat, ale už ne používat naučená slova jako kognitivní nástroj vnitřního monologu. Zůstává záhadou, jak a proč lidé objevili řeč. „Většina chování lidoopů je čistý dril. Jazyk stále zůstává důležitým faktorem definice člověka.“ – Zvířecí výzkumník Herbert Terrace z Columbia University.

h. Počáteční potvora. Počínaje vítězem hry *BIOS: Megafauna/Mesofauna* všichni hráči umístí jednu potvoru na pole hexu, které obývali při hře *Megafauna*. Svoji potvoru nemůžete umístit na pole, které přesahuje vaši ekologickou stopu.

i. Soužití suchozemského a mořského lidu. Pokud se ve hře nachází zároveň suchozemský a mořský lid, umožněte mořskému lidu s námořnictvím na úrovni 2 a více ukončit pohyb na poli pevniny (a totéž naopak pro suchozemský lid). Doporučujeme využít variantu Yrr (**C4a,b,c**).

j. Vítězství. Na konci všech her kromě poslední získá každý hráč jeden vítězný žeton (nebo nějaký jiný vhodný předmět) za každého protivníka, který měl v dané hře méně VB než on. Po poslední hře si všichni hráči tyto žetony přičtou k polovině svých bodů získaných ze závěrečného bodování. Vítězí hráč s největším počtem bodů. V případě remízy hráči celkové vítězství sdílejí.

C7. VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE (HOMO HABILIS BEZ KAMPANĚ)

Při této variantě budete hrát pouze za jeden lidský druh (*Homo habilis*), budete tedy mít černou barvu a můžete hrát za suchozemský nebo mořský lid.³⁰ Hrajte *pokročilou hru (C1a)* s *vynálezy (J2)*, ale ostatní pokročilá pravidla (**J1, J3–J5**) přeskočte. Připravte hru podle oddílu **C2**, ale s následujícími výjimkami:

a. Mapa a říše. Doporučujeme použít *klasickou mapu (C1b)* a to buď se *suchozemskou*, nebo *mořskou říší (C1c)*. Můžete si však vybrat i jiné mapy ze hry *BIOS: Megafauna* nebo *Mesofauna* (například mapu pro mořský lid, mapu s vlastními pevninskými štíty nebo mapy Země, Marsu nebo Venuše).

b. Příprava na odchod z Afriky. Hrajte dlouhou variantu hry zvanou první odchod z Afriky a hru zahajte se šesti figurkami v emocích a jednou figurkou ve svobodné vůli. Pokud hraje te kampaň, upravte počty figurek podle pravidla **C6f**.

c. Příprava balíčku výzev. Viz pravidlo **C2g**.

d. Pravidlo zvláštního klimatu. Žetony klimatu připravte jako při hře pro dva hráče (**C2f**). Kdykoliv máte přemístit žeton klimatu, umístěte ho tak, aby nové klima zničilo město (pokud je to možné).

e. Pravidlo božího zásahu. Při zničení města nebo Migranta božím zásahem dochází k vyvolání chaosu stejně, jako by šlo o lidský zásah.

f. Pravidlo neustálé výzvy. Při prvním tahu fázi výzvy přeskočte. Dále však fázi výzvy přeskociť nesmíte, musíte tedy v každém tahu buď *vyzvat bohy (A1a)*, nebo *získat Kometu (A1b)*.

g. Pravidlo dražby pro jednoho hráče. Dražbu během fáze výzvy vyhrajete, pokud přihodíte takový počet Stařešinů, který se rovná číslu dané Epochy plus počet vašich Odpůrců. To platí nehlédě na *posílení (E2b,c)*. V opačném případě pouze vyhodnoťte obě události uvedené na kartě a pak kartu odhodte. *Diktátory (E1j)* získáváte bez dražby.

h. Pravidlo žádné Předzvěsti. Jelikož jste vždy hráč na tahu, kartu Komety získáváte jako obvykle, nedochází však k *bodování Komety (E3d)* a Předzvěst nelze využít k posunu kostky na ukazateli *filozofie (I0b)*.

i. Podmínky vítězství. Hru musíte skončit s nejméně 13 vítěznými body v každé z disciplín, tedy v *kultuře (I1)*, *politice (I2)* a *průmyslu (I3)*. Nicméně pokud dojde k ochromení některé z disciplín na základě konečné pozice kostky na ukazateli *filozofie (I0b)*, zvítězíte, i pokud v této disciplíně potřebných 13 VB nezískáte. Pokud navíc dosáhnete vesmíru (námořnictví na úrovni 8), jedná se o mimořádné vítězství.

j. Události. Pokud máte příliš vysokou úroveň urbanizace, když vás postihne *znečištění (E1g)* nebo *hladomor (E1h)*, zvýšte o jeden stupeň úroveň své energie, resp. ekologické stopy (stejně jako u imunologie a nemoci). Po hladomoru nebo nemoci dojde k vyvolání chaosu (**C7e**).

C8. KAMPAŇ JEDNOHO HRÁČE (KAMPAŇ GENESIS–MEGAFAUNA–ORIGINS)

Hru jednoho hráče můžete propojit v jednu epickou kampaň, ve které se pokusíte přežít od samotného molekulárního zárodku života až po jazykem vybaveného tvora s vědomím.³¹ Pro stanovení počátečních charakteristik ve hře *BIOS: Origins* si přečtěte oddíl **C6**. Hrajte podle pravidel pro hru jednoho hráče uvedených v oddílu **C7**. Přečtěte si oddíl **C3** v pravidlech hry *BIOS: Megafauna/Mesofauna*, kde najdete přehled pravidel pro pokračování hry z *BIOS: Genesis*. Pokud používáte pevninské štíty Marsu nebo Venuše, přečtěte si pravidlo **K2e**.

a. Podmínky vítězství. Stejně jako v pravidle **C7i**.

C9. KOOPERATIVNÍ VARIANTA (KAMPAŇ ČI BEZ KAMPANĚ)

Tuto pokročilou hru lze hrát ve dvou až čtyřech hráčích na kterékoliv mapě. Příprava hry probíhá jako obvykle, výjimku tvoří pravidlo **C9a**. Hru začněte se čtyřmi figurkami v emocích, dvěma figurkami ve slovní zásobě a jednou figurkou ve svobodné vůli.

a. Příprava balíčku výzev. Viz pravidlo **C2g**.

b. Pravidlo neustálé výzvy. Jde o stejné pravidlo jako u **C7f**, s výjimkou toho, že bohy musí vyzvat pouze hráč s žetonem koruny s číslem 1 (**C2i**). Všichni ostatní hráči musí ve svých tazích *fázi výzvy (A1)* přeskociť.

c. Pravidlo žádné Předzvěsti. Předzvěsti se při této variantě hry nevyhodnocují, viz pravidlo **C7h**.

d. Xenofobie. Pokud má hráč během fáze aktivit možnost provést úspěšnou interakci *kázání (J3b)*, *válka (J3c)* nebo *zotročení (J3d)*, musí tuto interakci vykonat. Města mohou být cílem kázání, obléhání nebo zotročení, pokud se nachází v dosahu normálního šíření. Pro vykonání interakce tedy Migrant nemusí s městem přímo sousedit.

e. Podmínky vítězství. Alespoň jeden z hráčů musí skončit s nejméně 13 *kulturními VB (I1)*, ten stejný nebo jiný hráč musí skončit s nejméně 13 *politickými VB (I2)* a ten stejný nebo jiný hráč musí skončit s nejméně 13 *průmyslovými VB (I3)*. Pokud dojde k ochromení některé z disciplín na základě konečné pozice kostky na ukazateli *filozofie (I0b)*, nemusíte v této disciplíně získat 13 VB, abyste zvítězili. Pokud některý z hráčů navíc dosáhne vesmíru (námořnictví na úrovni 8), jedná se o mimořádné vítězství.

♣ **Příklad:** Při kooperativní hře tři hráčů získáte diktátora „televangelistu“ (karta #69) do disciplíny kultura. Během fáze aktivit vám tato karta Základů dává následující možnosti: šíření, válka nebo modlitba s Následkem kázání. Váš spoluhráč má město vzdálené o 2 pole od jednoho z vašich měst a naneštěstí za vámi tento protivník zaostává jak v metalurgii, tak v urbanizaci. Kvůli xenofobii si musíte vybrat buď  nebo  → , což v obou případech povede ke konverzi tohoto města na vaši barvu. Zvolíte si druhou variantu, protože kázání u vašeho spoluhráče alespoň nevyvolá chaos.



30 HOMO HABILIS je lidský druh, který se v Africe objevil nejméně před 2 miliony let. Je to předpokládaný předek všech čtyř poddruhů ve hře. I přes rychlou encefalizaci lebek a používání kamenných nástrojů, jako je písní klyn, jsou známi technologickou stagnací na úrovni zvířat, která také využívají nástroje.

31 VĚDOMÍ je kulturně získaná schopnost mentálně uskláňovat verbální abstrakce, včetně konceptu vlastního já, a z tohoto verbálního formátu rekonstruovat obraz. Vědomí začíná čisté, tabula rasa, ale je zapnuto, když dítě získá slovní zásobu a syntax. Takto je každý rodič svědkem vzniku vědomí. Tato schopnost umožňuje dítěti vyprávět (tedy představit si samo sebe jako náhodného zástupce) a procházet si vlastní myšlenkové alternativy. Umožňuje introspekci, vůli, fantazii, sebevraždu, zradu, nostalgii nebo krutost, a přece není nezbytné pro řešení problémů, čtení signálů, poslech, psaní knih, budování měst ani vládnutí říší. „Celé království, kde si každý z nás samotářsky vládne, ptá se, o co se snaží, ovládá, co může. Skrytá poustevna, kde každý může studovat svou vlastní znepokojující knihu věcí, které učinil a které by ještě mohl učinit... Toto vědomí je mé nejvlastnější já, je to všechno, a přece nic...“ – Julian Jaynes, *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1976.

D. HRACÍ PLOCHY, CHAOS A REVOLUCE

D1. ŠEST HRACÍCH PLOCH

a. **Nabídka.**³² Jedná se o matici karet se třemi sloupci a třemi řádky. V Nabídce se (téměř) vždy vyskytuje devět karet Nápadů podle tabulky níže. Během fáze aktivit použijte akci *specializace* (**G1**), abyste své Stařešiny umístili na ty karty Nápadů, o které máte zájem. Pomocí akce *vynález* (**G2**) pak můžete do své herní oblasti získat jako Vynález některou z karet Nápadů, na které máte umístěn dostatečný počet Stařešinů. Čísla v tabulce ukazují minimální počet Stařešinů, kteří se musí na kartě nacházet, abyste kartu mohli získat.

DOBÍRACÍ BALÍČEK KULTURY	DOBÍRACÍ BALÍČEK POLITIKY	DOBÍRACÍ BALÍČEK PRŮMYSLU
3	3	3
2	2	2
1	1	1

b. **Mapa.** Vaši Migranti jsou umístěni ve vaší zásobě a představují klany lovců a sběračů nebo migrující populaci. Používejte akce uvedené na vašich kartách Vynálezů, abyste je umístili na mapu, přesunuli z pole na pole (pevniny nebo vody), nebo je na hexech přeměnili na města. Uvnitř každého hexu je vyobrazeno zvíře, minerál a/nebo rostlina. Jedná se o suroviny, díky kterým můžete pomocí akce *urbanizace* postavit město. Město postavte tak, aby na daném hexu překrylo surovinu, kterou jste pro jeho stavbu využili. Na každém hexu se může vyskytovat vždy nejvýše jedno město. Stavba města zvýší úroveň vaší urbanizace o jeden stupeň. Po odebrání kvádru města je vaše nová úroveň urbanizace znázorněna nově odhaleným čtverečkem s odpovídající číselnou hodnotou.



c. **Technologie.**³³ Každý hráč si zaznamenává svůj postup na šesti stupnicích technologií, které se nacházejí ve spodní části mapy. Jedná se o stupnice **ekologické stopy** (kolik Migrantů a měst dokážete na jednom hexu uživit), **energie** (o kolik polí se mohou vaši Migranti *šířit*), **metalurgie** (jak silní jsou vaši Migranti ve *válce*), **imunologie** (vaše odolnost proti nemocem),³⁴ **námořnictví** (přes kolik polí vody se mohou vaši Migranti přesouvat) a **informací** (kolik Stařešinů můžete přidat do nabídky pomocí jedné akce *specializace*, také ale maximální počet karet Vynálezů, které můžete mít ve svém sloupci vládnoucí třídy).³⁵

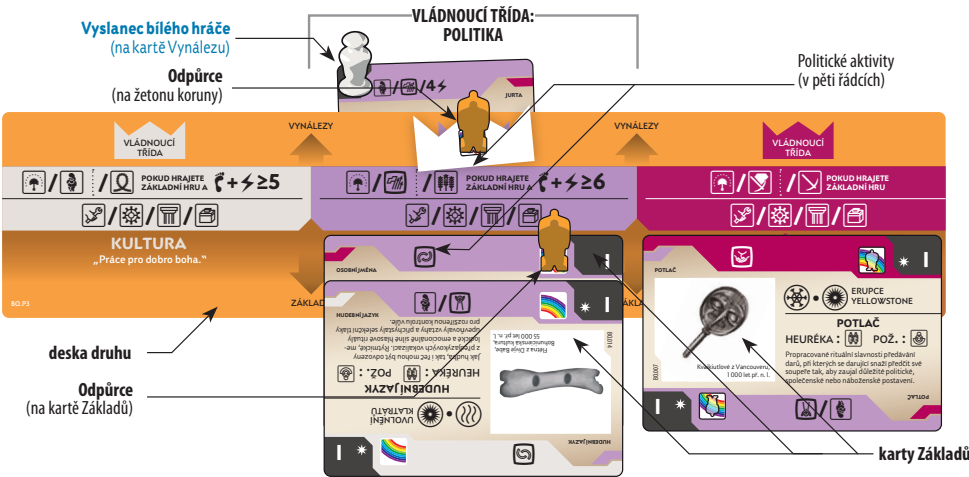
Poznámka: Každá stupnice technologie je rozdělena na šest očíslovaných úrovní. Na stupnicích technologií se posunujete vždy kupředu, nikdy zpátky.

³² TRH není konkrétní sadou institucí, ale spíše možností každého jednotlivce vybrat si mezi dostupnými institucemi nebo uspořádat nové dohody podle vlastního zájmu. „Výhody tržních institucí před vládními institucemi nespočívají až tak v jejich konkrétních charakteristikách, ale ve skutečnosti, že lidé obvykle učiní lepší volbu, mají-li více možností, než když se řídí jediným předepsaným procesem.“ – Thomas Sowell, *Knowledge and Decision*, 1980.

³³ TECHNOLOGIE značí vynález nástroje nikoli náhodně nebo naučením, ale proto, že byl před vyrobením zobrazen myslí jako abstrakce. Takové vize vyžadují abstraktní jazyk, a tudíž písní klin (#116) a další kamenné nástroje nejsou vynálezy nebo technologie, jelikož byly vyvinuty předjazykovými lidmi. To vysvětluje, proč ten samý monotónní design může vydržet miliony let. Ačkoli výroba pěstního klinu vyžaduje vysokou inteligenci i zručnost při štipání, motivace takový nástroj vyrobit nepochází z představy, nýbrž z přírodního výběru a/nebo preferencí žen, takže lidé byli geneticky programováni vytvářet tvar pěstního klinu. „Konservatismus acheuleuského pěstního klinu může být důkazem nikoli kulturního, ale genetického přenosu.“ – Raymond Corbey, *The acheulean handaxe: More like a bird's song than a Beatles' tune?*, 2016.

³⁴ IMUNOLOGIE je velmi mladá věda. Před příchodem mikrobiální teorie a antibiotik přestavovalo jediný způsob, jak se stát odolným vůči nemoci, vlastní nakažení. Hlavní zdravotnické pokroky průmyslové revoluce nebyly medicínské povahy. Převodem způsobu prosazování práva (eliminací centrálního řízení ve prospěch místní kontroly) a vylepšenou kanalizací zvýšili mezi lety 1871 a polovinou 30. let 20. století reformátoři jako Florence Nightingaleová (#76) očekávanou dobu života v Britském impériu o 20 let, zatímco lékařská věda neměla v tomto období na většině fatálních epidemických chorob žádný vliv.

³⁵ INFORMACE ukazují, jak dobře dokážete napříč generacemi ukládat, získávat a sdílet data.



PŘÍKLAD HERNÍ OBLASTI. Vládnoucí třída = fialová (POLITIKA) s 1 kartou Vynálezů. 2 Odpůrci, rozmanitost na úrovni 2. Naposledy získanou kartu Základů vždy umísťujete úplně dolů (na ní uvedené akce vyhodnotíte jako první), zatímco naposledy získanou kartu Vynálezů vždy umísťujete úplně nahoru (na ní uvedené akce vyhodnotíte jako poslední).

d. **Stupnice vítězství.** Ve spodní třetině mapy se nachází vaše zásoba mysticismu, stupnice urbanizace a stupnice rozmanitosti. Použijete je jak během hry, tak při závěrečném bodování. Počet figurek ve vaší zásobě mysticismu představuje úroveň vašeho **mysticismu**. Lze jej zvýšit pomocí pokroku *modlitba* nebo snížit pomocí pokroku *umění*.³⁶ Nejvyšší číslo odhalené na vaší stupnici urbanizace představuje úroveň vaší **urbanizace**. Číslo zároveň odpovídá počtu vašich měst na mapě. Při každé stavbě města odeberte kvádr z této stupnice a při každém zničení města sem kvádr vraťte. Každý hráč také používá jednu ze svých kostek k zaznamenávání své úrovně **rozmanitosti** (počet nepřekrytých symbolů duhy v herních oblastech hráčů).

e. **Herní oblast hráče.** Skládá se z vaší desky druhu a tří sloupců karet, představujících kulturní, politické a průmyslové odvětví vaší civilizace.³⁷ Karty mohou být buď Základy (orientované na šířku), nebo Vynálezy (orientované na výšku). Žeton vládnoucí třídy (koruna) označuje, který ze sloupců je při vaší *fázi aktivit* (**F**) aktivní.

Tip: Karty Základů jsou nejdůležitější součástí vaší herní oblasti, protože o ně lze přijít pouze genocidou nebo čistkou. Karty Vynálezů naopak bývají průběžně odhazovány jako zastaralé.

f. **Deska mozku** slouží k umístění figurek do tří domén: **emoce, slovní zásoba a svobodná vůle**. V těchto doménách můžete mít umístěno libovolné množství figurek. Černé šipky označují akci, kterou hráč musí provést, aby mohl přemístit figurky z jedné domény do druhé.³⁸ Figurky ve vaší svobodné vůli symbolizují vaši vynalézavost a schopnost se specializovat. Figurky, které zůstanou v emocích, naopak symbolizují, že je váš mozek fyzicky malý.³⁹

D2. CHAOS



Chaos utrpíte v důsledku určité události nebo interakce. Za každý chaos, který utrpíte, vezměte Migranta buď z mapy (přednostně), nebo ze své zásoby (**D2b**) a přemístěte jej jako Odpůrce na prázdné Pole odporu ve sloupci své vládnoucí třídy. Pokud chaos vytvoří

³⁶ MYSTICISMUS je nárok na vědomosti ležící mimo smyslové a rozumové důkazy. Mystik tvrdí, že umí pozměnit realitu, ať již psychologicky, nebo fyzickou silou. Jelikož realita je logická a neodporuje si (proto funguje věda), mystické způsoby vypořádání se realitou mají pro přežití negativní hodnotu. Tak proč tady pořádek je? Zatímco je mysticismus k ničemu jako zdroj vědění, je to důležitý základní zdroj pro koncept utváření a vědomí. Má pevně daný začátek jako interpretace zapamatovaných verbálních instrukcí rodičů nebo jiných autorit. Tyto duchovní vzpomínky mohou být vyvolány halucinacními „hlasy“ (#98), „vlezlými melodiemi“ (#19) nebo uměním, jako je zpěv, tanec, malby či sochy. Teorie „Hmmm“ Stevena Mithena navrhuje hudební jazyk (#14) jako předchůdce umění i řeči během kulturní revoluce před 40 tisíci lety, kdy se začaly objevovat první flétny, malby a sošky venuší. V této hře jsem tuto myšlenku rozšířil ustanovením umění jako mostu mezi mysticismem (slepá poslušnost bohům) a svobodnou vůlí (konceptuální schopnost zhodnotit, a dokonce i neposlechnout bohy).

³⁷ INDUSTRIE vyvolává představu moderních továren, ale je to archeologický termín typologické klasifikace kamenných nástrojů. Prvními industrialisty byli tedy štipači kamene. Nejstarší známá industrie je lomekvi (#120), se štěpinami datovanými do doby před 3,3 miliony let. Pozdější acheuleuská industrie přinesla písní klin (#116), nástroj, který se nezměnil po milion let.

³⁸ REVOLUCE SYMBOLŮ je myšlenka prosazovaná archeologem Jacquesem Cauvinem, která poskytuje důkazy, že neolitická revoluce, zahrnující zemědělství a náboženství, byla spíše změnou myšlení než prostředí. – Jacques Cauvin, *Naissance des divinités, naissance de l'agriculture: La révolution des symboles au Néolithique*, 1994.

³⁹ HALUCINACE jsou snad způsob, kterým mozek zacházel s informacemi zpracovanými novým softwarem jazyka. Ke „zkrocení“ těchto halucinací, k jejich přetvoření v představy a fantazie, bylo potřebné vědomí. „Předpokládejme, že v místnosti sedí dva lidé (Jack a Jill), kteří jsou požádáni, aby si představili lva. Jack se zamyslí, zavře oči a řekne: „Ano, vidím lva, má hřívu a dlouhý ocas, prochází se po místnosti a teď zařval.“ Jill strachem uteče z místnosti. Podle Aristotela si Jill opravdu představila lva. Na druhou stranu Jack si nepředstavil lva, ale obraz lva, film o lvu či příběh o lvu.“ – Howard Rachlin, *Behavior and Mind*, 1994.

víc Odpůrců, než máte volných míst, přerušte hru a vyhodnoťte situaci podle pravidla *Potlačení a revoluce* (D2d). Pokud dojde k násilné revoluci během vaší fáze aktivit, musíte navíc okamžitě po vyhodnocení revoluce svůj tah ukončit. Pokud utrpíte chaos, pokračujte podle následujícího postupu:

- Lidský zásah.** Migranti a města zničená lidským zásahem (*válkou* (J3c), *zotročením* (J3d) a *hladověním* (H1a)) vyvolávají chaos. Migranti a města zničená božím zásahem naopak chaos nevyvolávají. Viz hesla ZNIČENÍ (BOŽÍ ZÁSAB) a ZNIČENÍ (LIDSKÝ ZÁSAB) v glosáři.
- Zdroj chaosu.** Odeberte požadovaný počet Odpůrců z mapy (dle vlastního výběru, pokud je to ale možné, musíte nejdříve odebrat zničené Migranty nebo Uprchlíky ze zničených měst). Pokud na mapě nemáte dostatek postav, odeberte je ze své zásoby. Pokud ani i tak nemáte dost postav, musíte přemístit všechny, které přemístit lze. Nikdy však neberte více postav, než je potřeba k zaplnění daného počtu Polí odporu ve vaší vládnoucí třídě.
- Pole odporu.** Všechny Odpůrce, představující vzniklý chaos, umístěte na prázdné **symboly Polí odporu** na vámi zvolených kartách Základů ve vašem sloupci vládnoucí třídy. Nezapomeňte, že váš žeton koruny má také vyznačeno jedno Pole odporu, na které můžete umístit jednoho Odpůrce. Sami si zvolte, na která Pole odporu ve vaší vládnoucí třídě Odpůrce umístíte.
- Potlačení a revoluce.** Pokud nemáte dostatek Polí odporu, nejprve do své vládnoucí třídy umístíte tolik Odpůrců, kolik můžete. Zbývající Migranty, kteří byli také zničeni lidským zásahem, spotřebujete a ostatní postavy (včetně případných Uprchlíků) ponechte na mapě. Poté *potlačte všechny* své umístěné Odpůrce podle pravidla D3a. Nakonec u vás propukne *násilná revoluce* podle pravidel D3b,c,d,e.

♦ **Příklad:** Ve své vládnoucí třídě máte čtyři Odpůrce (včetně jednoho na svém žetonu koruny) a jedno prázdné Pole odporu na kartě VLEZLÉ MELODIE (viz obrázek dole). Dvakrát utrpíte chaos, takže první chaos zaplní poslední prázdné Pole odporu jedním Odpůrcem. Druhý chaos už nevyvolá vznik Odpůrce a přímo spustí násilnou revoluci. Proto následně potlačíte všech pět Odpůrců (D3a), podstoupíte puč (D3b), přemístíte korunu (D3c), jeden Vynález přemístíte (D3d) a druhý odhodíte (D3e), protože žádná z možných orientací neodpovídá průmyslu.

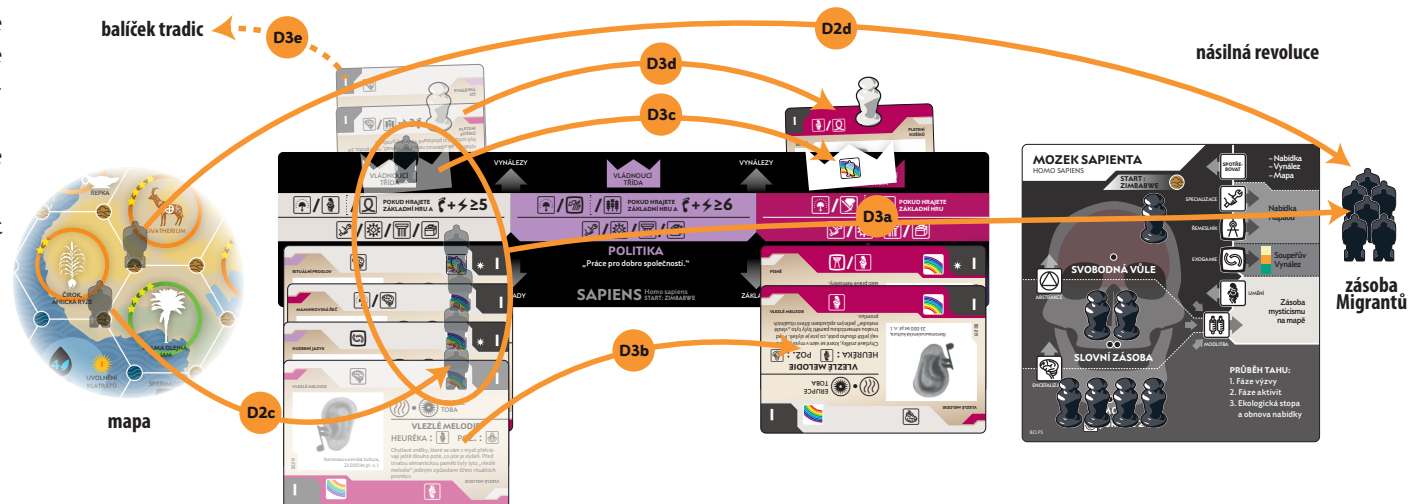
D3. REVOLUCE

Revoluce je jakákoliv změna vaší vládnoucí třídy, při které přemístíte svůj žeton koruny na nový sloupec. Ve hře se rozlišují 2 typy revoluce: (1) **poklidná** (dobrovolná změna vládnoucí třídy, buď po *volbách* (G4), nebo po úspěšné dražbě během fáze výzvy)⁴⁰ nebo (2) **násilná** (nedobrovolná změna vládnoucí třídy v důsledku vyvolání takového množství chaosu, že její Pole odporu ve vašem současném sloupci vládnoucí třídy nedokážou pojmout, viz pravidlo D2d). Nový sloupec vládnoucí třídy si buď v případě poklidné revoluce vyberete (E2g,i), nebo je vám v případě násilné revoluce určen (D3b). Pokračujte podle následujícího postupu:

- Potlačení Odpůrců (při poklidné i násilné revoluci).** Musíte potlačit (jedná se o násilné potlačení) všechny Odpůrce, čímž si je vrátíte do své zásoby. Za každého potlačeného Odpůrce si musíte vybrat jednu z následujících **ztrát**:

- **Ztráta Stařešiny.** Spotřebujete jednoho ze svých Stařešinů nebo Vyslanců.
- **Ztráta města.** Zničte jedno ze svých měst (bez vyvolání chaosu).

Často opomíjené pravidlo: Pokaždé, když je některé z vašich měst zničeno (viz glosář), musíte ze své zásoby na přilehlé pole umístit Uprchlíka. Pokud je vaše zásoba prázdná, vezměte postavu odněkud z mapy.



- **Ztráta Migranta.** Spotřebujete jednoho Migranta na mapě. Migranta však nemůžete spotřebovat, pokud ještě máte města nebo Stařešiny, které můžete ztratit podle předchozích odrážek. Pamatujte navíc, že podle pravidla D4a je váš poslední Migrant na mapě *nedotknutelný*.

- Puč (pouze u násilné revoluce).**⁴¹ Pokud byla revoluce násilná, vyvolala ji nejspodnější (tedy nejnovější) karta Základů ve sloupci vládnoucí třídy. Odeberte ji ze sloupce a otočte ji o 180 stupňů tak, aby se na horním okraji nacházela její druhá barva, a umístěte ji do nového odpovídajícího sloupce tak, aby z poloviny překrývala nejspodnější kartu Základů, viz obrázek níže. Tento sloupec se stává novým sloupcem vládnoucí třídy. Všechny ostatní karty Základů v bývalé vládnoucí třídě zůstanou na svém místě.

Často opomíjené pravidlo: Při násilné revoluci přemístíte pouze nejspodnější kartu Základů. Všechny ostatní Základy zůstávají na svém místě.

Důležité: Pokud nemáte žádné Základy a utrpíte násilnou revoluci, nejdřív potlačte Odpůrce na svém žetonu koruny a poté si vyberte jeden ze zbývajících dvou sloupců, kam korunu přemístíte.

- Koruna.** Přemístíte žeton koruny z bývalého sloupce vládnoucí třídy na nový (viz D3b, E2g,i).
- Přemístění a přeorientování Vynálezů.** Zkontrolujte všechny své Vynálezy. Pokud některé z nich mohou být orientovány do barvy nové vládnoucí třídy (naznačeno barevnou vlaječkou vpravo nahoře), musíte je do tohoto sloupce přemístit a patřičně přeorientovat podle nové disciplíny. V novém sloupci zachovejte stejné pořadí karet. Vyslanci na kartách zůstávají.
- Zastaralé Vynálezy.** Všechny karty Vynálezů, které nemohou být přeorientovány do nové vládnoucí třídy (viz předchozí odrážka), odhoďte navrch balíčku tradic a zároveň spotřebujte všechny Vyslance, kteří se na nich vyskytují. Díky tomu se budou všechny Vynálezy nacházet vždy pouze ve sloupci vládnoucí třídy.⁴²

Často opomíjené pravidlo: U poklidné revoluce nikdy neotáčíte ani nepřemísťujete žádnou z karet Základů. U násilné revoluce však vždy otočte a přemístěte nejspodnější kartu Základů (pokud se ve sloupci vládnoucí třídy nějaká vyskytuje).

♦ **Příklad:** V důsledku události utrpíte dvakrát chaos, ale protože ve své vládnoucí třídě nemáte žádná prázdná Pole odporu, dojde k násilné revoluci. Jako první krok musíte potlačit čtyři Odpůrce, které máte z předchozích tahů umístěny ve své herní oblasti. Rozhodnete se zabít oba své Stařešiny a zničit své jediné město, které na některém z přilehlých polí nahradíte Uprchlíkem. Pořád vám zbývá ještě jedna ztráta, a jelikož nemáte další Stařešiny nebo města,

40 POKLIDNÁ REVOLUCE je mírumilovné přijetí nových nápadů na cestě k modernizaci. Stejně jako chaotická revoluce, i poklidná revoluce mění vládnoucí třídu, ale bez zmatků puče nebo převratu. Na rozdíl od chaotických revolucí, obecně výhodných pouze pro jejich vůdce, tiché revoluce přinášejí prospěch populaci, představované hráči. Často jsou to ode dna vyvěrající příklady občanské neposlušnosti, jako boj za lidská práva ve stylu Rosy Parksové, pád berlínské zdi nebo nedávny kolaps nevolnického registračního systému hukou kvůli velké vnitrostátní migraci v Číně.

41 TŘÍDNÍ BOJ je základní prvek her ze série Pax, ve které se o moc přetahují skupiny osob z různých oborů lidské činnosti, a tedy s různými názory na společnost a její cíle.

42 KREATIVNÍ DESTRUKCE je pojem vytvořený rakouským ekonomem Josephem Schumpeterem znamenající neustálý proces ničení starých a nefunkčních institucí, aby mohly vzniknout lepší. To umožňuje rozkvět rozmanitosti, včetně společenské, a poskytuje motivační systém odměňující talenty a tvůrčí nápady. Vládnoucí elity, závislé na starých institucích kvůli přístupu k ekonomickým zdrojům, se obzvláště obávají nových skupin generovaných kreativní destrukcí. – Daron Acemoglu & James A. Robinson, *Proč státy selhávají* (Why Nations Fail, 2012).

rozhodnete se zabít právě umístěného Uprchlíka. Poté revoluce vyvolá změnu vaší vládnoucí třídy. Protože se ani jeden z vašich Vynálezů do nové vládnoucí třídy nehodí, odhodíte je do balíčku tradic. Jedna z karet na sobě má Vyslance, toho vrátíte zpět jeho majiteli.

- f. Hra pokračuje.** Hra je vždy přerušena, dokud nedojde k vyřešení revoluce. Pokud během své fáze aktivit (**A2**) utrpíte násilnou revoluci, dokončete akci, která chaos vyvolala (včetně jejich Následků), a pak fázi aktivit ukončete, aniž byste prováděli další akce.

D4. DIASPORA

Pokud máte přijít o svůj poslední komponent na mapě, ať už kvůli zničení božím zásahem, nebo kvůli zničení lidským zásahem (což by běžně vedlo k vytvoření Odpůrce), namísto jeho ztráty jej přesuňte na prázdné pole na mapě jako Migranta. Dodržte přitom pravidla uvedená níže. Diasporu můžete také vyvolat, pokud jsou během akce šíření všechny vaše komponenty na mapě uvězněny tak, že se nemohou přesunout ani šířit, aniž by začaly hladovět.

- a. Nedotknutelnost.** Svého posledního Migranta nemůžete nikdy ztratit během potlačení (**D3a**), vyvolání chaosu (**D2b**) ani božeho zásahu (událost pohroma nebo interalce kázání).
- b. Cíl vaší emigrace.** Pokud je to možné, přesuňte se na některé z obyvatelných polí podle pravidel šíření (**G6**). Ignorujte přitom omezení námořnictví, žetonů klimatu a nepřátelských Migrantů. Pokud to možné není, přesuňte se na nejbližší prázdné a obyvatelné pole. Kromě toho, že vybrané pole musí být obyvatelné, nesmí také překročit vaši ekologickou stopu (**H1a**).
- c. Cítíte se beznadějně?** Nevzdávejte se! Přečtěte si oddíl **L2**, kde naleznete tipy, jak lze vyhrát navzdory opakující se diaspoře.

◆Příklad: Na mapě máte pouze jedno město ve Francii a žádné Migranty. Na toto poslední město zaútočí kazatel, který jej konvertuje na svoji stranu. Uprchlík z tohoto města na daném hexu nemá volné obyvatelné pole. Okamžitě tedy nastává diaspora. Dvě nejbližší obyvatelná pole od francouzského hexu jsou Island a Kanárské ostrovy. Vy se rozhodnete poslat svého Migranta na Kanárské ostrovy. Kanárských ostrovů můžete dosáhnout i přesto, že máte námořnictví na úrovni 0, a nemůžete se tedy přesouvat přes vodu. Představte si to tak, že vás naprosto zoufalá situace donutila k hrdinským skutkům.

E. VÝZVA BOHŮ

Během první fáze svého tahu se můžete rozhodnout pro jednu ze čtyř možností. Buď provedete výzvu, získáte Kometu, využijete globalizaci, nebo tuto fázi přeskočíte a přejdete rovnou k fázi aktivit (**F**).⁴³

- a. Výzva.** Tuto možnost můžete využít, pouze pokud (1) vrchní karta na balíčku výzev je karta Výzvy a (2) máte nejméně jednoho Stařešinu nebo Vyslance, se kterým můžete přihazovat. V takovém případě si kartu Výzvy doberte, vyhodnoťte uvedené události pro všechny hráče (**E1**) a samotnou kartu vydražte jako kartu Základů (**E2**).
- b. Získání Komety.** Tuto možnost můžete využít, pouze pokud se jako vrchní karta na balíčku výzev právě nachází karta Komety. V takovém případě nejdřív všichni hráči utrpí chaos, poté obnovte nabídku (**E3b,c**) a nakonec si hráči přidělí vítězné žetony (**E3d**).
- c. Globalizace.** Tuto možnost můžete využít, pouze pokud máte jednu nebo více Předzvěstí (**E3e**). V takovém případě odhodte jednu z nich a posuňte kostku na ukazateli filozofie o jedno nebo dvě pole (**E4**).⁴⁴

E1. VÝZVA: UDÁLOSTI

Každá karta Výzvy má na sobě uvedeny dvě události (kulaté symboly), které mohou představovat nemoci, pohromy, ochlazování, oteplování, odlesnění, zalesnění, znečištění, hladomor, krizi nebo diktátora. Události vyhodnocujte zleva doprava. Události jsou celosvětové, takže ovlivňují všechny hráče. Počínaje vyzyvatelem určete ztráty, pak pokračujte ve směru hodinových ručiček. Ztracená města se majiteli vrací na stupnici urbanizace, ztracení Migranti se vrací do zásoby (nebo se umístí na prázdné Pole odporu, pokud jde o Odpůrce) a ztracení Stařešinové se vrací do svobodné

⁴³ VÝZVA BOHŮ je metaforou pro vykonání hrdinské výpravy, jaké podnikli mytičtí polobohové Křišna, Herkules a Gilgameš (#34) ve vzpouře i proti vlastním stařešinům.

⁴⁴ FILOZOFIE studuje základy existence a vztah člověka k existenci. V průběhu hry je nezbytná pro dosažení trvalých historických zásad, přičemž se zbavuje nedůležitých detailů. „Pouze nejširší abstrakce může pojmut všechny motivy, touhy a informace potřebné k porozumění historii. Filozofie určuje základy, ne detaily.“ Leonard Peikoff. „...zákon představuje názor většiny, zatímco filozofové hovoří podle standardů přírody a pravdy.“ – Aristoteles, O sofistických důkazech, 322 př. n. l.

vůle. Všechny přírodní události, např. nemoci (**E1a**), pohromy (**E1b**), změny klimatu (**E1c,d,e,f**) nebo hladomor (**E1h**) jsou božím zásahem, a proto nevyvolávají chaos. Pokud dojde ke zničení vašeho města, musíte umístit UPRCHLÍKA (viz glosář).

- a. Nemoc.** Existují dva typy nemocí: **nemoc přenášená lidmi** a **nemoc přenášená zvířaty**. Obě mají stejné Následky (viz níže), ale odlišné podmínky nákazy:



Nemoc přenášená lidmi.⁴⁵ Pandemie nakazí každého hráče s úrovní urbanizace vyšší než je jeho úroveň imunologie.



Nemoc přenášená zvířaty.⁴⁶ Nemoc se zvířecím přenašečem (zoonóza) nakazí každého hráče s úrovní ekologické stopy vyšší, než je jeho úroveň imunologie.

- Následky.** Pokud v důsledku nízké úrovně imunologie dojde k nákaze, ztratíte polovinu svých měst (bez vyvolání chaosu) a polovinu svých Stařešinů. Zaokrouhľujte ve svůj prospěch. Za zničená města umístěte Uprchlíky. Následné posílení aktivního imunitního systému vám zvýší imunologii o jednu úroveň (až do maximální výše 10).

◆Příklad: Máte jednoho Stařešinu a jedno město a propukne u vás nemoc přenášená zvířaty. Nepřijďte ani o jedno z nich, protože zaokrouhľujete ve svůj prospěch, přesto o jednu úroveň zvýšíte svou imunologii.



- b. Pohroma.**⁴⁷ Najděte na mapě hex s epicentrem. Poznáte jej podle toho, že na něm bude uveden název pohromy (pozor, může se nacházet pod žetonem klimatu) a je označen symbolem dvacetipíče hvězdy. Zničte město na tomto hexu (pokud se zde nějaké nachází) a také všechny Migranty na přilehlých polích (neodstraňujte však Uprchlíka ze zničeného města). Žádná ze ztrát nevyvolá chaos.

- Pohroma mění klima.** Pokud hex s pohromou obsahuje žeton klimatu, vyzyvatel jej odebere, otočí na druhou stranu a přemístí na jiný hex s klimatickým prstencem dané barvy.

Často opomíjené pravidlo: Na rozdíl od změny klimatu (E1c, E1d, E1e, E1f) pohroma zničí zároveň Migranty i města nacházející se na daném hexu. Uprchlík umístěný za zničené město však na hexu zůstane.



- c. Ochlazování.** Vyzyvatel odebere jeden modrý žeton (moře) z mapy, otočí jej na jeho bílou stranu (led) a umístí jej na kterýkoliv hex s bílým klimatickým prstencem, na kterém zatím led není. Pokud se na hexu nacházelo město, je zničeno (bez vyvolání chaosu).⁴⁸ Za zničené město umístěte Uprchlíka.

Často opomíjené pravidlo: Pokud hrajete pokročilou hru pro tři nebo čtyři hráče, při vyhodnocování ochlazování nebo oteplování se řiďte Milankovičovými cykly dle pravidla J1.

Důležité: Pokud vám dojdou místa, kam můžete žeton klimatu umístit, nebo nemáte dostatek žetonů dané barvy, přečtěte si pravidla J1d,e.

⁴⁵ LIDSKÉ PŘENOSNÉ NEMOCI těžší z častého kontaktu mezi osobami, které si ještě nevyvinuly odpovídající imunitní odpověď. Aby patogen přežival v rozptýlené lovecko-sběračské populaci, musel být buď chronický, nebo zoonotický (přežívající ve zvířecí populaci v blízkosti člověka). Nicméně tyto přenosné choroby musí cílit na velké skupiny lidí, a díky přírodnímu výběru tak nemohou být příliš smrtící, jelikož by to poškodilo jejich vlastní reprodukční potenciál. Takto měly zoonotické nákazy jako dýmějový mor – přežívající ve zvířecích rezervoárech a pro něž je člověk jen náhodným cílem – sklonu stát se mnohem nakažlivějšími, než byly lidské nemoci.

⁴⁶ ZOONOTICKÉ NÁKAZY se přenášejí na člověka ze zvířat. V některých případech, jako jsou vzteklna, antrax, tularémie nebo západonilská horečka, je člověk pro patogen pocházející z divokých populací zvířat „slepou uličkou“. Ale největší světové epidemie vyvolaly ty nemoci, které na člověka přešly z domestikovaných zvířat, například spalničky, tuberkulóza a neštovice (skot), chřipka a černý kašel (prasata, psi nebo kachny) či malárie (kuřata) a COVID 19. V rezervaci Gombe země 55 % šimpanzů na nemoci, převážně infekční zoonózy. Národy izolované od křižovatek Afriky a Eurasie, například původní obyvatelé Nového světa nebo Austrálie, jsou těmito chorobami obzvláště zranitelní. Tvrdá data chybí a 50% úmrtnost, předpokládaná touto hrou, je jen odhad. Zoonotické epidemie předcházely evropské imigraci, takže dobové ztráty nejsou zaznamenány. Zoonotické nákazy mohou posílit drobné politické rozdíly. Černá smrt z roku 1346 vedla ke zrušení nevolnictví v západní Evropě a zároveň k jeho obnovení jako „druhé nevolnictví“ ve východní Evropě.

⁴⁷ POHROMY zahrnují i geofyzikální události jako klatrátové dělo a supervulkány. Klatráty na oceánském dně pod tlakem uskladňují metan, ale tento tlak poklesne, jakmile se toto dno po roztátí ledového příkrovu vyzdvihne. Podmořský metan může Zemí díky skleníkovému efektu oteplít. Supererupce Toba v Indonésii vyvrhla hmotu o objemu 2800 km³, tedy stokrát více než jakákoli jiná známá erupce za posledních 100 tisíc let. Toto mohlo vyvolat vulkanickou zimu (viz graf na straně 29) a genetické „hrdlo láhve“ u lidí (a stejně tak i u šimpanzů, orangutanů, tygrů, makaků či levhartů). Kvůli směru větru (erupce nastala během letního monzunu) pohřbilo vše živé v Indii šest metrů sopečného popela. Nicméně nedávné studie tvrdí, že tyto efekty měly spíše lokální než celosvětový charakter.

⁴⁸ ÚROVEŇ MOŘSKÉ HLADINY klesá během ochlazování, když je mořská voda vázána v ledovcích a ledových příkrovech. A naopak, hladina stoupá, když ledovce tají. Z historických důvodů ukazuje mapa linie pobřeží a zalednění během ledovny, kdy jsou kontinentální šelfy (světle modrá) vyschlé, a během o něco teplejší doby ledové, kdy zalednění ustupuje k pólům.

Poznámka: Pokud hrajete variantu s vlastní mapou, přečtete si pravidlo C5g pro pravidla umístění žetonů klimatu.



d. Oteplování. Vyzyvatel odebere jeden bílý žeton (led) z mapy, otočí jej na jeho modrou stranu (moře) a umístí jej na kterýkoliv hex s modrým klimatickým prstencem, na kterém zatím moře není. Pokud se na hexu nacházelo město, je zničeno (bez vyvolání chaosu).⁴⁹ Za zničené město umístíte Uprchlíka.



e. Odlesnění.⁵⁰ Vyzyvatel odebere jeden zelený žeton (prales) z mapy, otočí jej na jeho oranžovou stranu (poušť) a umístí jej na kterýkoliv hex s oranžovým klimatickým prstencem, na kterém zatím poušť není. Pokud se na hexu nacházelo město, je zničeno (bez vyvolání chaosu).⁵¹ Za zničené město umístíte Uprchlíka.



f. Zalesnění. Vyzyvatel odebere jeden oranžový žeton (poušť) z mapy, otočí jej na jeho zelenou stranu (prales) a umístí jej na kterýkoliv hex se zeleným klimatickým prstencem, na kterém zatím prales není. Pokud se na hexu nacházelo město, je zničeno (bez vyvolání chaosu).⁵² Za zničené město umístíte Uprchlíka.



g. Znečištění.⁵³ Pokud je vaše úroveň urbanizace vyšší než vaše úroveň energie, utrpíte jeden chaos (**D2**), a navíc buď spotřebujete jednoho Stařešinu, nebo zničíte jedno město (bez vyvolání chaosu). Za zničené město umístíte Uprchlíka.



h. Hladomor.⁵⁴ Pokud je vaše úroveň urbanizace vyšší než vaše úroveň ekologické stopy, ztrácíte polovinu svých měst (bez vyvolání chaosu) a polovinu svých Stařešinů. Zaokrouhľujte ve svůj prospěch.⁵⁵ Za zničená města umístíte Uprchlíky.

49 ATLANTIDA odkazuje na bájnou civilizaci (civilizace) ztracenou při celosvětovém zaplavení kontinentálních šelfů, když ledový příkrov roztál. V pleistocenních ledových bylo vázáno tolik vody, aby to snížilo hladinu světového oceánu o 125 metrů. Jednou z největších v současnosti zaplavených oblastí je Sundaland, území o dvojnásobné rozloze Indie, nyní pod hladinou Jávského moře. Další leží v Černém moři, kde se v pleistocénu nacházelo mnohem menší sladkovodní jezero. Radiouhlíkové datování zdejších vrstev sladkovodních a mořských lastur odhalilo, že zhruba před 7 500 lety tady rychle stoupala hladina i salinita. Tato dramatická záplava nastala poté, co přibývající vody Středomoří protřhly bosporskou hráz. Pokud byla na březích jezera nějaká města, ocitla se pod hladinou, což nejspíše inspirovalo příběhy o potopě v legendách o Gilgamešovi, Noemovi či Platónově Atlantidě.

50 ODLESŇOVÁNÍ započalo v eocénu kvůli ukládání oxidu uhličitého z atmosféry do zemské kůry. Někjaké množství se vrátilo díky sopečné činnosti, ale nikoliv v dostatečném množství. Poněvadž trávy jsou lépe adaptovány na nízkou hladinu CO₂ než stromy, prvním důsledkem je nahrazení lesů savanami a prériemi. Ale úroveň CO₂ klesla až na 150 ppm, což je koncentrace, kdy se zpomaluje C₃ fotosyntéza, a dokonce i trávy lapají po dechu. Aby se pokusily zachytit náhodnou kolem se pohybující molekulu CO₂, molekulu tak vzácnou, že se jejich počet měří na zlomky z milionu, nechávají průduchy tak otevřené, jak je to možné. Toto však způsobuje ztrátu vody a kombinace nedostatku vody a CO₂ přeměňuje travnaté oblasti v „CO₂ pouště“. Příkladem je Sahara, zelená a svěží v předledových obdobích kenozoika a poté znovu ve vlhkém holocénu (Epocha II), ale neobyvatelná před 4 200 lety (Epocha III). Poslední ledovna snižila CO₂ na 180 ppm, znepokojivě blízko k omezení fotosyntézy. Pokud by příští epizoda šla ještě níže, mohlo by to znamenat konec makroskopického života na Zemi. – Peter Ward & Donald Brownlee, *Život a smrt planety Země* (The Life and Death of Planet Earth, 2003).

51 ODLESŇOVÁNÍ DNES. Světové lesy mírného pásu se po více než století rozšiřovaly, což byl důsledek vzrůstající hladiny antropogenního uhlíku a lepších technologií získávání dřeva, například lesních farem. Navíc zelená revoluce snižuje zemědělskou stopu a čím dál více původně obdělávané půdy se mění zpět na lesy. Nicméně v rozvojovém světě jsou tropické lesy stále káceny kvůli neefektivnímu zemědělství nebo jako zdroj energie. Stejně jako v případě lesů mírného pásu je možné tento trend zvratit technologií a politikou upřednostňující podnikání.

52 DŽUNGLE, například Amazonie, podle pylových studií překvapivě přežily i nejušší období posledního glaciálního maxima. Od éry dinosaurů se během dlouhého období ochlazování stal rovníkový pás světovým útočištěm teplomilných stromů. Lovci a sběrači se kvůli nemoci a nedostatku lovné zvěře historicky džunglím vyhýbali, nicméně u Amazonky bylo objeveno 12 tisíc let staré sídlo rybářů a sběračů.

53 ZNEČIŠTĚNÍ je jakékoli významné zdravotní riziko způsobené životem samotným. Veškerý život znečišťuje; je v definici života, že se žadané látky mění na nežádoucí látky. V lidské společnosti je znečištění nepřímo úměrné vyspělosti energetické technologie: čím vyšší je úroveň energetické technologie, tím více jednotek energie vyprodukuje na jednotku znečištění. Oproti moderním mýtům znečišťuje více primitivní energetická technologie, například pálení dřeva, než získání stejné energie spalením ropy nebo zemního plynu. Více v eseji „Příběh o dvou ostrovech“ na straně 27. Společnosti poháněné prostým spalováním dřeva vykazují výraznější odlesňování a znečištění smogem, než je tomu u čistších paliv jako ropa či plyn. Často jsou větrné či solární elektrárny vnucovány jako „čistá“ energie, ovšem kvůli velkému prostoru potřebnému na výrobu jednotky energie vyžadují tyto zdroje větší odlesnění než ekvivalentní výkon fosilní či nukleární energie. Znečištění a odpad na osobu jsou v technologické společnosti nižší než v rozvojovém světě. Průměrná domácnost v Mexico City produkuje o třetinu více odpadu než její americký protějšek. Dalším běžným mýtem je, že domácí odpad na osobu narůstá. V New Yorku byl kolem roku 1900 odpad kolem 4 kg na osobu a den, hlavně koňská mrvá a uhelný popel. To je dvojnásobek dnešního New Yorku. Znečištění vzduchu a vody zůstává problémem zejména v rozvojovém světě a je řešitelné technologií, nikoli politikou.

54 HLADOMORY nejsou povětšinou způsobovány suchem, ale centralizováním a autoritářským systémem, s velmi regulovanou distribucí zemědělské produkce. Ekonomika volného trhu hladomorů nevyvolává. – Amartya Sen, 2016.

55 ZASOLOVÁNÍ PŮDY je akumulace rozpustného sodíku, který plodinám škodí. Může být způsobeno generacemi zavlažování, kdy se voda odpaří a sůl zůstává na místě. Většina starověkých civilizací nakonec svá pole opustila kvůli vysoké salinitě půdy, což byl důsledek situace, kdy technologie s vysokou ekologickou stopou předběhla energetickou technologii. Při dostatečném využití energetických zdrojů je možné zasolování zvratit.



i. Krize. Podívejte se na symbol uvedený u současné polohy kostky na ukazateli filozofie (**C2e**). Tím určíte povahu krize:



Genocida (vpravo). Všichni hráči si zkontrolují, zda je jejich počet Odpůrců větší než jejich mysticismus. Pokud je tomu tak, musí odhodit jednu kartu Základů ze své herní oblasti (pokud nějakou mají). Pokud se na kartě nachází Odpůrce, dojde k jeho potlačení.⁵⁶



Občanská válka (nahore a uprostřed).⁵⁷ Všichni hráči si nejprve upraví svou kostku na stupnici rozmanitosti tak, aby odpovídala počtu nepřekrytých duh v jejich herní oblasti. Poté všichni hráči s počtem Odpůrců větším nebo rovným své rozmanitosti utrpí dvakrát chaos.



Ekonomická krize (nalevo).⁵⁸ Všichni hráči si zkontrolují, zda je jejich součet mysticismu a počtu Odpůrců větší než jejich urbanizace. Pokud je tomu tak, utrpí dvakrát chaos.



j. Diktátor. Během fáze výzvy přeskočte krok *dražba* (**E2**). Místo toho tuto kartu přidělte hráči s nejvyšší úrovní mysticismu (pokud jde o pravicového diktátora ☹️) nebo s největším počtem Odpůrců (pokud jde o levicového diktátora ☹️).⁵⁹ Pokud toto kritérium splňuje více hráčů, získá kartu první z těchto hráčů ve směru hodinových ručiček počínaje vyzyvatelem. Jak je uvedeno na kartě, diktátoři do hry přicházejí se zvláštním typem výhody Heuréka, zvaným *čistka* 🗑️ (**G9g**).



♦ **Příklad:** Jste vyzyvatelem a odhalíte pravicového diktátora Napoleona (karta #79). Po vyhodnocení události krize přeskočíte dražbu a zkontrolujete, kdo má nejvyšší úroveň mysticismu. Vy máte mysticismus na úrovni 1, stejně jako jeden z vašich protivníků. Ostatní žádný nemají, takže získáváte Napoleona vy, protože v případě remízy jste první hráč ve směru hodinových ručiček. Rozhodnete se umístit Napoleona bílou disciplínou nahoru a provedete čistku, která způsobí odhození ostatních karet Základů v tomto sloupci.

56 GENOCIDA může vypuknout náhle i v multietnické společnosti s dlouhou historií klidného soužití. „Během první poloviny dvacátého století nenastal mezi většinovými Sinhálci a tamilskou menšinou na Srí Lance jediný etnický nepokoj a vztahy mezi těmito dvěma skupinami byly mnohými pozorovateli považovány za model, jak mohou dvě různá etnika koexistovat v harmonii. ... Srí Lanka nebyla jediná. Sousedé, kteří vedle sebe žili v míru roky či celé generace, se proti sobě obrátili ve vražděném úsilí v Indonésii, na Balkáně a v subsaharské Africe.“ – Thomas Sowell, *Black Rednecks and White Liberals*, 2005.

57 STŘEDOMOŘÍ a na Blízkém východě a mnoho z nich již nebylo nikdy znovu obydleno. Mnoho vyspělých písem bylo zapomenuto. Mezi zaniklé civilizace patřily Mykéňané, městské státy Levanty, Minóji, Chetitě, Asýrie, egyptská Nová říše, Mittanci a kasitský Babylon. Dále na východ nastala doba temna po pádu Harappy a dynastie Šang v Číně v letech 1300 a 1046 př. n. l. Spouštěčem mohla být situace, kdy se civilní struktury nedokázaly vypořádat s jazykem dostatečně vyvinutým na to, aby umožnil subjektivní vědomí.

58 EKONOMICKÁ KRIZE rozložila říše jako například Řím. Řím opustil republikánské zřízení v roce 31 př. n. l. a uvrhl tak říši do centrálního plánování a narůstající korupce. Kolem roku 150 imperiální vláda zvýšila daně a ekonomický dohled, zabavovala pozemky, aby vytvořila rozsáhlá panství, a snižovala obsah zlata a stříbra v mincích. S pádem Říma vstoupila Evropa do tisíciletého temného období negramotnosti a chaosu.

59 DIKTÁTOŘI vyžadují paternalistickou kontrolu lidského chování, a tudíž nenávidí jakoukoli formu svobody. Moderní totalitní vůdci nesnáší zejména kapitalismus: sociální systém zastávající názor, že interakce by neměly být vedeny silou nebo pohrůzkou síly. Hitler i Stalin se dostali k moci skrze vzývání antikapitalismu a rychle znárodnili či jinak podrobili kořmýsl svých zemí státní kontrole a poslali jeho původní majitele, zejména Židy, na smrt v koncentračních táborech. Nicméně se lišili v utopických ideálech, které se rozhodli následovat. Pravicoví diktátoři jako Hitler pochodují pod praporem spiritualismu „jednoty“, kdy jsou všechny nevhodné kultury a rasy potlačovány. Při obhajobě uctívání státu a fašismu, tak jak byly formulovány osvícenským filozofem Hegelem, používají zákonnou moc a cenzuru k vynucování státních standardů morálky, povinnosti a intelektuální kontroly. Levicoví diktátoři jako Stalin pochodují pod zástavou materialismu „rovnosti“, populistické představy, že kapitalistické elity by měly být potlačeny v beztrždní společnosti dozorované nejvyšším centrálním plánovačem. Obna používají formální moc a mimoprávní tajnou policii, aby si vynutili státní kontrolu nad obchodem, zaměstnaností, mzdami, zisky a fyzickým vlastnictvím.

E2. VÝZVA: DRAŽBA

Kartu Výzvy po vyhodnocení událostí vydražte. Každý hráč smí na kartu jednou přihodit nebo dražbu vynechat. Aukci vyhrajete, pokud přihodíte nejvyšší počet Stařešinů **a Vyslanců**.⁶⁰ Stařešiny a **Vyslance**, kterými jste přihazovali, spotřebujte, pouze pokud dražbu vyhrajete. V některých případech je váš příhoz *posílen* o úroveň vašeho mysticismu (**E2b**) a/nebo o jedna v případě příznivé *globalizace* (**E2c**). Vždy však musíte bez ohledu na posílení spotřebovat alespoň jednu figurku, abyste aukci vyhráli. Vítěz získá kartu Výzvy jako novou kartu Základů. Při dražbě platí následující pravidla:

Často opomíjené pravidlo: Výhra v dražbě je jediným způsobem, jak získat kartu Základů. Jakmile získáte kartu Základů, můžete o ni přijít pouze čistkou nebo genocidou, na rozdíl od Vynálezů, které mohou být odhozeny, jakmile se stanou zastaralými.

Často opomíjené pravidlo: Figurkami na vaší desce mozku nikdy nelze přihazovat.

a. Dražba probíhá pouze v jednom kole. Dražba probíhá po směru hodinových ručiček, zahajuje ji vyzývatel a ukončuje hráč po jeho pravici. Každý z hráčů může buď přihodit, nebo dražbu vynechat. Minimální výše příhozu je jedna, k příhozu tedy musíte použít alespoň jednoho Stařešinu nebo **Vyslance**. Každý další příhoz musí být vyšší než předchozí (včetně posílení **E2b,c**). Nesmíte přihazovat více, než si můžete dovolit zaplatit. Nejvyšší příhoz v dražbě vyhrává. Všichni hráči, kteří mají alespoň jednoho Stařešinu nebo **Vyslance**, mohou přihazovat, neohledně na technologické požadavky uvedené na právě dražené kartě.

Poznámka: Pokud na kartu Výzvy nikdo nepřihodí, odstraňte ji ze hry.

Často opomíjené pravidlo: Přihazování proběhne pouze v jednom kole, každý má tedy pouze jednu šanci na příhoz.

Tip: Pokud jsou vaši Stařešiny nebo **Vyslanci**, „odříznutí“ a sedí na **Nápadech**, které už nepotřebujete, můžete je odvolat jedním ze tří způsobů: (1) použijte je pro přihazování v dražbách, (2) spotřebujte je pomocí akce *knihovna* nebo *volby*, nebo (3) je obětujte během potlačení.

b. Posílení příhozu mysticismem. Pokud je karta Výzvy **náboženská** (v rozích má symbol náboženství ✨, viz pravidlo **B2a**), pak si všichni hráči automaticky k příhozu připočítají hodnotu svého mysticismu (pokud dražbu nevynechají).⁶¹

♦ **Příklad:** Rozhodnete se provést výzvu a kartou Výzvy je „pohřební výbava“ (karta #9), což je náboženská karta. Váš mysticismus je na úrovni 2. Přihodíte jednoho Stařešinu, který je o dva posílen mysticismem. Aby protivník bez mysticismu získal tuto kartu, musel by přihodit alespoň čtyři figurky.

c. Posílení příhozu globalizací. Pokud se kostka na ukazateli filozofie nenachází ve středové oblasti, pak si všichni hráči s vládnoucí třídou odpovídající disciplíně uvedené u současné pozice kostky filozofie automaticky k příhozu přičtou jedna (pokud dražbu nevynechají). To, kterou disciplínu zrovna globalizace posiluje, poznáte podle barvy symbolu „+“ na ukazateli filozofie.

♦ **Příklad:** Během výzvy v předchozím příkladu se kostka na ukazateli filozofie nachází na poli „**PŘIROZENÉ ZÁKONY**“, což je jedno z polí označených červeným „+“. Vaší vládnoucí třídou je *průmysl*, takže váš příhoz bude posílen o jedna. Jelikož je váš příhoz již posílen o dva za mysticismus, váš protivník bez mysticismu s vládnoucí třídou *kultury* by potřeboval přihodit alespoň pět figurek, aby kartu získal.

60 PROSTŘEDKY SÁZKY představují specifickou autorizaci pro rozhodování. Před touto hrou (Epocha 0) neměli hominidé verbální vědomí a využívali emocionální autorizaci. Ale jak proto-lidé navýšovali svou slovní zásobu, ze zvolání, příkazů, dětského žvatlání a dalších forem externí komunikace se staly nové rozhodovací autority. Zprvu to byly pouhé součásti vstupu a výstupu a nikoli kognitivní jednotky, takže následná rozhodnutí byla „tíny trénovaného zvířete“. To se změnilo cca před 40 tisíci lety s náhlým objevem reprezentačního umění, pohřbů, technologie a sociální komplexity kulturní revoluce, což značí upgrade dlouhodobé paměti a multimediálního vědomí. Mluvená či zpívaná slova, normálně rychle zapomenutá, mohla přetrvávat jako „vlezlé melodie“ nebo vnitřní „hlasy“ a projevovale se tancem, malbami, figurkami a hudebně flétnami a bubny. Během Věku polyteismu (Epocha II) byla vědomá rozhodnutí zprostředkována osobním panteonem halucinací, často interpretovaným jako „bohové“. V Epoše III pak psané koncepty času, prostoru a sebe sama umožnily to, co Edelman nazývá „vysoce organizovaným vědomím“, s rozhodováním založeným na svobodné vůli, morálce a centralizovaném monoteismu. Posledním softwarovým upgradem předcházejícím Epoše IV byl objev logiky a rozumu jako dalších rozhodovacích možností.

61 MYSTICKÉ POSÍLENÍ nejprve ovlivňovalo lidské rozhodování skrze pohřby, mumifikaci, pohřební výbavu, krmení mrtvých, jako by byli živí, majetát a další uctívání předků. Náhrobní kameny jsou svědkem toho, že tato podivná úcta stále přetrvává. Manifestace mrtvých předků byly pravděpodobně prvními symbolickými vzpomínkami, které nám umožnily pamatovat si slovní instrukce již mrtvé osoby. Ostatní zvířata, postrádající symbolické vědomí, sice jednají na základě svých vzpomínek, ale nedokážou je vizualizovat.

d. Výhra v dražbě a platba. Pokud dražbu vyhrajete, zaplatte za svůj příhoz spotřebováním vybraných Stařešinů nebo **Vyslanců** do vaší svobodné vůle. Za využití *posílení příhozu* (**E2b,c**) nic neplatíte. Pokud dražbu prohrajete, nic neplatíte.

e. Heuréka. Pokud máte při dražbě nejvyšší příhoz, dražbu vyhráváte a musíte provést všechny *pokroky* (**G9**) uvedené za nápisem „HEURÉKA“.

f. Technologický požadavek. Pokud má karta uvedený požadavek na úroveň technologie nebo mozku (např. POŽ.: ) , kterého jste zatím nedosáhli, můžete se přesto dražby účastnit. Pokud vyhrajete, získáte výhodu Heuréka, kartu Výzvy si ale do své herní oblasti nepřidáte. Musíte ji ze hry odstranit.

Často opomíjené pravidlo: Pokud dražbu vyhrajete a díky výhodě Heuréka získáte potřebný technologický požadavek, nyní již požadavky na kartě splňujete a kartu Výzvy si musíte ponechat jako kartu Základů.

g. Orientace karet Základů. Pokud splňujete *technologické požadavky* (**E2f**), musíte vybranou kartu umístit do své herní oblasti jako kartu Základů. Zvolte si jednu ze dvou možných orientací. Schopnosti uvedené vzhůru nohama tak zůstanou až do přeorientování karty neaktivní. Pokud nesplňujete technologické požadavky, tuto kartu Základů odstraňte ze hry.

h. Podpora vládnoucí třídy. Pokud je zvolená orientace stejná jako vaše vládnoucí třída, přiložte kartu tak, aby z poloviny překryla nejspodnější kartu Základů, jak je naznačeno na příkladu herní oblasti (**D1**). Dojde tak k přidání nové řady dostupných akcí.

♦ **Příklad:** Rozhodnete se pro výzvu a vyhrajete dražbu. Zvolíte si pro svou novou kartu Základů orientaci odpovídající vaší vládnoucí třídě. Kartu umístíte a váš tah pokračuje fází aktivit.

i. Poklidná revoluce. Pokud zvolená orientace neodpovídá sloupci vaší vládnoucí třídy, dojde k **poklidné revoluci** a vaše vládnoucí třída se změní na nově vybraný sloupec. Přerušte hru a následujte postup uvedený v oddílu **D3**. Poté přiložte kartu tak, aby z poloviny překryla nejspodnější kartu Základů tak, jak je naznačeno na stranách 10 a 11.

Často opomíjené pravidlo: Během revoluce musíte potlačit všechny své Odpůrce neohledně na to, zda jde o poklidnou nebo násilnou revoluci.

♦ **Příklad:** Vyhrajete kartu Výzvy a zvolíte si orientaci, která neodpovídá vaší vládnoucí třídě. Máte jednoho Odpůrce, kterého potlačíte spotřebováním Stařešiny, kterého jste nepoužili k přihazování. Poté umístíte novou kartu Základů, přemístíte svůj žeton koruny a váš tah pokračuje fází aktivit.

E3. ZÍSKÁNÍ KOMETY

V balíčku výzev se nachází 4 karty Komet (**B2c**), zvané Kometa I, II, III a IV.⁶² Jedná se o oboustranné karty, které do balíčku výzev vkládáte otočené o 90 stupňů tak, aby všichni hráči viděli, kdy se ocitnou na vrchu balíčku. Pokud je Kometa na vrchu balíčku, první hráč, který provede výzvu, ji automaticky získá (dražba se nekoná) a zahájí další Epochu! Pokračujte podle následujících kroků (tyto kroky jsou uvedeny také na kartách Komet):

a. Chaos způsobený šokem z budoucnosti.⁶³ Počínaje hráčem, který Kometu získal, a pak po směru hodinových ručiček utrpí každý hráč jeden *chaos* (**D2**).

b. Evoluce nabídky. Odstraňte ze hry (tzn. ne do balíčku tradic) všechny karty z nabídky, na kterých se nenachází žádný Stařešina. Poté ze hry odstraňte všechny tři dobírací balíčky nabídky současné Epochy a nahraďte je novými dobíracími balíčky z následující Epochy.

62 KometY jsou v herních sériích BIOS a Pax tradičními posly dramatických změn. Kometa I v této hře představuje kulturní revoluci, kdy se poprvé objevily první kostěné a slonovinové nástroje, reprezentační umění a hudba, organizovaná sídla, propracované pohřby s pohřební výbavou a sociální hierarchie.

63 ŠOK Z BUDOUCNOSTI předznamenává každou novou epochu na hrubé cestě k modernitě. Tento chaos může být srovnán se změnou softwaru nebo operačního systému v počítači. V Epoše I, Věku řeči, slouží slova pouze pro přímou komunikaci mezi osobami, například jako varovné výkřiky. V Epoše II začínají být slova používána jako nástroj poznání. To je poprvé, kdy jsou slova používána v myšlenkách a vnitřním monologu, a lidé, kteří tak činili, byli odtrženi od svých stále pouze instinktivně jednajících bratří. V Epoše III vytvořily metafory odkazující k mému já identifikaci mě samého ve vesmíru, daly vzniknout prvnímu vědomí a vyvolaly rozpad předcházejících instinktivních autorizací, představovaných příkazy od osobního panteonu bohů. V Epoše IV začala logika a rozum nahrazovat náboženství jako nová ideologická autorizace pro rozhodování. Každá nová idea odstraní při reorganizaci autorizace lidského rozhodování tu starou.

c. **Obnova nabídky.** Obnovte nabídku podle oddílu **H2**. Tím vyplníte mezery (vzniklé při evoluci nabídky v předchozí odrážce) kartami z následující Epoque.⁶⁴

♦ **Příklad:** První Kometa se nachází na vrchu balíčku výzev a vy se rozhodnete využít svoji fázi Výzvy pro její získání. Všichni hráči utrpí chaos a váš protivník v důsledku toho upadne do násilné revoluce. Hra je přerušena, dokud se revoluce nevyřeší. Poté odstraňte všechny karty a dobírací balíčky z Epoque I s výjimkou jediné karty v Nabídce, na které jsou umístěny figurky Stařešinů. Tuto kartu přesuňte do první řady a poté celou nabídku obnovte kartami z Epoque II.

d. **Bodování Komety.** Všichni hráči získají vítězné žetony (**B8b**) podle pravidel uvedených na kartě Komety. U Komety I, která přichází na konci Epoque I, si každý hráč jednotlivě s ostatními hráči porovná úroveň mysticismu a za každého protivníka s nižší úrovní mysticismu získá jeden vítězný žeton. Tyto žetony si hráči umístí na kruh své barvy označený římskou I, který naleznou na mapě v oblasti „**KULTURA: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ**“. U Komety II je postup obdobný, hráči však místo úrovně mysticismu porovnávají úroveň urbanizace a žetony si umístí do oblasti „**POLITIKA: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ**“. U Komety III se porovnává úroveň rozmanitosti a žetony si hráči umístí do oblasti „**PRŮMYSL: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ**“. **Při závěrečném bodování (I) pak hráčům každý vítězný žeton přidává 1 vítězný bod.**

Často opomíjené pravidlo: Během závěrečného bodování nedochází k bodování Komety.

♦ **Příklad:** Jako Neandertálec ve hře pro tři hráče máte během bodování Komety I vyšší úroveň mysticismu než kterýkoliv z protivníků. Proto získáte dva vítězné žetony, které umístíte na bílý (neandertálský) kruh na mapě v levém dolním rohu (**KULTURA: ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ**).

e. **Předzvěst.**⁶⁵ Vyzyvatel automaticky získává kartu Komety, kterou si otočí na stranu s nápisem **Předzvěst**. Tuto kartu si ponechá, aby ji mohl případně použít pro *globalizaci* (**E4**).

♦ **Příklad:** Z vrchu balíčku výzev získáte Kometu, která ukončila Epoque I. Všichni utrpí chaos. Ve vaší vládnoucí třídě se nachází karta Základů s prázdným Polem odporu, na které umístíte Odpůrce. Zelený hráč má však všechna pole zaplněna Odpůrci, postihne ho tedy násilná revoluce, která vede k přeorientování jeho karty Základů z kultury na průmysl. Nabídka je obnovena, všechny dobírací balíčky se nahradí dobíracími balíčky Epoque II a všechny karty v Nabídce bez umístěných Stařešinů se nahradí kartami z Epoque II. Vy máte mysticismus na úrovni 1, zelený hráč na úrovni 3 a černý hráč žádný mysticismus nemá. Proto získáte jeden vítězný žeton a zelený hráč získá dva vítězné žetony. Kartu Komety si ponecháte jako Předzvěst.



E4. GLOBALIZACE

Pokud máte během fáze výzvy jednu nebo více *Předzvěstí* (**E3e**), namísto provedení výzvy bohů můžete jednu z nich ze hry odstranit a posunout tak kostku na ukazateli filozofie o jedno nebo dvě pole kterýmkoliv směrem.

F. FÁZE AKTIVIT

Během této fáze budete provádět jednotlivé akce odpovídající **symbolům**, které se vyskytují na viditelných barevných pruzích na kartách Základů a *Vynálezů* a také na desce druhu ve sloupci vaší vládnoucí třídy. Provedení *akcí* (**G1–G8**) a *pokroků* (**G9**) je dobrovolné a jejich dopad se projeví pouze u vás. Jednotlivé řádky lze přeskakovat.

64 PRŮMYSLOVÁ REVOLUCE „začala a učinila největší kroky v Anglii díky svým jedinečně všeobjímajícím ekonomickým institucím. Ty zase vznikly na základech položených ekonomickými (a) politickými institucemi zavedenými Slavnou revolucí. Byla to právě Slavná revoluce, která posílila a zracionalizovala vlastnická práva, vylepšila finanční trhy, podryla státem schvalované monopoly v zahraničním obchodu a odstranila bariéry bránící expanzi průmyslu.“ — Daron Acemoglu & James Robinson, *Proč státy selhávají* (Why Nations Fail, 2012).

65 PŘEDZVĚSTI jsou pozůstatky starých epoch, které přetrvávají i poté, co byly nahrazeny novými myšlenkami. Epoque I, období emocí, je sice dávno pryč, ale emoce stále kalí naše rozhodnutí. Epoque II také není mrtvá, což dokazuje jinak nevysvětlitelné chování v hypnóze nebo pod vlivem silné sugesce. Pozůstatky Epoque III přežívají coby náboženský trans, schizofrenie, transcendence, glosolálie neboli „mluvení v jazycích“, fascinace okultismem a astrologií, náboženská extáze a vytržení.

a. **Pořadí odspoda nahoru.** Akce a pokroky provádějte v pořadí, v jakém se nachází ve sloupci vládnoucí třídy, a vyhodnocujte je od nejspodnější karty po kartu nejvíce nahoře. Po jednotlivých řádcích tedy provádějte akce uvedené nejprve na kartách Základů, pak na desce druhu (z každého řádku ve sloupci vaší vládnoucí třídy vyberte jednu akci) a *nakonec na kartách Vynálezů*.

♦ **Příklad:** Podívejte se na obrázek herní oblasti s politickou vládnoucí třídou na straně 10. Hráč zde má dvě karty Základů, desku druhu (2 řádky) a *nakonec jednu kartu Vynálezu*. Protože se akce vyhodnocují odspoda nahoru, hráč (1) provede akci umění na první kartě Základů, (2) přeskočí druhou kartu Základů (protože je ochromena Odpůrcem), (3) provede akci vynález ve spodním řádku desky druhu, (4) provede akci šíření v horním řádku desky druhu a (5) zvýší svou energii z úrovně 3 na úroveň 4. *Bílý hráč díky svému Vyslanci získává bonusovou akci vyjednávání.*



b. **Ochromení karty Odpůrcem.** Karta Základů je ochromena (tzn. její akce nelze provádět), pokud se na jejím Poli odporu nachází Odpůrce. Odpůrce nacházející se na Poli odporu na žetonu koruny však žádnou z akcí nechromí.⁶⁶

c. **Lomítka.** Na kartách bude většinou uvedeno několik akcí, oddělených symbolem „/“. Na příklad A/B/C chápejte jako: můžete si zvolit buď akci A, nebo akci B, nebo akci C.

d. **Následky.** Po určitých akcích se objevuje symbol ➡, následován další akcí, většinou se symbolem pokroku nebo symbolem chaosu ☼. Pokud uvedenou akci provedete, vždy vyhodnoťte i Následek (získáte pokrok nebo utrpíte chaos). Následky se vyhodnocují až po vyhodnocení ostatních účinků akce (např. vyjednávání nebo válečné ztráty). Mezi akce, které mají Následky, patří *modlitba*, *urbanizace*, *exogamie*, *válka* (nehledě na její výsledek) *nebo obchod*.

♦ **Příklad:** Ve své kulturní vládnoucí třídě máte kartu Základů „Spojené národy“ (karta #67) s následujícími symboly akcí: ☼/☼➡8♣. Během fáze aktivit máte na výběr: buď provedete akci abstrakce, NEBO akci exogamie. Pokud provedete exogamii, jako Následek zvýšte úroveň své ekologické stopy o jeden stupeň.

e. **Revoluce.** Pokud během své fáze aktivit utrpíte násilnou revoluci, dokončete akci, která chaos vyvolala (včetně jejich Následků), a pak fázi aktivit okamžitě ukončete (**D3f**).⁶⁷

f. **Diplomatické jednání.** Pokud během své fáze aktivit použijete akci karty, na které je umístěn protivníkův Vyslanec, tento protivník okamžitě po dokončení dané akce získá bonusovou akci *vyjednávání* (viz glosář). Teprve poté vyhodnoťte případné Následky původní akce.

g. **Diaspora.** Pokud byste měli protivníka úplně odstranit z mapy, tento protivník místo toho okamžitě provede *diasporu* (**D4**).

66 DISENT (ODPOR) představuje nespokojenost s použitím síly vládnoucí třídou k vnucení své vůle ostatním členům společnosti. Disent není žádným způsobem zmírněn v demokracii, která legitimizuje použití síly pro vynucení zájmů většiny na menšinu. Pouze v čistě obchodní společnosti je iniciační použití síly vždy zakázáno, což definuje obchod jako interakci zahrnující přemlouvání bez použití síly či pohrůžky silou.

67 REVOLUCE byly v polyteistickém věku vzácné kvůli slepé poslušnosti bohům. Pravděpodobně první zaznamenaná plánovaná vzpoura a zabití vládce byla vedena proti králi Tukultimu z Asýrie (biblický král Nimrod) v roce 1207 př. n. l. Byla součástí kolapsu pozdní doby bronzové, viz poznámka 57.

G. PŘEHLED AKCÍ

Každá **akce** má svůj vlastní specifický symbol. Čtyři nejdůležitější akce, které se nachází ve spodní řadě na každé desce druhu **a někdy také jako akce Stařešinů (J5) na kartách Vynálezů a Základů**, nazýváme **akce poznání (G1, G2, G3, G4)**. Tyto akce vám umožní přemísťovat Stařešiny do nabídky a zpět.⁶⁸

G1. AKCE SPECIALIZACE



Touto akcí můžete do nabídky umístit nové Stařešiny.⁶⁹ Odeberte ze své svobodné vůle určitý počet figurek a vyberte si, na který Nápad nebo Nápady v Nabídce je umístíte. Jakmile jsou figurky umístěny, nazýváme je **Stařešinové**. Své Stařešiny můžete umístit i na Nápady, na kterých již Stařešiny máte nebo na kterých mají své Stařešiny umístěné vaši protivníci. Maximální počet figurek, které můžete jako Stařešiny umístit pomocí jedné akce *specializace*, je roven vaší úrovni informací (**D1c**).

Často opomíjené pravidlo: Vaše úroveň informací neznázorňuje maximální počet Stařešinů v Nabídce, ale maximální počet Stařešinů, které můžete do nabídky umístit během každé akce *specializace*. V Nabídce můžete mít libovolný počet figurek.

Často opomíjené pravidlo: Pomocí akce *specializace* můžete přemísťovat pouze figurky z vaší svobodné vůle. Nemůžete přemístit figurky z jiných domén na desce mozku, figurky umístěné v zásobě mysticismu, Vyslance, ani již umístěné Stařešiny (ti už se totiž specializovali na něco jiného).

♦ **Příklad:** Máte informace na úrovni 3, můžete tedy specializovat nejvýše tři figurky, ve svobodné vůli však máte k dispozici pouze dvě. Rozhodnete se obě figurky umístit do sloupce kultury, jednu do řady s cenou 1 a druhou do řady s cenou 2.

G2. AKCE VYNÁLEZ



S pomocí akce *vynález* si můžete z nabídky vzít kartu, na které máte alespoň jednoho Stařešinu. Buď ji odhodíte, **nebo přidejte do své herní oblasti**. V obou případech získáte uvedenou výhodu Heuréka a všichni protivníci se Stařešinou na této kartě získají výhodu Heuréka také, jelikož se jedná o společný vynález. Vynalezení proběhne ve čtyřech krocích: (a) spotřeba Stařešinů, (b) Heuréka (získáváte okamžitý pokrok, viz pravidlo **G9**), (c) Heuréka za společný vynález (okamžitý pokrok získají také protivníci, kteří vám s vynálezem pomohli) a (d) odhození karty Nápadu. **Pokud hrajete pokročilou hru a splňujete na kartě uvedené požadavky Stařešinů (G2a), menopauzy (J2a) nebo technologií (J2b) a Nápad má orientaci odpovídající vaší vládnoucí třídě, místo (d) kartu přidejte do své herní oblasti jako Vynález (J2).**⁷⁰

a. Spotřeba Stařešinů. Abyste mohli vynalézat, musí být na zvolené kartě umístěno tolik Stařešinů (libovolné barvy), kolik je pro danou řadu uvedeno v matici nabídky (**D1a**). Všechny Stařešiny na kartě spotřebujte do svobodné vůle jejich majitelů.

Často opomíjené pravidlo: Akci *vynález* můžete provést, i když se na kartě nachází Stařešinové jiných hráčů. Na kartě může být umístěna libovolná kombinace Stařešinů, k provedení akce však musí být alespoň jeden z nich váš.

b. Heuréka. Jak je uvedeno na spodní části karty, vynález vždy přináší okamžitý pokrok (**G9**) zvaný Heuréka. Tento bonus je povinný **a získáte jej neohledně na to, zda splňujete technologické požadavky (J2b), a neohledně na to, zda si Nápad přidáte do herní oblasti jako Vynález (J2).**

⁶⁸ ZNALOST je rozumově založené uchopení reality, buď přímým pozorováním, nebo pochopením přírodních zákonů, dosažené díky jazykově podloženému vědeckému odvození. Představuje vylepšení nezávislé na inteligenci – typ programování, které tu bylo od úsvitu živočichů, zaměřené na řešení problémů. Odvozená znalost je ekonomicky hodnotná, jelikož zvyšuje pracovní dovednosti a činnost inovátorů a průmyslníků. Produkuje potraviny, ubytování, lékařskou péči, infrastrukturu a další elementy vyššího životního standardu a nikoli nějaký návrh na převod tohoto bohatství na populaci. „Nakonec i jeskynní muž měl k dispozici všechny přírodní zdroje, jaké máme my dnes, a rozdíl mezi jejich a naší životní úrovní je rozdíl mezi znalostmi, které mohli k využití těchto surovin použít oni, a dnešními znalostmi.“ – Thomas Sowell, *Knowledge and Decisions*, 1980.

⁶⁹ SPECIALIZACE PRÁCE dala vzniknout novým skupinám řemeslníků, válečníků a politických elit. Byla umožněna hrncířstvím, pasetevnictvím a zemědělstvím neolitické revoluce. Mnoho dalších profesí stvořil průmysl a tovární průmyslové revoluce. „Produkce bohatství životně závisí na dělbě práce. Dělba práce jako dominantní forma produktivní organizace státu... je v historii poměrně nedávný jev. Nezačala dříve než v Británii 18. století. Dokonce i dnes je omezena jen na něco málo více než na Spojené státy, dřívější britská dominia, státy západní Evropy a Japonsko. Převládající podoba produktivní organizace ve většině světa byla převážně soběstačná produkce farmářských rodin a předtím kočovných kmenů či lovců.“ – George Reisman, *Capitalism*, 1990.

⁷⁰ VYNÁLEZ je způsob technologické tvorby konceptu, kdy je nástroj vizualizován dříve, než je vyroben, a to pomocí slov mentálně převedených do obrazu. Každé použité slovo naznačuje koncept znamenající neomezený počet hmatatelných jevů. Před slovními koncepty se výroba nástrojů vyvíjela pouze náhodně a v pomalém tempu přírodního výběru. Naproti tomu verbální koncepty třídí abstrakce a skupiny předmětů a umožňují rychlou a důmyslnou vynalézavost.

● **Znaménko plus.** Symbol + znamená povinné „a“. Například Heuréka na kartě „televangelisté“ (karta #69, viz stranu 9) znamená, že musíte provést jak akci *modlitba*, tak akci *čistka*.

● **Redukce (I), (II), (III).** Pokud je na kartě Nápadu jako součást výhody Heuréka uvedeno slovo **redukce**, musíte ze své herní oblasti odhodit návrh balíčku tradic jeden Vynález z uvedené nebo předchozí EPOCHY. Například „redukce (II)“ znamená, že musíte ze své herní oblasti odhodit libovolný Vynález z EPOCHY I nebo EPOCHY II. Tím dojde ke spotřebě všech Vyslanců na dané kartě. Pokud kartu Vynálezu z uvedených Epoch nemáte, k ničemu nedojde.

c. Heuréka za společný vynález. Pokud má na kartě Nápadu svého Stařešinu jeden nebo více protivníků, tito hráči také získávají bonus Heuréka. Pokud v rámci výhody Heuréka získá pokrok *demagog (G9h)* více hráčů, vyhodnocení začíná hráčem po levici vynalezce, poté pokračujte ve směru hodinových ručiček.

Často opomíjené pravidlo: Výhodu Heuréka získáte pouze jednou, počet vašich Stařešinů na kartě nehraje roli.

d. Odhození/Vynalezení. Kartu Nápadu odhodíte **navrch** balíčku tradic, pokud vám pravidla v oddílu **J2** neumožňují získat kartu Nápadu jako Vynález. Pokud máte větší počet karet Vynálezů, než je vaše úroveň informací, přečtěte si pravidlo **J2e**.

♦ **Příklad:** Karta Nápadu v druhé řadě sloupce kultury v Nabídce má na sobě umístěnu jednu oranžovou a jednu bílou figurku. Jste bílý hráč a Nápad vynaleznete. Jak vy, tak oranžový hráč získáváte výhodu Heuréka (v tomto případě jde o akci abstrakce). Obě figurky jsou spotřebovány do svobodné vůle svých majitelů. Poté Nápad odhodíte **navrch** balíčku tradic. Pokud splňujete požadavky **J2a, b, c**, přeorientujte kartu Nápadu na barvu své vládnoucí třídy (v tomto případě fialovou) a umístěte ji jako Vynález pod karty ostatních existujících Vynálezů tak, aby byla vidět jen její horní polovina.

G3. AKCE KNIHOVNA



Tato akce vám umožní do své svobodné vůle spotřebovat počet Stařešinů odpovídající vaší úrovni informací a následně si ji o jeden stupeň zvýšit (až do maximální výše 6).⁷¹

♦ **Příklad:** Máte informace na úrovni 3 a v Nabídce pět svých Stařešinů. Provedete akci knihovna, takže si vrátíte tři z nich do své svobodné vůle a úroveň informací si zvýšíte na stupeň 4.

G4. AKCE VOLBY



Pouze pokud máte jednoho nebo více Stařešinů **a Vyslanců**, spotřebujte je pomocí této akce všechny do vaší svobodné vůle, zvolte si libovolnou vládnoucí třídu a potlačte všechny své Odpůrce (**D3a**). Každý potlačený Odpůrce způsobí ztrátu města, nebo Migranta (pokud žádná města nemáte).⁷² Pokud se vaše vládnoucí třída nezmění, můžete dále provádět akce, počínaje následujícím řádkem výše.

a. Odklon voličů. Pokud změníte svoji vládnoucí třídu, **všechny Vynálezy přemístěte a přeorientujte (D3d), jinak se stanou zastaralými (D3e)**. Pokračujte v provádění akcí ve své nové vládnoucí třídě počínaje akcemi uvedenými na desce druhu.

b. Doživotní prezident. Akci volby lze provést jen jednou za tah.

♦ **Příklad:** Blíží se bodování na konci EPOCHY III. Chcete si tedy zvýšit svoji úroveň rozmanitosti, a proto provedete akci volby, při které spotřebujete svého jediného Stařešinu v Nabídce. Potlačíte všechny tři své Odpůrce a rozhodnete se ponechat si stávající vládnoucí třídu.

⁷¹ SYMBOLOGIE. Lidé po dlouhou dobu reagovali na různé verbální signály, například varovná zvolání nebo pokárání. Ale šlo pouze o podmíněné reflexy. Při kognitivním pokroku se nakonec někomu podařilo uchovat si sluchovou halucinaci komunikovaného slova a použít ji jako součást svého rozhodovacího algoritmu. Prvním „vnitřním hlasem“ byla snad adjektiva jako „ostřejší“, stále opakovaná, aby udržela soustředění osoby na úkol ještě dlouho poté, co její nehalucinační protějšek dávno odešel. Nebo možná byly prvními myšlenkami halucinovaná podstatná jména jako „bizon“ nebo „máma“. Slova se stala prvními symboly. Dalším zdokonalením byla vizualizace, schopnost vytvořit si mentální obraz významu slova a nějak rozlišit tuto halucinaci od reálného objektu. Halucinace, sluchové i zrakové, jsou vyvolávány drogami a zpěvem, a tak vznikl šamanismus. Jeskynní malby byly pravděpodobně výsledkem vizí šamanů, snažících se znovu oživit své vidění. To by vysvětlovalo, proč byly malby po staletí opravovány, když se na tomto rituálu v temnotách podílely generace šamanů. Poslední vylepšení nastalo, když se ostatní podívali na malby nebo sošky a dokázali si představit, že ony značky na plochem povrchu znamenají zvíře – schopnost, kterou nemá žádný jiný druh. První umělecký kritik možná představoval největší kognitivní skok vůbec.

⁷² VOLEBNÍ NÁSILÍ. V zásadě není vlastně nic čestného, spravedlivého ani mírumilovného na tom, když většina využije své početní převahy k prosazení své vůle vůči menšině.

G5. AKCE MIGRANTŮ

Existují tři druhy **akcí Migrantů**: **šíření (G6)**, **urbanizace (G7)** a **interakce (J3)**. Tyto akce umožní vytvořit nového Migranta a umístit jej na mapu, přesunout existujícího Migranta na jiné místo na mapě nebo nahradit Migranta na mapě městem:

- Vytvoření Migranta.** Vezměte Migranta ze své zásoby (pokud vám zásoba dojde, přechtěte si pravidlo **B9a**) a umístěte jej ke kterémukoliv Migrantovi nebo městu vaší barvy na mapě. Poté s ním proveďte akci **šíření** podle pravidel v oddílu **G6**.
- Přesunutí již existujícího Migranta.** Pokud nechcete vytvořit nového Migranta, můžete přesunout již existujícího Migranta, který se v tomto tahu zatím nepřesouval. Proveďte s ním akci **šíření** podle pravidel v oddílu **G6**.
- Nahrazení Migranta městem.** Pokud provádíte akci **urbanizace (G7)**, nahraďte Migranta městem (Migranta si vraťte zpět do zásoby). Městem překryjte jednu ze surovin uvedených na některém ze tří přilehlých hexů.

G6. AKCE ŠÍŘENÍ



Během **akce šíření** přesuňte buď (1) jednoho nového Migranta (**G5a**), nebo (2) jednoho existujícího Migranta (**G5b**) z jednoho pole na jiné. Při přesunu postupujte podle bílých čar tvořících strany jednotlivých hexů.⁷³ Vaše města se nemohou přesouvat z jednoho hexu na druhý.

- Dosah šíření.** Migrant se může přesunout až o takový počet polí, kolik odpovídá vaší současné úrovni energie.⁷⁴ Pokud Migrant zahajuje **šíření** ve městě, prvním polem musí být některé z polí, která jsou k hexu s tímto městem přilehlá. S výjimkou mořského lidu musí být poslední pole, na které se Migrant přesune, polem pevniny (**B3b**).
- Námořnictví.**⁷⁵ Migrant se může přesunout přes takový počet polí vody, kolik odpovídá vaší současné úrovni námořnictví. Proto na začátku hry nemůže přeplout přes žádné pole vody.

Poznámka: Může se stát, že v důsledku změny klimatu dojde k uvěznění Migranta. Migrant, který je obklopen neobyvatelnými hexy (hexy s žetony klimatu a stálým oceánem či oblastí trvalého zalednění), se nemůže přesunout, dokud nedojde ke zvýšení úrovně jeho technologií nebo dokud nedojde k další změně klimatu.



Příklad: Černý hráč má námořnictví na úrovni 2 a energii na úrovni 4. Může se tedy přesunout až o 4 pole a překonat při tom až 2 pole vody. Svůj přesun však musí ukončit na poli pevniny. Na začátku se nachází na poli pevniny a může se přesunout přes pole pevnina-voda-voda-pevnina (viz obrázky výše). Přes pole voda-voda-voda-pevnina by se přesunout nemohl.

⁷³ ŠÍŘENÍ je malthusiánský imperativ pro veškerý život včetně lidí až do Epochy II. Lidé osvobození rozvojem svobodné vůle jsou schopni nemalthusiánského chování, jako je dobrovolný celibát, kontrola porodnosti, sebevražda, ideologický altruismus, či dalších jevů, které nešíří ani jejich geny, ani geny jejich příbuzných. Dnes mají všechny západní národy porodnost nižší, než je úroveň nahrazení, a jelikož rodiče chtějí mít méně dětí, světové snižování populace je nevyhnutelné. Ano, dnešní počet žijících dětí (2 miliardy) je pravděpodobně největší, který kdy byl a bude. Zmenšování populace přinese své vlastní problémy, kterým bude lidstvo čelit v další epoše.

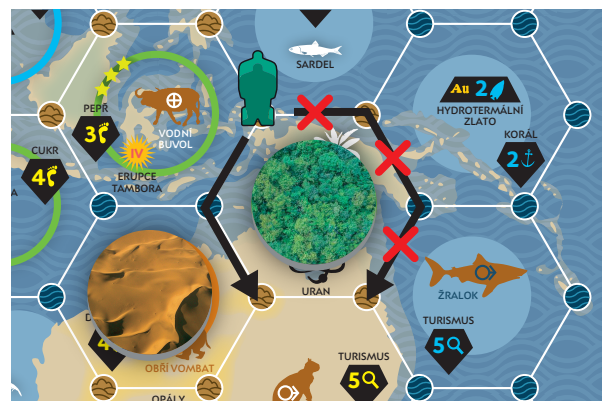
⁷⁴ ENERGIE. Život začínal s geochemickou energií, další evoluční vývoj přidal k seznamu zdrojů sluneční světlo, kyslík a samotné živé tkáně. Tato expandující říše vedla ke zvýšení diverzity a komplexity ekosystémů. Lidské technologie přidaly oheň (ohniště a pece – energie na úrovni 2), chemické zdroje (fosilní paliva na úrovni 5) a jadernou energii (štěpení jádra na úrovni 6). Před těmito objevy byly společnosti omezeny na spalování dřeva a zemědělství, což omezovalo ekonomický růst na rychlost, s jakou mohla být sluneční energie přetvořena v použitelné zboží a služby.

⁷⁵ NÁMOŘNÍ TECHNOLOGIE je raný příklad technologie – produktu konceptuálně vizualizovaného v myslí dříve, než je vyroben. Umožnila objevy nových zemí, počínaje vyložením Aboriginů ve Velké Austrálii před 55 tisíci lety, jak naznačuje vymírání tamní megafauny. Technologie kožených člunů dovolila během posledního glaciálního maxima precolviským Indiánům obeplout kordilérský ledový příkrov, bariéru mezi Beringií a zbytkem Nového světa. Největší námořní kultura všech dob – Polynésané – využila pozorování ptáků a plavidla schopná pohybu po otevřeném moři k objevu Havaje kolem roku 500 n. l. a Nového Zélandu kolem roku 1000 n. l., tedy v době, kdy Vikingové dosáhli Grónska a Vinlandu. Tyto skutky Polynésanů a Vikingů mohou být ve hře napodobeny pomocí člunů úrovně 2 (galéry), ale překročení Atlantiku ve stylu Kolumbovy plavby z roku 1492 již vyžaduje loď úrovně 3.

- Pravidlo Blitzkrieg (blesková válka).**⁷⁶ Akci **šíření** nemůžete provést s Migrantem, který se již v daném tahu přesunul, nebo z města, které bylo v daném tahu vytvořeno. **Výjimku** z tohoto pravidla tvoří situace, kdy máte buď (1) město s válečným zvířetem, (2) město s ropou, nebo (3) město s uranem. **To platí i pro interakce, které využívají akci šíření (obchod, kázání, válka nebo ztročnění, viz oddíl J3).** I bez Blitzkriegu však můžete provést akci **urbanizace (G7)** Migrantem, se kterým jste právě provedli akci **šíření**.

Příklad: Nemáte žádné město s válečným zvířetem. Se svým Migrantem se pomocí akce šíření přesunete na pole přilehlé k hexu v Indii, na kterém se nachází symbol slona. Ve stejném tahu vytvoříte město pomocí akce domestikace. Zbývá vám poslední akce šíření. Protože teď už město s válečným zvířetem vlastníte, můžete se přesunout ze svého nově postaveného města.

- Vstup na nepřátelské území.** Pokud neprovádíte **interakci (J3)**, přes pole obsazené nepřátelským Migrantem nemůžete bez svolení jeho majitele projít. Pokud s protivníkem neprovedete úspěšnou **interakci (obchod, kázání, útok nebo ztročnění, viz oddíl J3)**, poslední pole, na které vstoupíte, nesmí být obsazené.
- Země je kulatá.** Pokud vstoupíte na jedno z pojmenovaných polí, nacházejících se na východním okraji hexové sítě (Beringie, Hory skladatelů nebo Havaj), nacházíte se zároveň na stejnojmenném poli na západním okraji hexové sítě (a naopak).
- Žetony klimatu** jsou barevné žetony, které se během určitých událostí (**E1 c,d,e,f**) přidávají na mapu, nebo se z ní odebírají. Obecně se Migrant nemůže při akci **šíření** přesouvat po trase, která prochází mezi dvěma neobyvatelnými hexy (např. hex s žetonem klimatu, stálý oceán nebo oblast trvalého zalednění). **Šíření** je však povoleno, pokud trasa prochází mezi obyvatelným a neobyvatelným hexem. V případě, že jste si během hry alespoň dvakrát zvýšili úroveň ekologické stopy, energie, imunologie nebo námořnictví, přechtěte si v glosáři pojem OBYVATELNÉ, kde naleznete upřesnění, které hexy a pole jsou pro vás obyvatelné.



Příklad: Hobití Migrant v Indonésii by rád odplul do Austrálie, nicméně severní Austrálie je překrytá žetonem pralesa a sousední hex s obřím vombatem je překryt žetonem pouště. Hobit má námořnictví na úrovni 1, imunologii na úrovni 1 a ekologickou stopu na úrovni 3. Nemůže se přesunout na východ a pak na jih, protože by se přesouval mezi stálým oceánem a pralesem, což jsou pro něj dva neobyvatelné hexy. Může se ale přesunout po jižní trase, kde může projít mezi dvěma žetony klimatu (poušť a prales), protože mu jeho ekologická stopa na úrovni 3 umožňuje projít mezi pouští a neobyvatelným hexem.

Často opomíjené pravidlo: V příkladu výše nezapomínejte, že stálý oceán (např. hex se žralokem) je neobyvatelný, i když se na něm nevyskytuje žádný žeton klimatu. Proto se nemůžete přesouvat podél pobřeží mezi oceánem a neobyvatelným hexem pevniny, dokud nemáte námořnictví na úrovni 2 nebo vyšší.

- Šangri-La.** Migrant, který se nemůže přesunout, protože je obklopen žetony klimatu, zůstává v izolaci (dokud není např. odstraněn v důsledku potlačení nebo osvobozen zvýšením úrovně některé z potřebných technologií).
- Terra incognita (Země neznámá).** Arktická oblast, nacházející se na sever od nejsevernější řady hexů, se nazývá **oblast trvalého zalednění (B3h)** a ovlivňuje **šíření** na dalekém severu. Pro účely přesunu považujte všechny ostatní oblasti za hranici hexové sítě za **stálý oceán (B3i)**.

⁷⁶ BLITZKRIEG. Kočovní pastevci, například lid jámové kultury a Hunové, chovali býložravá zvířata jako koně a dobytek, která s nimi putovala v jejich karavanách. První kolové vozy (#146) byly pravděpodobně vyvinuty ve stepích. Takoveto národy se pak přehnal evropskými zemědělskými oblastmi rychlostí blesku.

G7. AKCE URBANIZACE

 Svá města budete stavět pomocí akcí *domestikace* , *kultivace*  a *těžba* . Všechny tyto tři akce vám umožní přeměnit Migranta na město na přilehlém OBYVATELNÉM HEXU (viz glosář). Provedete to tak, že nejprve spotřebujete daného Migranta, pak vezmete kvádr nejvíce vlevo na vaší stupnici urbanizace a umístíte ho tak, aby překryl příslušný symbol *surovin* (**B3e**) uvnitř přilehlého hexu (viz legenda na mapě). Akce *urbanizace* často vyvolává Následky.⁷⁷

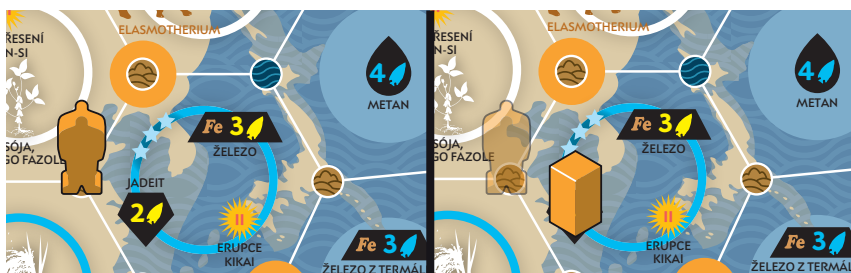
Omezení (pro hex): Každý hex může obsahovat pouze jedno město, mnoho hexů však obsahuje dva symboly surovin. Pokud chcete provést akci *urbanizace* na druhé město na stejném hexu, musíte nejprve první město vlastnit a při vytváření druhého města použít jeho kvádr. Prakticky tak zničíte jedno město (bez vyvolání chaosu) a použijete je jako Migranta k vytvoření druhého města.

Omezení (pro hráče): Pokud chcete provést akci *urbanizace*, ale už máte postaveno všech deset měst, přečtěte si pravidlo B9c.

Poznámka: Surovinu, na které už máte město postaveno, můžete znovu *urbanizovat* pouze za účelem získání Následku. Nedojde tím ke spotřebování Migranta.

♦ **Příklad:** Během své fáze aktivit můžete provést akci  → 3♣. Tato akce vám umožňuje použít Migranta, sousedícího s hexem se surovinou kovu, k tomu, abyste daný kov vytěžili, spotřebovali Migranta k vytvoření města a zvýšili si úroveň metalurgie o jeden stupeň (maximálně však na úroveň 3). Pokud již máte město na surovině zlata postavené z předchozích tahů, můžete jej znovu vytěžit a zvýšit si tak metalurgii (opět však maximálně na úroveň 3).

 **a. Domestikace.**⁷⁸ Tato akce vám umožní postavit město na hexu, na jehož přilehlém poli se nachází váš Migrant. Hex musí obsahovat nepřekrytý symbol zvířete (hnědý) a musí být obyvatelný (tzn. nesmí jít o stálý oceán ani oblast trvalého zalednění a nesmí obsahovat žeton klimatu). Pokud je tomu tak, nejdříve spotřebujte daného Migranta, pak vezměte kvádr nejvíce vlevo na vaší stupnici urbanizace a umístíte jej na hex tak, aby překryl symbol zvířete. Tento kvádr je nyní vašim městem.⁷⁹



URBANIZACE. Oranžový hráč má metalurgii na úrovni 2 a využívá akci .

77 URBANIZACE. „A tedy tvrdit, že městská revoluce je dílem imperátorů nebo zemědělských přebytků, je krokem zpět. Nejdřív přišla intenzifikace obchodu. Zemědělské přebytky se staly předmětem obchodu, jenž umožnil zemědělcům vyměnit vlastní produkci za hodnotné zboží odjinud. V historii vždy říše začínaly jako obchodní oblasti, než se staly hřištěm vojenských útočníků zevnitř či zevně. ... Obchod vzešel z interakcí jednotlivců. Vyvinul se. Nikdo tomu nevel. – Matt Ridley, *Racionální optimista* (The Rational Optimist, 2010).

78 DOMESTIKACE je proces selektivního křížení rostlin nebo zvířat v zajetí. Na herní mapě jsou vyznačena známá centra zemědělské produkce: Úrodný půlměsíc (před 10 500 lety), Čína (před 9 500 lety), Nová Guinea (před 9 000 lety), Sahel (před 7 000 lety), Střední Amerika (před 5 500 lety), Andy (před 5 500 lety), Etiopie a západní Afrika (před 5 000 lety) a východní USA (před 4 500 lety). Nejranější data pro domestikaci zvířat jsou: ovce a kozy před 10 500 lety (Úrodný půlměsíc), prase a bourec morušový před 9 500 lety (Čína), tur au-roch před 9 000 lety (údolí Indu), osel a kočka před 8 000 lety (Egypt), lama a morče před 5 500 lety (Andy), perlička před 7 000 lety (Sahel) a krocan před 5 500 lety (Mexiko). Nedávné objevy předpokládají domestikovaného psa, pocházejícího ze sibiřského permafrostu, jsou datovány do doby před 18 000 lety. „Kultura lineární keramiky, která se objevila někdy před 5 000 př. n. l., byla původně vázána na dostatečně kypřé půdy, aby mohly být zorány pomocí ručních nástrojů. O pouhých tisíc let později – se zavedením pluhu taženého volem – byli tito farmáři schopni rozšířit pěstování v mnohem větším rozsahu i na těžkých půdách a drnitých zeminách.“ – Jared Diamond, *Osudy lidských společností* (Guns, Germs & Steel, 1997).

79 PASTEVECTVÍ je kulturní závislost na využívání mléčných, nákladních nebo tažných zvířat. Nejstarší známá domestikace zastupců megafauna byla uskutečněna pastevci sobů v tundře Laponska. Objevené sáně tažené zvířaty jsou staré 12 tisíc let. Pasení dobytka se objevilo před 9 tisíci lety v Indii a stalo se jádrem civilizace, která pokračuje dodnes (biomasa dobytka je dnes zřejmě největší hmota představovaná jedním druhem). Tažní koně byli poprvé domestikováni v asijském vnitrozemí před 6 000 lety. Záznamy odkazující na nákladní velbloudy překračující Arabskou poušť a Saharu sahají 3 700 let nazpět. V Americe a Austrálii byla megafauna vyhubena tak rychle, že se pastevectví zde uchytilo až v dobách po Kolumbovi. Jedinou výjimkou byli malí velbloudi z And – lamy a alpaky – domestikováni před 5 500 lety.

 **b. Kultivace.**⁸⁰ Tato akce vám umožní postavit město podobně jako u *domestikace*, ale místo hnědé suroviny (zvíře) budete město stavět na obyvatelném hexu s bílou surovinou (zahradnictví nebo biopalivo).

 **c. Těžba.** Tato akce vám umožní postavit město podobně jako u *domestikace*, ale místo hnědé suroviny (zvíře) budete město stavět na obyvatelném hexu s černou surovinou (luxusní zboží, kov, ropa nebo uran). Podmínkou navíc je, že musíte mít alespoň takovou úroveň technologie, jaká odpovídá číslu uvedenému na daném symbolu.

♦ **Příklad:** Během fáze aktivit máte ve své herní oblasti k dispozici následující akce (v pořadí odspoda nahoru): , , ,  → 5⚡. Jednoho Migranta pomocí akce šíření přesunete na pole přiléhající k hexu se symbolem velblouda v Himalájích a druhého do Saúdské Arábie,



kde se nachází luxusní zboží ve formě perel. Použijete akci *domestikace*, abyste prvního Migranta přeměnili na město s domestikovanými velbloudy. Protože splňujete podmínku pro těžbu perel (námořnictví na úrovni 1), použijete akci *těžba* a svého druhého Migranta přeměníte na město s perlami. Vlivem Následku z akce *těžba* si zvýšíte energii z úrovně 3 na úroveň 4.

d. Těžba luxusního zboží nebo kovů. Existují čtyři druhy surovin, které můžete těžit pomocí , luxusní zboží () a kovů () a ropy () nebo uranu (). Toto rozdělení naleznete také v legendě na levé části mapy. Dejte však pozor na to, že akci se symbolem  můžete těžit pouze luxusní zboží a akci se symbolem  můžete těžit pouze kovy.

G8. BONUSOVÁ MOŽNOST URBANIZACE V ZÁKLADNÍ HŘE

Jak je znázorněno na desce druhu, při *základní hře* (**C1a**) máte pro každou ze tří disciplín jednu možnost *urbanizace* navíc:

a. Kultura umožňuje *domestikaci*  (**G7a**), pokud je vaše životní prostředí (součet vašich úrovní ekologické stopy a energie) alespoň na úrovni 5.⁸¹

b. Politika umožňuje *kultivaci*  (**G7b**), pokud je vaše životní prostředí alespoň na úrovni 6.⁸²

c. Průmysl umožňuje *těžbu*  (**G7c**).⁸³

80 ZEMĚDĚLSKÁ REVOLUCE, která je ve hře k dispozici dosažením úrovně ekologické stopy 3, umožnila hustší populaci, jež zase podporovala větší přezimující komunity, kumulaci zboží a nástrojů a specializaci v rozmanitých podobách nové práce. Ačkoli zemědělství přineslo určité problémy ve výživě, sociálním dělení a nerovnosti pohlaví, nezpůsobilo zvrát v pokrocích lidstva, jak tvrdí antitechnologové. Populární knihy jako *Na počátku byl sex* (Sex At Dawn, Ryan a Jethá, 2010) smyšleně vyobrazují předzemědělský paleolitický život jako rovnostářské promiskuitní komunity, kde byly děti vychovávány v jeslích, bez povědomí o rodičovství, sňatcích, rodinách, sexuální žárlivosti, majetku a válkách. Minulé i současné studie lovecko-sběračských společností popisují hierarchii dominance určující místa a privilegia k množení. Například kultura Kwakiutlů z ostrova Vancouver, zobrazovaná jako utopie, je tradičně hierarchická, otrokářská, majetek hromadí a slavici potlač. Jak poukazuje Jared Diamond v knize *Svět, který skončil včera* (The World Until Yesterday, 2012), většina lovců a sběračů jsou paternalistické společnosti ve stavu trvalé války a pěstující nechtuté zvyky jako škrcení vdov.

81 IDEALISMUS, představovaný ve hře kulturní disciplinou/bodováním, nahlíží na realitu jako na duchovní dimenzi nadřazenou přírodnímu světu a ovládající jej. Přírodní svět a jeho zákony jsou považovány přinejlepším za částečně skutečné, zatímco pravá realita leží v hypotetických entitách jako v Platónově abstrakci, Bohu svatého Augustina nebo v Hegelových idejích. Jak poukazuje filozofka Ayn Randová, vede to k nazerání na svět, jako by byl řízen vědomím místo existencí samou. Vnímání satelitů nebo kosmických lodí, posunovaných zázračnou boží rukou namísto přírodních zákonů gravitace, vede k odmítání rozumu a vědy. Prohlášovat, že za přírodní zákony je zodpovědné nadřazené vědomí, je únik: jestliže nedokážeme porozumět motivacím, proč by nadpřirozené vědomí mělo potlačit nebo nahradit přírodní zákony, nedokážeme předstírat, že rozumíme čemukoli. To je argument „Eklundovým skřítkem“: existence bytí jedině nadpřirozené entity činí svět nesrozumitelným a vědu naprosto neschopnou. Navíc zodpovídání otázek týkajících se vesmíru dovoláváním se zázraku není vysvětlením, ale je to uhybní před vysvětlením, které brání dalším myšlenkám a otázkám.

82 POLITIKA je filozofická věda definující určitý sociální systém: jak bychom spolu měli navzájem vycházet se společným prospěchem. Fialová disciplína ve hře hájí centralizovanou politiku etatismu nebo socialismu, řízenou paternalistickými monarchy či politiky. Kdykoli vládnoucí třída vnucuje ostatním cokoliv silou nebo pohrůžkou násilím a ospravedlňuje vše tvrzením, že je to dobré pro společnost, je to socialismus (odtud název). Socialismus možná začal posiláním starých osob umřít ven do mrazu, aby ostatní měli větší šanci přežít zimu. Dalším projevem socialismu je vynucené zotročení nebo vazalství, považované za nezbytné pro přežití společnosti. Moderní socialismus zahrnuje pravavicový nacismus a levicový stalinismus. Trvalým motivem je obětování jednotlivců v zájmu kolektivu.

83 INDUSTRIALIZACE „znamená, že půda již nebyla jediným zdrojem bohatství. Objevila se možnost vytvářet bohatství výrobou a obchodováním zboží.“ – Ben Hubbard, *Industry Rises*, 2016.

♦ **Příklad:** Vaší vládnoucí třídou je politika, ekologickou stopu máte na úrovni 2 a energii na úrovni 3. Během své fáze aktivit nemůžete využít bonusovou možnost urbanizace (kultivace), protože vaše úroveň životního prostředí je o jedna menší, než je potřeba. Podstoupíte však revoluci, abyste změnili svou vládnoucí třídu na kulturu. Nyní můžete při své fázi aktivit domestikovat pomocí akce na desce druhu.

G9. POKROKY

Pomocí pokroků můžete vylepšovat svůj mozek a jednotlivé technologie, měnit filozofii nebo pročistit svou herní oblast. S pokroky se setkáte ve formě výhod **Heuréka (G2b,c)** nebo ve formě akcí během fáze aktivit (**F**). Existuje 8 typů pokroků:



a. Encefalizace. Na své desce mozku přemístíte jednu figurku z emocí do slovní zásoby.⁸⁴ Tento proces si představte jako evoluční růst kůry mozkové. Figurky ve vaší slovní zásobě mají omezené využití, můžete je však přemístit do svobodné vůle pomocí akce *abstrakce* (viz následující odrážka).



b. Abstrakce. Na své desce mozku přemístíte jednu figurku ze slovní zásoby do svobodné vůle.^{85, 86}



c. Umění. Přemístíte jednu figurku ze své zásoby mysticismu do své svobodné vůle.⁸⁷



d. Modlitba. Přemístíte jednu svoji figurku z jakékoliv domény na desce mozku do své zásoby mysticismu.⁸⁸



e. Technologie X. Zvyšte úroveň uvedené stupnice technologie o jeden stupeň, maximálně však na úroveň **X**. Pokud máte například úroveň ekologické stopy 2 a získáte pokrok ekologické stopy 4, posuňte svoji kostku o jeden stupeň na úroveň 3, nikoliv na úroveň 4. Pokud jste již úrovně 4 dosáhli a získáte pokrok ekologické stopy 4, nic se nestane.

84 ENCEFALIZACE je fyzický evoluční růst mozku, který se zastavil někdy uprostřed Epochy I (kdy lidský mozek dosáhl své současné velikosti). A přesto se po další milion let lidské chování a nástroje nezdály být dokonalejší než u jeho předchůdců s polovičním mozkem. Leda Cosmidesová a John Tooby se domnívají, že toto zaostání raně mysli nastalo kvůli členění do tří kortikálních domén, odpovídajících ve hře třem disciplínám: kulturní (povědomí o přírodním a duchovním světě), politické (interakce, hierarchie, aliance a empatie) a industriální (konceptuální manipulace s kamennými a dřevěnými objekty). Jelikož tyto domény využívaly jiný software, vjemy získané jednou doménou nemohly být sdíleny s jinou. Důkazy pro kognitivní izolaci jsou archeologického rázu. Pro představu: po milióny let jsou všechny známé artefakty vyrobeny ze dřeva nebo kamene. Proč ne z kostí? Modulární nejazyková mysl při setkání s kostí s ní zachází jako s potravou a zpracovává ji algoritmy kulturního modulu a nikoli technologického. Dovednosti získané štipáním kamene zde nemohou být použity kvůli inkompatibilitě softwaru zabraňující sdílení mezi oblastmi těchto dvou instinktů. Dalším důkazem doménové izolace je chybějící umění, šperky a další symboly během Epochy I, což je interpretováno jako oddělení sociální a technické inteligence. Tyto bariéry se zhroutily až s nástupem řeči.

85 UPGRADE SOFTWARE je změna emočně řízeného programu tří izolovaných domén na jazykově řízený program, umožňující komunikaci mezi doménami. Oním upgradem, pohánějícím lidské atributy jako fantazirování, přepínání kódů, metafory, neexistující fakta a vnitřní monology (#24), jsou slova používaná v rozhodovacím procesu a paměť.

86 INSTINKT VS. ABSTRAKCE. „Maminka včera uměla.“ Existuje jediný živočich, který dokáže jinému jedinci svého druhu předat takto jednoduchou myšlenku. Žádné další společensky žijící zvíře, například pes, neumí toto sdělit jinému psu. Psi se naučí reagovat na své jméno, ale neumí používat jméno své, ani jiných psů či lidí, jako součást svého poznání. Psovitě šelmy byly přírodním výběrem naprogramovány, aby se vyhybaly bolesti a obávaly se nebezpečí, a přesto pes nechápe koncept „smrti“. *Ačkoli jsou psi inteligentní, postrádají koncept času, a nedokážou si tedy představit sami sebe jako postavy v možných budoucnostech. Kdy lidé získali tento autoetický smysl pro minulost a budoucnost, umožňující abstrakci a dlouhodobé plánování? Před milióny let, nebo jen před tisíci? Šlo o postupný proces nebo náhlou událost? A jak se vůbec sám udržuje? „Na celé Zemi se pouze my dokážeme vzbouřit proti sobeckým replikátorům.“* – Richard Dawkins, *Sobecký gen* (Selfish Gene, 1976).

87 UMĚNÍ symbolicky znovu vytváří skutečnost podle umělcových hodnot (a tato hra je toho příkladem!). Tato spojnice mezi mysticismem a vědomou svobodnou vůlí je jedinečným aspektem lidí; ptáci zpěv a loubilemčíků jsou pářícími strategiemi, nikoli uměním. Bez umění by pravěký člověk dokázal hovořit a identifikovat vjemy pomocí názvů, ale nedokázal by tyto vjemy organizovat, propojovat nebo třídit. Ve spekulativním scénáři vzniku prvního umělce předpokládáme lingvistického giganta jménem Og, který náhodně požil drogy (#98). V té době neměli paleolitici lidé o nic větší motivaci se zdrogovat než ostatní zvířata. Ale tento pozměněný stav mysli využil Ogovu slovní zásobu k rekonstrukci obrazu, možná prvnímu halucinovanému obrazu vůbec. (Bez slovní zásoby nejsou ostatní živočichové schopni vytvořit ani představit si mentální obraz.) Og byl schopen tuto halucinaci reprodukovat jako jeskynní malbu nebo sošku venuše, které mu umožnily uchovat si onen pocit bez zjevné negativní hodnoty pro přežití, kterou drogy mají. Tento první světový imaginovaný obraz se stal prvním světovým reprezentačním uměním. Ogovy jazykově vybavené děti a žáci rovněž požíli drogy a stali se umělci. Se schopností interpretovat umění jako to, co představuje, a vnímat entity věci spíše než izolované podněty dostal Ogův kmen k dispozici úžasnou vynalézavost a konceptuální mentalitu. Ale za cenu, která pronásleduje lidstvo dodnes: jedinečnou lidskou náchylnost ke kouření, alkoholu, medicaci a mysticismu.

88 MODLITBA je prostředek návratu k prvotním způsobům řešení problémů a rozhodování, tedy kognitivnímu přístupu používanému lidmi před tím, než se stali plně vědomými. Modlitba může být podpořena halucinogeny, zpěvem, bubny, hypnózou a „mluvením v jazycích“, snad proto, že napodobují metronom, podle něž byly halucinace přenášeny z jedné strany mozku do druhé. Tyto osobité lidské slabosti mohou být využity charismatickými demagogy (#69). „Ti, kteří díky tomu, co teologové nazývají darem víry, dokážou obklopit své životy náboženskou vírou, se opravdu mohou změnit skrze modlitbu a její očekávání jako v posthypnotické sugesci. ... Ale ostatní z nás, spoléhající se na modely vědomí a skeptickou etiku, musí přijmout omezenou kontrolu. Jsme vyučeni sebepochybováním, jsme žáci všech svých selhání, géniové výmluv a odkládáči rozhodnutí.“ – Julian Jaynes, *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1976.

● **Bonusy z pokroku parní a ropné energie.**⁸⁹ Jak je uvedeno na stupnici energie, pokud pokročíte na úroveň energie 6 nebo 7, získáte jako Následek bonus ve formě jednoho pokroku zdarma na jiné libovolné stupnici technologií.

f. Redukce (I)/(II)/(III). Pokud je na kartě Nápadu jako součást výhody Heuréka uvedeno slovo **redukce**, musíte ze své herní oblasti odhodit navrch balíčku tradic jeden Vynález z uvedené nebo předchozí Epochy. Například „redukce (II)“ znamená, že musíte ze své herní oblasti odhodit libovolný Vynález z Epochy I nebo Epochy II. Tím dojde ke spotřebování všech Vyslanců na dané kartě. Pokud nemáte žádnou kartu Vynálezu z uvedených Epoch, redukce nemá žádný účinek.



g. Čistka. Tento typ výhody Heuréka se vyskytuje pouze na kartách s událostí *diktátor* (**E1j**) a představuje sklony diktátorů k bezohlednému potlačování veškeré možné konkurence. Umístění této karty Základů do sloupce vládnoucí třídy způsobí odstranění všech ostatních karet Základů v daném sloupci (desku druhu neodhazujte, ta ve hře zůstává natrvalo). Pokud se na kartách Základů, které podlehy čistce, vyskytovali Odpůrci, jsou potlačeni podle pravidla **D3a**.



h. Demagog. Posuňte kostku na ukazateli filozofie nejvýše o jeden stupeň kterýmkoliv směrem.

H. EKOLOGICKÁ STOPA A OBNOVA NABÍDKY

H1. KONTROLA EKOLOGICKÉ STOPY

Každý hex dokáže uživit pouze určité množství populace. Pokud vaše populace toto množství převyšuje, nadbyteční členové hladoví. Populace s nízkou úrovní technologií (například lovci a sběrači) potřebují ke své obživě více půdy než ostatní, jsou proto vystaveny vyššímu riziku hladovění.⁹⁰

a. Hladovění. Během této fáze zkontrolujte všechny hexy, zda na nich vaše města a vaši přilehlí Migranti nehladoví. K hladovění dojde, pokud máte města a Migranty umístěné na hexech, na kterých se nachází větší počet komponent (tzn. Migrantů a měst všech hráčů), než je vaše současná úroveň ekologické stopy.

Často opomíjené pravidlo: Během vaší kontroly ekologické stopy mohou hladovět pouze vaše komponenty, nikdy komponenty protivníka.

b. Odstranění komponentů a chaos z hladovění. Ze všech hexů s populací vyšší, než je vaše úroveň ekologické stopy, odstraňujte Migranty nebo města vaší barvy, dokud nebude populace rovna úrovni vaší ekologické stopy.⁹¹ Sami si vyberte, které ze svých Migrantů nebo měst zničíte. Všechny zničené Migranty umístěte do své herní oblasti jako Odpůrce. Pokud již ve vládnoucí třídě nemáte žádné volné Pole odporu, spotřebujte je do své zásoby, čímž vyvoláte *násilnou revoluci* (**D3**). Všechna zničená města vraťte zpět na stupnici urbanizace. Za každé z nich vytvořte jednoho Uprchlíka (ze zásoby, případně z mapy, pokud je zásoba prázdná) – musíte jej však umístit jako Odpůrce. Pokud již nemáte ve vládnoucí třídě žádné volné Pole odporu, ponechte je na mapě a vyvolejte násilnou revoluci.

Často opomíjené pravidlo: Města se počítají do ekologické stopy pouze toho hexu, na kterém se nacházejí. Pokud Uprchlík překročí úroveň vaší ekologické stopy (**H1b**), v této fázi nehladoví, vyhodnotí se až ve fázi hladovění ve vašem následujícím tahu (**H1a**).

89 ROPA je surovina a jako všechny ostatní suroviny má pro lidi cenu, až když je nalezena, vytěžena, rafinována a transportována. Ropa v zemi není surovina a nepatří ani politikům, ani „státu“ (obě skupiny vymáhají totéž). Politici, kteří dávají na výběr mezi válkou o ropu a rizikem ztráty energetických rezerv, hlásají falešný rozpor. Ropa neznamená bohatství, jak mohou potvrdit hladovějící obyvatelé Venezuely, tedy země s jejími nejvtěššími doloženými zásobami.

90 EKOLOGICKÁ STOPA představuje rozlohu souše, kterou každý člověk potřebuje k přežití. V rozporu s názory některých environmentalistů je silně závislá na technologii produkce potravin nebo sběru a s rostoucí technologií se zmenšuje. Kuživení jedné osoby lovecko-sběračské společnosti (stopa = 1) bylo potřeba 2800 ha k uživení každého kočovného pastevce (stopa = 2), ale pouze 56 ha. Metoda ždření (stopa = 3) vyžaduje pouze 11 ha na osobu, a byl to právě nástup zemědělství, který umožnil usedlý život se všemi jeho pastmi trvalých zdí, měst, kanalizace a zavlažování. Úhorové hospodaření (stopa = 4) klesá ke 2 ha, průmyslová revoluce (stopa = 5) snížila stopu na 1 ha na osobu a každý člověk živený úrodou ze zelené revoluce (stopa = 6) spotřebuje pouze 0,22 ha. Nahlédněte stranu 29 na mapu zobrazující světové rozložení technologií ekologické stopy v roce 2000 př. n. l. (raná Epocha III). Pokročilá zemědělská technologie uvolňuje půdu pro znovuzalesnění a farmáře pro další specializace. V roce 1900 pracovalo 70 % populace USA v zemědělství. V roce 2000 to byla asi 2 %, a přesto USA vyvážejí více potravin než kdy dříve.

91 HLADOVĚNÍ nastává, když je dostupný prostor na jedince menší než jeho ekologická stopa. Čím větší je ve hře ekologická stopa, tím menší je potřebný prostor a menší ekologický dopad. Megafauna, která svou potravu loví nebo sbírá, potřebuje nejvíce místa, typicky v tisících hektarů (ha). Neolitické zemědělství s výnosy 0,5 t/ha zmenšilo tuto stopu o 3 řády. Výnosy z období průmyslové revoluce jsou 2 t/ha a zelená revoluce poskytuje často přes 10 t/ha. Vyspělá technologie = zelená technologie! – Max Roser a Hannah Ritchie, *Yields and Land Use in Agriculture*, 2016.



♦ **Příklad:** Hobit s ekologickou stopou na úrovni 3 právě vytvořil město domestikací koně. Vy, jako oranžový hráč, máte ekologickou stopu na úrovni 1 a během vašeho tahu tedy vašemu přilehlému Migrantovi hrozí hladovění. Použijete akci šíření, abyste jej přesunuli do bezpečí. Další možnosti tahu by mohly být tyto: (1) Akce kázání, kterou byste město konvertovali na svou stranu (za předpokladu, že byste měli vyšší úroveň mysticismu než hobit). Váš Migrant by však během kontroly ekologické stopy stejně hladověl. (2) Záchrana vašeho Migranta vynálezem Nápadu, který by zvýšil vaši ekologickou stopu na úroveň 2. Všimněte si, že vzhledem k tomu, že hex je definován jako uzavřená oblast (viz glosář), oblasti trvalého zalednění na severu se za hexy nepovažují. Proto vaši dva Migranti na severu hex nesdílejí (a tedy nehladoví).

H2. OBNOVA NABÍDKY

Pokud se v Nabídce vyskytují nějaké mezery, přesuňte karty nad nimi směrem dolů (dál od dobíracích balíčků), abyste vzniklé mezery zaplnili. Poté doberte karty z odpovídajících dobíracích balíčků a mezery (nyní se nacházející v nejvyšších úrovních) zaplňte kartami, které umístíte lícem nahoru. Výsledkem bude obnovená nabídka s devíti kartami rozloženými v matici 3 × 3.

H3. KONTROLA ROZMANITOSTI

Můžete požádat ostatní hráče, aby upravili své kostky na stupnici rozmanitosti tak, aby přesně odpovídaly počtu nepřekrytých duh v jejich herní oblasti.⁹² Toto je důležité zejména v závěrečných fázích hry, jelikož se rozmanitost využívá při bodování Komety na konci Epochy III a také pro závěrečné bodování.⁹³

I. KONEC HRY A ZÁVĚREČNÉ BODOVÁNÍ

Pokud v Epoše IV získáte poslední kartu Komety, **hra okamžitě končí** (bez vyvolání chaosu, obnovy nabídky nebo bodování Komety). Poté si každý hráč vyhodnotí své **bodování kultury (II)**, **bodování politiky (I2)** a **bodování průmyslu (I3)**. Nejvyšší hodnota z těchto tří bodování se stává **výsledným počtem bodů** hráče.

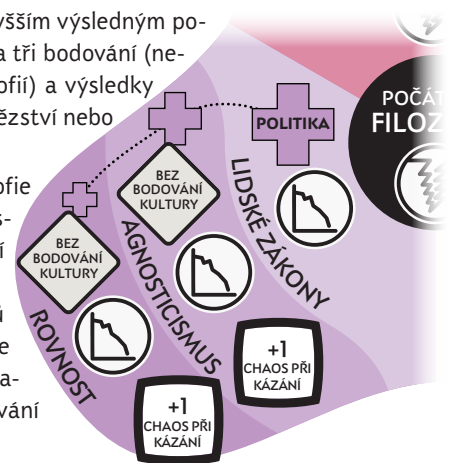
92 DIVERZITA A NABÍDKA je nízká a menšiny utlačované, pokud v čele stojí kněží jako ve starověkých či současných teokraciích, nebo pokud vládnou politici, jako v tyraniích nebo moderních demokraciích. Toto potlačení se objevuje v levicových i pravicových režimech a je o to více represivní, pokud má režim širokou podporu nebo ve volbách zvítězil dříve. Diverzita je obzvláště nízká ve středověkých nevolnických společnostech, kdy vládnou nižší šlechtici a většina populace je vázána nespecializovaným základním zemědělstvím. Naproti tomu obchodní diverzita vzrůstá v republikách, tak jak byly definovány osvícenstvím. Zde nikdo nevládl, vláda je minimální a nehody jsou řešeny ústavně. Obchodníci ze své ryzí definice pracují s přesvědčováním a nikoli silou, a tudíž nemohou vládnout, aniž by změnili svou industriální povahu na politickou. Historickými příklady komerčních společenství jsou Akkadáné, Feničané, římská republika, renesanční Itálie, Nizozemsko zlatého věku, Pax Britannica, sever USA v 18. a 19. století, 4 asijské tygři a EU (plus Švýcarsko). Občané těchto podnikavých společenství jsou bohatí a produktivní, nicméně zranitelní invazemi, jelikož národní obrana je placena spíše politiky než bankéři.

93 DIVERZITA je měřítkem integrace pluralistických názorů. To je v rozporu s politicky korektní „diverzitou“, vyzývanou na mnohých univerzitách, kde jsou kolejni administrátoři vybíráni spíše na základě toho, zda jsou vnímáni jako příslušníci utlačované nebo utlačující skupiny než na základě svých kvalit. Následkem je cenzura výzkumu té nesprávné rasové nebo genderové skupiny a za obtěžování je arbitrárně považováno to, co jakýkoli člen chráněné skupiny za obtěžování označí. V takovém tyranii subjektivních „standardů“ jsou diverzita a nezávislé myšlení potlačovány. (Mám s tím osobní zkušenost, jelikož jsem v dobách, kdy jsem pracoval jako raketový inženýr, sám bojoval na svém pracovišti proti takovému arbitrární „definici“ obtěžování.) – Alan Kors a Harvey Silverglate, *The Shadow University: The Betrayal of Liberty on America's Campuses*, 1998.

a. Určení vítěze. Vítězem se stává hráč s nejvyšším výsledným počtem bodů. V případě remízy sečtete všechna tři bodování (nehleďte přitom na ochromení způsobené filozofií) a výsledky porovnejte. Pokud remíza stále trvá, hráči vítězství nebo danou pozici sdílí.

b. Filozofie. Pokud se kostka na ukazateli filozofie nachází na polích svoboda nebo abolitionismus, žádný z hráčů nevyhodnocuje bodování politiky. Pokud se kostka nachází na polích rovnost nebo agnosticismus, žádný z hráčů nevyhodnocuje bodování kultury. Pokud se kostka nachází na polích jednotnost nebo pacifismus, žádný z hráčů nevyhodnocuje bodování průmyslu.⁹⁴

c. Chvost Komety. Jakmile při hře dojde k odhalení poslední Komety, nastává závěrečná část hry. Počínaje následujícím hráčem (tzn. hráčem, na jehož začátku tahu je Kometa viditelná) všichni hráči odehrají ještě dva tahy, poté hra skončí a následuje bodování. Hráči přesto mohou ve svých tazích Kometu získat a hru tak okamžitě ukončit.



II. BODOVÁNÍ KULTURY

a. Vítězné žetony. 1 VB za každý vítězný žeton umístěný na kruhu „Kometa I“ vaší barvy, viz pravidlo E3d.

b. Mysticismus. Počet VB odpovídající vaší současné úrovni mysticismu (tzn. počtu figurek ve vaší zásobě mysticismu).

c. Životní prostředí. Počet VB odpovídající součtu úrovní na vašich **stupnicích životního prostředí** (ekologická stopa a energie).

I2. BODOVÁNÍ POLITIKY⁹⁵

a. Vítězné žetony. 1 VB za každý vítězný žeton umístěný na kruhu „Kometa II“ vaší barvy, viz pravidlo E3d.

b. Urbanizace. Počet VB odpovídající vaší současné úrovni urbanizace.

c. Blahobyt. Počet VB odpovídající součtu úrovní na vašich **stupnicích blahobytu** (meta-lurgie a imunologie).

I3. BODOVÁNÍ PRŮMYSLU⁹⁶

a. Vítězné žetony. 1 VB za každý vítězný žeton umístěný na kruhu „Kometa III“ vaší barvy, viz pravidlo E3d.

b. Rozmanitost. Počet VB odpovídající vaší současné úrovni rozmanitosti (tzn. počtu nepřekrytých symbolů duhy v celé vaší herní oblasti).⁹⁷

c. Ekonomika. Počet VB odpovídající součtu úrovní na vašich **stupnicích ekonomiky** (námořnictví a informace).

♦ **Příklad:** Váš protivník získá kartu Kometa IV, takže okamžitě zahájíte závěrečné bodování. Kostka na ukazateli filozofie se nachází na poli „agnosticismus“, takže bodování kultury nebudete vyhodnocovat. Místo toho vás zajímá, zda máte vyšší výsledný počet bodů v politice nebo průmyslu. V prostředním sloupci na mapě nemáte žádné vítězné žetony, urbanizaci máte

94 DIVY a veřejné monumenty (například egyptské pyramidy) mají v této hře menší význam než ideje (třeba řecká filozofie). „filozofie, tak jak ji chápeme, je řecký objev.“ – Martin Lichtfield West.

95 VLÁDA je Maxem Weberem definována jako instituce s „monopolem na legalizované násilí“. Tento monopol vláda potřebuje, aby si prosadila podstatu společnosti a mohla usměrňovat použití násilí, které by jinak mohlo dovést populaci k anarchii. Politické vítězství je takové, kde centrální plánování reguluje populaci namísto vlády samotné. Neregulovaná vláda vybavená prostředky, které mohla využít k naplnění svých cílů, vedla k holokaustu, polím smrti v Kambodži, Velkému skoku vpřed v Číně, hladovění v Severní Koreji a Venezuele, událostem z náměstí Tchien-an-men, sovětským čistkám, ukrajinskému holodomoru, 2. světové válce a dalším hrůzám.

96 VÍTĚZSTVÍ PRŮMYSLU. „Čína se mohla industrializovat v libovolném bodě od 11. století, kdy vyvinula železářský a ocelářský průmysl poháněný uhlím. Ale její politické klima tomu nebylo nakloněno: konfuciánské ideály podporované vládou vyzdvihovaly stabilitu a industrializace byla vnímána jako rušivý element.“ – Ben Hubbard, *Industry Rises*, 2016.

97 SOCIÁLNÍ DIVERZITA tvoří komplexní zmeř obchodu, dobrovolných spolků, vzdělávacích institucí, klubů, odborů, médií, charit a církví, které pokrývají dnešní globální ekonomiku. Rovněž zahrnuje přijetí a sebeprojevení menšin, vyznání a sexuální orientace. Diverzita je podstatná pro děbu práce, a tedy trh, a tyto různé specializace jsou základem kapitalismu. V minulosti měly společnosti nízkou diverzitu a děbu práce a mohly být řízeny centrálním plánováním hlavou rodiny či náčelníkem. Rodina bývala hlavním zdrojem, ze kterého mladí čerpalí zkušenosti, jež jim umožňují přežít v širší společnosti, a díky němuž se hodnoty a vědomosti té společnosti přenášely napříč generacemi. – Francis Fukuyama, *Trust*, 1995.

na úrovni 5 a blahobyt $3 + 4 = 7$, ve výsledku tedy máte 12 politických bodů. V pravém sloupci máte jeden vítězný žeton, rozmanitost na úrovni 5 a ekonomiku $0 + 5 = 5$, ve výsledku tedy máte 11 průmyslových bodů. Váš protivník má 12 průmyslových bodů, takže nastává remíza. Pro určení vítěze musíte sečíst všechna tři bodování. V tomto imaginárním scénáři nakonec zvítězí váš protivník.

J. POKROČILÁ HRA

Pokud hrajete *pokročilou hru (C1a)*, dodržujte také všechna pravidla uvedená modře. Akce určené pro pokročilou hru mají symboly zvýrazněny ohraničující tlustou čarou (např. symbol u **J3a**). Následující pravidla navíc nahrazují pravidla základní hry:

J1. MILANKOVIČOVY CYKLY⁹⁸ (TOTO PRAVIDLO NEPOUŽÍVEJTE PŘI HŘE JEDNOHO NEBO DVOU HRÁČŮ)

Kromě svých normálních účinků může globální oteplování a globální ochlazování navíc svět náhle uvrhnout do **ledovny** (velmi chladné glaciální maximum) nebo **doby ledové** (ne až tak chladné interglaciální optimum). Pokud si během fáze výzvy doberete kartu s událostí *ochlazování* (❄️) (**E1c**), doberte si ještě jednu kartu ze stejné Epochy (budeme ji označovat jako Milankovičova karta), avšak tuto druhou kartu si doberte z vrchu balíčku ve hře nepoužitých karet Výzvy (karty mějte před dobráním lícem dolů). Pokud se na této kartě také nachází událost *ochlazování*, svět náhle zasáhne ledovna. Pokud ne, vyhodnoťte událost ochlazování jako obvykle. Pokud si během fáze výzvy doberete kartu s událostí *oteplování* (☀️) (**E1d**), postupujte stejným způsobem, ale s výjimkou toho, že pokud jako druhou kartu doberete kartu s událostí *oteplování*, svět náhle zasáhne doba ledová. V obou případech tuto druhou dobranou kartu odložte zpět do spodí ve hře nepoužitého balíčku výzev.⁹⁹

- a. Ledovna.** Vyzyvatel otočí všechny žetony moře (modré žetony) ve hře na jejich bílou stranu a umístí je na hexy s bílým klimatickým prstencem podle pravidla **E1c**.¹⁰⁰
- b. Doba ledová.** Vyzyvatel otočí všechny žetony ledu (bílé žetony) ve hře na jejich modrou stranu a umístí je na hexy s modrým klimatickým prstencem podle pravidla **E1d**.¹⁰¹
- c. Pozastavené Milankovičovy cykly.** Pokud jsou již všechny modré žetony na planetě obráceny na bílou stranu, nedobírejte si během *ochlazování* Milankovičovu kartu. Stejně tak si Milankovičovu kartu nedobírejte během *oteplování*, pokud jsou již všechny bílé žetony na planetě obráceny na modrou stranu.
- d. Suchá ledovna.** Pokud vyhodnocujete událost *ochlazování* (**E1c**), ale nemáte žádná moře, která by mohla zamrznout, nebo nemáte kam led umístit, místo dobrání Milankovičovy karty vyhodnoťte jednu událost *odlesnění* (☁️) (**E1e**). Pokud vyhodnocujete událost *odlesnění*, ale nemáte žádné lesy, které byste mohli přeměnit na poušť, nebo nemáte kam poušť umístit, k ničemu nedojde.
- e. Vlhká doba ledová.** Pokud vyhodnocujete událost *oteplování* (**E1d**), ale nemáte žádný led, který by mohl roztát, nebo nemáte šelfy, na které byste roztátý led mohli umístit, vyhodnoťte místo toho jednu událost *zalesnění* (🌳) (**E1f**). Pokud vyhodnocujete událost *zalesnění*, ale nemáte žádné pouště, které byste mohli přeměnit na lesy, nebo nemáte kam lesy umístit, k ničemu nedojde.

98 MILANKOVIČOVY CYKLY jsou změny v parametrech zemské oběžné dráhy, které mají dominantní vliv na klima v tisícileté škále této hry. Tyto parametry zahrnují změnu sklonu rotační osy, precesi osy, apsidální precesi a sklon oběžné dráhy, ale převládající vliv na změny klimatu za posledních milion let má stotisíciletý cyklus excentricity oběžné dráhy Země (viz klimatický graf na straně 29). Náhlý nástup nebo vymizení glaciálního maxima se zdají být řízeny změnami v excentricitě oběžné dráhy, a ty jsou zase ovládány slapovými silami převážně Jupiteru a Saturnu. Propojení Milankovičových cyklů s klimatem je potvrzeno analýzou vrtů v ledovcích, oceánské kůře, horních a ve dnech hlubokých jezer a fyzickými artefakty starými až 215 milionů let.

99 ORBITÁLNÍ ZMĚNY budou po následujících 25 tisíc let postupně zvyšovat letní oslunění, jelikož zemská oběžná dráha bude stále méně excentrickou. Předpokládá se, že tento jev způsobí ústup ledovců a zpozdí nástup podmínek pro vznik nové ledovny na dalších 50 000 let. Klima je rovněž ovlivňováno cykly slunečních skvrn (kdy během menších událostí jako té před 4 200 lety nebo „malé doby ledové“ ledovce postupovaly), skleníkovými plyny (zejména vodní párou) a oblačností.

100 LEDOVNA, rovněž nazývaná glaciální maximum, je charakteristická vysušeným, mrznoucím vzduchem plným prachu a zároveň chudým na skleníkové plyny, vodní páru a oxid uhličitý. Lesy byly plošně nahrazeny C⁴ travami, které vážou vodu a CO₂. Dnes žijeme v období mezi dvěma ledovkami nazývaném interglaciál – důsledkem je teplejší, vlhčí a zelenější planeta. Nejhoršími ekologickými katastrofami, jimiž lidstvo prošlo, byla asi desítky náhlých přechodů z interglaciálu do ledovny; poslední dvěma takovými událostmi byly konec eemského interglaciálu a mladší dryas (viz klimatický graf na straně 29). Každá nová ledovna uvěznila většinu Chile, Severní Ameriky a Evropy pod kilometry ledu. Extrémní CO₂ pouště sterilizovaly Saharu, Austrálii, oblast Paraguay-Bolívie a přeměnily většinu Amazonie, Indie, Indonésie a subsaharské Afriky na travnaté stepi.

101 DOBA LEDOVÁ je jakékoli období, kdy se na Zemi objeví led v podobě kontinentálních a polárních ledových příkrovů a vysokohorských ledovců (obvykle je Země zcela bez ledu). Takto spadá celá hra do doby ledové, která začala před 35 miliony let, kdy se vytvořil antarktický ledový štít. Arktické zalednění se zformovalo před 2,58 miliony let, tedy zhruba na začátku dlouhé hry. V současné době ledové se střídají dva teplotní stupně, které nazývám „doba ledová“ a „ledovna“. „Doba ledová“ je tedy relativně teplejší interglaciál, v němž žijeme dnes, zatímco „ledovna“ je období zamrzlé planety, jak je vyobrazeno v animáku studia Blue Sky „Doba ledová“.

♣️ **Příklad:** Vyzyvatel si dobere kartu Výzvy, na které je událost ochlazování, proto si z nepoužitého balíčku dobere druhou kartu. Na té je také uvedena událost ochlazování. Celá planeta tedy utrpí Milankovičovu ledovnu, která způsobí otočení všech modrých žetonů na jejich bílou stranu.

J2. VYNÁLEZY

Vynález je karta Nápadu, kterou si pomocí akce *vynález* (**G2**) přidáte do své herní oblasti. Díky tomu budete moci během své *fáze aktivit* (**F**) využívat akce a pokroky uvedené na této kartě.¹⁰² Vynalezený Nápad přemístíte z nabídky do sloupce vaší vládnoucí třídy a zasuňte jej pod vaši nejvýše umístěnou kartu Vynálezu (pokud zatím Vynálezy nemáte, zasuňte kartu pod desku druhu) tak, aby byla vidět pouze její horní část a viditelná barva odpovídala barvě sloupce vládnoucí třídy. Pokud si tuto kartu nechcete přidat do své herní oblasti, odhodte ji navrch balíčku tradic. V obou případech spotřebujete všechny Stařešiny, kteří se na kartě vyskytovali. Vynález si můžete do své herní oblasti přidat, pouze pokud splňujete požadavky uvedené na kartě (vysvětlené níže v odrážkách a–d). V opačném případě kartu Nápadu odhodte do balíčku tradic:



f. Menopauza uvedena jako POŽ.¹⁰³ Menopauza u vašeho druhu nastane, jakmile máte na desce mozků v emocích dvě nebo méně figurek. Toho docílíte buď pomocí pokroku *modlitba*, nebo pomocí akce *encefalizace*. Pokud má karta Nápadu uvedenou menopauzu jako „POŽ.:“ (požadavek), a vy jste zatím menopauzy nedosáhli, získáte výhodu Heuréka uvedenou na kartě, ale kartu si nemůžete přidat jako Vynález a musíte ji odhodit navrch balíčku tradic.

♣️ **Příklad:** Máte stále tři figurky v emocích, takže jste menopauzy zatím nedosáhli. Nicméně vynaleznete Nápad, který má jako výhodu Heuréka uveden pokrok *encefalizace*. Protože pokrokem snížíte počet figurek v emocích na dvě, můžete si v rámci právě probíhající akce *vynález* tuto kartu přidat do své herní oblasti.

a. Technologie nebo typ města uvedené jako POŽ. Pokud uvedený požadavek nesplňujete, přesto získáte výhodu Heuréka uvedenou na kartě, ale kartu si nemůžete přidat jako Vynález a musíte ji odhodit navrch balíčku tradic. Pokud je na kartě uveden požadavek města, musíte vlastnit město s danou surovinou: 🏠 = jakékoliv město, 🐉 = válečné zvíře, 🏭 = pracovní zvíře, 🍷 = biopalivo, 🌻 (bílé symboly) = zahradnictví, 🛡️ = kov, 🛢️ = ropa, 🪨 = uran.

♣️ **Příklad:** Vynaleznete „Vysílání“ (karta #178) s požadavkem 🍷 / 🛢️. Abyste si mohli do své herní oblasti tento Vynález přidat, musíte mít postaveno město s biopalivem nebo s ropou.

b. Požadavek orientace. Abyste kartu mohli získat jako Vynález, musí jedna z jejich dvou orientací barevně odpovídat vašemu sloupci s vládnoucí třídou. Při umisťování karty do vaší herní oblasti kartu orientujte odpovídajícím způsobem.

c. Podmínka počtu Stařešinů. Viz pravidlo **G2a**.

d. Zastaralost. Počet Vynálezů, které ve své herní oblasti můžete mít, je limitován (pro Základy toto omezení neplatí). Tento limit je roven úrovni vašich informací. Pokud by přidání nového Vynálezu znamenalo překročení tohoto limitu, musíte zvolit jeden z Vynálezů a odhodit jej navrch balíčku tradic.

102 VYNÁLEZ značí nástroj nebo technologii vyvinutou proto, že byla vizualizována „vnitřním zrakem“. To vyžaduje symbolický/metaforický jazyk a schopnost plánovat a vizualizovat. Podle Aristotela potřebuje vědecký nebo technologický objev příčinné a logické propojení. Prvním vynálezem mohlo být připevnění kamenného hrotu na dřevěnou násadu a vytvoření prvního složeného nástroje. Důkazy z neandertálských nálezů v Syrii napovídají, že takovéto připevnění využívalo ohněm změkčený asfalt nebo březovou smůlu spíše než kožené řemínky. Pouhý fakt, že je tato variace použité techniky vůbec možná, svědčí o tom, že neandertálci měli určitý omezený verbální kognitivní software, instalovaný před 300 tisíci lety. A přesto pozdější pozoruhodná neinvenčnost dokazuje, že toto připevňování bylo náhodným postupným vývojem, snad následkem dlouhého využívání neandertálského lepidla pro různé účely.

103 HYPOTÉZA BABIČKY vysvětluje nejasnou evoluci menopauzy, tedy ukončení menstruačního cyklu, charakteristické pouze pro člověka, kosatku a kulohlavce Sieboldova. Proč by měl darwinovský výběr podporovat konec samičí reprodukční schopnosti, když celým smyslem sobeckého genu je právě reprodukce? Menopauza má adaptivní výhodu za dvou podmínek: je vysoké nebezpečí při porodu a existuje sociální výhoda toho, že se matky dožijí vnoučat. Bez menopauzy omezuje předčasná smrt mnoha matek přenos řeči a nápaditosti na jejich potomky. Zvláště v dobách před objevem písma byly babičky klíčovými v učení dětí kmenovým tradicím, zatímco jejich matky někde sháněly jídlo. Pokud ve hře nevyvinete menopauzu, budete ztrácet inteligentní mladé matky a projeví se to vždy, když nebudete schopni získat karty Vynálezů ani Základů s požadavkem menopauzy.

J3. INTERAKCE

Interakce můžete provádět buď vůči nepřátelskému Migrantovi, nebo vůči nepřátelskému městu. Pokud provádíte interakci vůči Migrantovi, přesuňte se pomocí pravidel akce **šíření (G6)** na pole cíleného Migranta. Interakce **kázání, válka** nebo **zotročení** mohou být ovlivněny **morálkou (J4)**. Interakce vyhodnocujte následovně:



a. Obchod¹⁰⁴ umožňuje **šířit** Migranta k nepřátelskému komponentu na mapě (tzn. k Migrantovi nebo na pole přilehlé k hexu s městem). Na rozdíl od **kázání, války** nebo **zotročení** tedy není potřeba, aby Migrant začínal na poli přilehlém k městu.

Poté pokračujte v následujícím pořadí:

- **Spotřebujte** tohoto Migranta do své zásoby.
- **Bonusová akce vyjednávání.** Vy, a poté hráč, se kterým obchodujete, si zvolte bonusovou akci **vyjednávání** (viz glosář).
- **Vyhodnoťte Následek** (pokud je nějaký Následek uveden).

♣ **Příklad:** Během své fáze aktivit provedete interakci → **5** ♣. Nejdřív pomocí pravidel šíření přesunete svého Migranta „obchodníka“ ze svého města k sousednímu nepřátelskému městu. Poté si v rámci bonusové akce vyjednávání zvolíte možnost odstranit jednoho Odpůrce. Jelikož máte ekologickou stopu na úrovni 3, váš obchodní partner s ekologickou stopou na úrovni 1 si v rámci vyjednávání zvolí pokrok své ekologické stopy a zvýší ji na úroveň 2. Nakonec si zvýšíte své námořnictví na úroveň 2 a spotřebujete svého obchodníka.



b. Kázání¹⁰⁵ lze použít, pouze pokud máte vyšší úroveň mysticismu než zvolený protivník. Pokud je tomu tak, využijte interakci **kázání** k přesunu podle pravidel akce **šíření** a následné konverzi nepřátelského komponentu na mapě. Konvertovat lze buď město (Migrant se v tomto případě musí již na začátku interakce nacházet na přilehlém poli), nebo Migranta (musí se nacházet v běžném dosahu **šíření**). Kázání je považováno za boží zásah, takže ztráty nevyvolávají chaos.

- **Konverze Migranta.** Nepřátelský Migrant je konvertován (tzn. zničen bez vyvolání chaosu) a váš Migrant na poli zůstává.
- **Konverze města.** Abyste mohli kázat městu, musí se alespoň jeden váš Migrant nacházet na některém z polí přilehlých k hexu cíleného města. Tohoto Migranta po vyhodnocení interakce spotřebujte. Pomocí interakce **kázání** pak dané město přeměníte na svou barvu. Zničte nepřátelské město (bez vyvolání chaosu) a nahraďte jej svým městem. Uprchlíka ze zničeného města umístěte na některé z přilehlých polí.¹⁰⁶

104 OBCHOD je dobrovolná směna hodnot. „Představme si setkání dvou jedinců z rozdílných dvoukomorových kultur. Předpokládejme, že vzájemně nerozumí svým jazykům a jsou řízeni odlišnými bohy. Pokud by dvoukomorové teokracie těchto dvou jedinců nebyly po celou generaci ohroženy, oba jejich řídící bohové budou hovořit přátelskými hlasy. Následkem by byla váhavá výměna gestických pozdravů, ... nebo dokonce výměna darů. Relativní vzácnost osobních majetků těchto lidí (pocházejících z různých kultur) by mohla tuto výměnu učinit vzájemně žádanou. Takto pravděpodobně vznikl obchod... Takový obchod ovšem nebyl opravdovým trhem. Neexistovaly ceny pod tlakem nabídky a poptávky, žádný nákup a prodej, žádné peníze. Byl to obchod ve smyslu rovnocennosti stanovené božským rozhodnutím. V přeložených tabulkách psaných klinovým písmem není naprosto žádný odkaz na obchodní zisk či ztrátu.“ – Julian Jaynes, *The Origins of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*, 1976.

105 ŠÍŘENÍ VÍRY je typ akulturace, schopnosti přitáhnout a asimilovat národy cizích mystik. Největší akulturační událostí historie byl objev monoteismu, jak je zaznamenáno ve Starém zákoně. V Epoše II světu dominoval polyteismus a každý jedinec byl veden svým osobním bohem. S tím, jak se během Epochy III změnila povaha vědomí a jazyka, se osobní bohové odmíteli a společnosti upadly do temných věků, protože staré rozhodovací rituály selhávaly a křehká hierarchie se hroutila. Problémem však nebyl nedostatek víry, tedy konceptu, jenž byl představen až ve věku monoteismu. Halucinovaná osobní autorita byla nahrazena autoritou univerzální a sošky a tesařské obrazy ovládající staré bohy musely být zničeny, aby bylo možno přivést člověka k přijetí tohoto nového a zásadního posunu ve struktuře autorit.

106 EVANGELIZACE MĚSTA využívá jak meč, tak i slovo. Počínaje Mekkou vybudoval Mohamed a jeho následovníci během pouhých 129 let evangelickou říši rozprostírající se od Španělska po Indii. Šíření víry je efektivnější a trvalejší než vojenská moc. Nadvláda monoteismu v Epoše III byla tak silná, že pro několik monoteistických misionářů bylo až smyšlené snadné obrátit celé polyteistické národy k silnému centralizovanému a organizovanému náboženství.

♣ **Příklad:** Váš mysticismus je na úrovni 1 a ve svém sloupci vládnoucí třídy máte dostupnou akci **šíření**, pokrok modlitba a interakci **kázání**. Domestikovali jste si koně, takže je vám umožněn **blitzkrieg**. Váš protivník má také mysticismus na úrovni 1, je tedy vůči vašemu kázání imunní. Vy nicméně nejdřív přesunete Migranta k jednomu z jeho měst, pak pomocí modlitby zvýšíte svůj mysticismus na úroveň 2 a nakonec použijete interakci **kázání**, díky které toto město přeměníte na svoji barvu. Vaše úroveň urbanizace se zvýší, protivníkova naopak klesne.



c. Válka¹⁰⁷ umožňuje **šířit** Migranta k nepřátelskému komponentu na mapě, a to buď k městu (Migrant se v tomto případě musí již na začátku interakce nacházet na přilehlém poli), nebo k Migrantovi (musí se nacházet v běžném dosahu **šíření**), a poté zaútočit jedním z následujících čtyř způsobů:

- **Útok na Migranta.** Porovnejte svou úroveň metalurgie s protivníkovou.¹⁰⁸ Pokud je vaše úroveň **vyšší**, protivníkům Migrant je zničen a protivník si jej umístí do sloupce vládnoucí třídy jako Odpůrce, což může vyvolat **násilnou revoluci (D3)**. Váš Migrant na poli zůstává. Pokud je úroveň **stejná**, jsou zničeni oba Migranti a umístění jako Odpůrci. Pokud je vaše úroveň **nižší**, zničte svého Migranta a umístěte jej jako Odpůrce, protivníkům Migrant zůstane na svém místě.

Důležité: Pokud má válka **NÁSLEDEK** (viz glosář), získáte tento **Následek** neohledně na to, zda vyhrajete, prohrajete nebo remizujete. To může být občas důvodem k útoku, i když víte, že prohrajete.

- **Válečné obléhání města.** Abyste mohli obléhat město, musíte mít vyšší úroveň metalurgie než obránce a alespoň jeden váš Migrant se musí nacházet na některém z polí přilehlých k hexu cíleného města. Tohoto Migranta po vyhodnocení interakce spotřebujte. Pomocí interakce **válka** pak dané město přeměníte na svou barvu, tzn. zničte nepřátelské město (dojde k vyvolání chaosu, jelikož se jedná o lidský zásah) a nahraďte jej svým městem.

♣ **Příklad:** Zelený hráč má domestikované válečné nosorožce a metalurgii na úrovni 2 (což je více než jeho protivník – oranžový hráč). Také má ekologickou stopu na úrovni 2. Během své fáze aktivit má k dispozici jak akci **šíření**, tak interakci → **3** ♣. V rámci šíření přesune jednoho svého Migranta na volné pole přilehlé k hexu obsahujícímu oranžové město a sousedící s oranžovým Migrantem na vedlejším poli. Pak využije interakci **válka**. Mohl by tedy přesunout svého bojovníka a zabít Migranta, ale jelikož jelikož město obléhá, rozhodne se raději město obsadit. Nahradí tedy oranžové město zeleným a zvýší svou metalurgii na úroveň 3. Zničení oranžového města vyvolá umístění jednoho Uprchlíka, kterého si oranžový hráč umístí jako Odpůrce do své vládnoucí třídy.

- **Raketový útok na město/Migranta.** Pokud máte námořnictví na úrovni 8 a máte vyšší úroveň metalurgie než protivník, můžete pomocí interakce **válka** zničit město nebo Migranta **kdekoliv** na mapě (dojde k vyvolání chaosu).



107 ENDEMICKÉ NÁSILÍ mezi klany lovců a sběračů je patrné v mezolitických pohřbech severní Evropy (6 200 – 5 000 př. n. l.). Mnoho mužů bylo pohřbeno se zraněními hlavy odpovídajícími souboji tvář v tvář s pravorukým soupeřem. Další byli zabiti šípy. Část z těchto násilností lze přičíst rituálům, například ženy zabité ranou do hlavy a pohřbené vedle domnělého manžela. Znamá hnízda z jeskyně Ofnet v Německu obsahují desítky lebek z useknutých hlav převážně žen a dětí, pohřbených se zdobenými lasturami, provrtnými jehly a červeny okrem. Není známo, zda tyto propracované pohřby prováděli truchlící přeživší, anebo vítězové k uctění ducha poražených. – Steven Mithen, *After the Ice*, 2003.

108 METALURGIE byla původně pohaněna spíše sociálními než ekonomickými potřebami; nejstarší měděné a zlaté předměty sloužily jako osobní šperky. Kámen byl preferovaným materiálem pro výrobu nástrojů po další 4 000 let. Systematické zpracování kovu nastalo v době bronzové, kdy hrnčíři náhodně objevili techniku tavby mědi a cinu vyskytujících se v přirozených výchozech rudy a následně slévání těchto kovů do bronzových odlitků. Data počátku rané doby bronzové se liší podle oblasti: 3 500 př. n. l. Blízký východ (Uruk), 3 300 př. n. l. Indie (Harappa), 2 100 př. n. l. Čína (Sia), 1 800 př. n. l. Evropa (Únětice) a 900 př. n. l. Andy (Chavin). Kritickou složkou bronzu je cín, protože starověká naleziště cinu byla omezena na Britské a Kanárské ostrovy. To činilo bronzové nástroje poměrně nákladnými, a to až do doby zavedení levných železných nástrojů kolem 1 200 př. n. l. Nadřazenost železa nad bronzem v bitvách nebo v zemědělství nenastala až tak kvůli jeho vlastnostem nebo tvrdosti, jako kvůli hojnosti železné rudy. Éra levného hliníku byla zavedena v roce 1886 Hallovým-Héroultoovým procesem, jenž k tavení hliníkové rudy využívá elektřinu a katalytický kryptol. Syntetická éra odstartovala na začátku 20. století vývojem termoplastů (bakelit a celofán).

- **Jaderná bomba shozená na město/Migranta.** Pokud máte energii na úrovni 8, nepotřebujete mít ke zničení města nebo Migranta vyšší úroveň metalurgie. Pokud máte na nejvyšších úrovních (úroveň 8) zároveň energii a námořnictví, s pomocí interakce *válka* můžete zničit libovolné město na mapě (dojde k vyvolání chaosu), a to bez potřeby mít přilehlého Migranta nebo vyšší metalurgii. (Energie na úrovni 8 představuje vyvinutí taktických jaderných zbraní, díky kterým nemusíte mít vyšší metalurgii. Pokud máte zároveň i námořnictví na úrovni 8, podařilo se vám vyvinout mezikontinentální balistické rakety, díky kterým nemusíte s protivníkem sousedit.)



d. Zotročení¹⁰⁹ Ize použít, pouze pokud máte vyšší úroveň urbanizace než zvolený protivník. Pokud je tomu tak, využijte interakci *zotročení* k přesunu podle pravidel akce *šíření* a následně konverzi nepřátelského komponentu na mapě. Zotročit lze buď město (Migrant se v tomto případě musí již na začátku interakce nacházet na přilehlém poli), nebo Migranta (musí se nacházet v běžném dosahu *šíření*):

- **Zotročení Migranta.** Protivníkům Migrant je zničen a protivník si jej umístí do sloupce vládnoucí třídy jako Odpůrce, což může vyvolat *násilnou revoluci (D3)*. Váš Migrant na poli zůstává.
- **Zotročení města.** Chcete-li zotročit město, musí se alespoň jeden váš Migrant nacházet na některém z polí přilehlých k hexu cíleného města. Tohoto Migranta po vyhodnocení interakce spotřebujete. Interakci *zotročení* dané město přeměníte na svou barvu: zničte nepřátelské město (dojde k vyvolání chaosu, jelikož se jedná o lidský zášah) a nahraďte jej svým městem.

Často opomíjené pravidlo: Pokud se kostka na ukazateli filozofie právě nachází na pro vás nevhodném poli *morálky (J4)*, provedení násilné interakce (*zotročení, kázání nebo válka*) u vás vyvolá chaos.

J4. MORÁLKA

Některá pole na ukazateli filozofie přidávají k některým interakcím jako Následek vyvolání chaosu:¹¹⁰



a. Abolicionismus. Pokud se kostka na ukazateli filozofie nachází na některém ze dvou polí označených „+1 CHAOS PŘI ZOTROČENÍ“, pak všichni hráči, kteří provedou interakci *zotročení*, utrpí chaos, který vyhodnotí po provedení všech zbývajících účinků dané akce.



b. Agnosticismus. Pokud se kostka na ukazateli filozofie nachází na některém ze dvou polí označených „+1 CHAOS PŘI KÁZÁNÍ“, pak všichni hráči, kteří provedou interakci *kázání*, utrpí chaos, který vyhodnotí po provedení všech zbývajících účinků dané akce.¹¹¹



c. Pacifismus. Pokud se kostka na ukazateli filozofie nachází na některém ze dvou polí označených „+1 CHAOS PŘI VÁLCE“, pak všichni hráči, kteří provedou interakci *válka*, utrpí chaos, který vyhodnotí po provedení všech zbývajících účinků dané akce.¹¹²

109 OTROCTVÍ je stav, kdy je jedinec silou přinucen žít svůj život ve prospěch někoho jiného. Bylo dominantní vlastností lidstva od úsvitu vědomí a právě sverázná cesta získání vědomí nás možná učinila náchylnými k podléhání autoritám. Jak rozpracovávám ve své hře Pax Emancipation, bylo to až v době osvícenství, kdy lidé objevili, že svoboda je základní lidskou hodnotou a civilizace vlastně nepotřebují ke své prosperitě otroctví. Po všech tisíciletí před tím, tedy 99,9 % hry, bylo otroctví všemi vírami a filozofiemi přijímáno jako nepřijemná nezbytnost. Globální emancipace tak zůstává největším vydobytkem lidstva.

110 PŘÍBUZENSKÝ VÝBĚR je evoluční strategie podporující reprodukční úspěch příbuzných jedince, a to i za cenu vlastního přežití tohoto jedince. „Když i ta nejrozvinutější zvířata obvykle omezují své dobré chování na příbuzné nebo členy komunity, můžeme o tomto jejich chování hovořit jako o morálním?“ – Primatolog Frans de Waal, *Primates and Philosophers*, 2006.

111 AGNOSTICISMUS VS. ATEISMUS. Ateista přijímá existenci sekulárního absolutna, například přírodních zákonů, stejně, jako věřící přijímá nadpřirozené absolutno, jako je Bůh. Agnostik ovšem odmítá jakékoli absolutno, a to včetně pravdy, morálky, principů a zásad. Agnostik přistupuje k vědomostem subjektivně: nikdo nikdy nezjistí, je-li nějaké tvrzení pravdivé nebo nepravdivé. Agnostikův přístup k morálce je pragmatický: vybere si, co je pro danou chvíli vhodné, bez ohledu na principy.

112 MORÁLKA je definovaná jako hodnotový kód, podle něž jedinec určuje vhodného příjemce svých činů. Je to jedinečná lidská vlastnost; žádné jiné zvíře nemá svobodnou vůli, aby mohlo být nemorální nebo aby vybíralo příjemce svých akcí jinak než diktátem svých genů. Ale jako bytost vybavená dobrovolností sami vybíráte, jak naložíte se svým životem a kdo nebo co bude mít prospěch z vašich rozhodnutí. Předpokládáme, že vaši osobní zálibou je malování nahotinek na Tahiti. Nějaký vlivný intelektuál ale namítá, že váš talent pro matematiku vás zavazuje věnovat čas rozšiřování vědomostí lidstva. A následně volená hlava společnosti rozhodne, že byste měli být odvedeni na stavbu pyramid s přetrvávající společenskou hodnotou. Oproti populárním názorům se morálka skládá z objektivních zjištění, nikoli subjektivních názorů. Zjištění o povaze politiky pro sociální zvíře, která jsou aplikovatelná na zoon politikon kdekoliv ve vesmíru. Nové objevy ohledně morálky přicházejí neustále. Osvícenské objevy přirozených práv (#184) vedly k hnutí za zrušení otroctví.

J5. AKCE STAŘEŠINŮ

Existuje osm akcí, které ovlivňují vaše Stařešiny a/nebo vaši herní oblast místo vaší populace.¹¹³



a. Exogamie. Vezměte jednu figurku ze své svobodné vůle a umístěte ji jako Vyslance na některý z Vynálezů v herní oblasti libovolného protivníka. Na každém Vynálezu může mít každý hráč nejvýše jednoho svého Vyslance.¹¹⁴



b. Rasismus. Odstraňte protivníkovu Vyslance ze své herní oblasti a vraťte jej zpět do svobodné vůle jeho majitele.¹¹⁵



c. Studená válka. Spotřebujte jednoho Stařešinu nebo Vyslance a vyvolejte *chaos (D2)* u jednoho protivníka s úrovní blahobytu (metalurgie plus imunologie) menší než vaše.¹¹⁶



d. Řemeslník. Vezměte figurku ze své svobodné vůle a umístěte ji na kteroukoliv kartu Nápadu v Nabídce.



e. Ústava. Přeorientujte jednu svou kartu Základů a přemístěte ji ze současného sloupce *dospod* sloupce odpovídajícího nové orientaci (případného Odpůrce odstraňte bez postihu). Nejedná se o revoluci, proto se nemění vaše vládnoucí třída.



f. Vynález. Pokud provádíte akci *vynález (G2)*, namísto odhození Nápadu si jej můžete přidat do své herní oblasti. Musíte však splňovat *menopauzu (J2a)*, nebo *technologické požadavky (J2b)*.



g. Knihovna. Viz pravidlo G3.



h. Věda. Můžete prohledat balíček tradic a vybrat si jednu kartu Nápadu s červenou orientací. Přidejte si ji jako nový Vynález (**G2d**) *dospod* karet Vynálezů, hned nad desku druhu, takže se stane nejstarším Vynálezem ve sloupci vaší vládnoucí třídy (nezískáte však uvedenou výhodu Heuréka). Pokud jsou na kartě uvedeny nějaké *požadavky (J2a, J2b)*, musíte je splňovat.



i. Pseudověda. Jedná se o stejnou akci jako *věda* (viz předchozí odrážka), avšak vybraná karta musí mít bílou orientaci místo červené.¹¹⁷

113 STAŘEŠINOVÉ jsou zasvěcení specialisté, nezbytní pro produkci bohatství – hmotných statků – v systému dělby práce. Specialista se živí produkcí pouze jedné věci a větší část svých potřeb kryje prací ostatních. Společnost s dělbou práce umožňuje každé osobě soustředit se na práci, pro kterou se nejvíce hodí. Zejména osvobozuje génie ke studiu vědy a vynalézání, namísto toho, aby tito nadaní jedinci trávili svůj čas prací na farmě. Specialisté jsou v historii lidstva vzácností; kmenové skupiny byly až do středověku složeny z generalistů, kteří trávili své životy produkcí a pěstováním všeho, co potřebovali.

114 EXOGAMIE je praktika opuštění vlastního klanu kvůli sňatku jinde. V Epoše I to znamená i sňatky s příslušníkem jiné rasy nebo poddruhu, například takové, které vedly ke vzniku kříženců sapient-neandertálec. Abych vše usadil do kontextu – protoneandertálcí odešli z Afriky před 200 tisíci lety a Evropu měli pro sebe nejméně 120 tisíc let. Co se stalo, když jejich dlouho ztracení bratrance, sapienti, nakonec do Evropy dorazili též? Zdá se, že se sobě vzájemně vyhýbali. A tak zatímco sapienti vrhali na lovnou zvěř oštěpy pomocí atlatlů, neandertálcí strhávali mamuty těžkými bodnými/vrhacími kopími. Občas mezi nimi propuklo násilí: forenzní důkazy získané z kostry Shanidar 3 ukazují, že tento muž byl zabít oštěpem vrženým pomocí atlatlu, tedy nástroje používaného výhradně sapienty. Ale objevovala se i exogamie: všechny neafrické národy dnes mají několik procent neandertálské DNA, důkaz životaschopnosti kříženců. Ve své hře Neanderthal spekulují, že kříženec sapienta s tmavou kůží a světlého neandertálce učinil kognitivní průlom a vytvořil první abstrakce a představy věci, které nebyly, leč mohly být. To vysvětluje, proč se kulturní jevy jako malby, flétny, figurky a pohřby objevují náhle během krátkých 5000 let, kdy oba poddruhy sdílely evropský životní prostor.

115 RASISMUS je definován jako připisování morálních, sociálních nebo politických znaků genetickému původu jedince spíše než jeho osobním vlastnostem a činům.

116 STUDENÁ VÁLKA byla odpovědná za nový poměr vojenských výdajů USA k výdajům civilním, a to ve jménu obrany ideologie anti-komunismu. Před 2. světovou válkou byly zdroje pro vojenské účely přidělovány na symbolické úrovni, typicky 1 % HDP, s výjimkou probíhajících válek, které nastávaly nepravděelně. I přes mohutnou demobilizaci po 2. sv. válce zůstaly vojenské výdaje na nepředstavitelných hodnotách, po korejské válce kolem 7 %. Jinými slovy – národ setrval v trvalém konfliktu. Všechny tyto výdaje šly přímo na úkor výdajů v civilním sektoru. – Robert Higgs, *Depression, War, and Cold War*, 2006.

117 VĚDA VS. PSEUDOVĚDA. Tyto dvě protistojné filozofie spolu nesouhlasí v názoru na povahu vědění. Věda tvrdí, že všechny znalosti jsou získávány s použitím rozumu a založeny na pozorování, zatímco pseudověda přijímá mystické podoby vědění, tedy založené na zjeveních, instinktech, posvátných textech, telepatických zprávách od mimozemšťanů, rituálech, emocích nebo vysvětlení typu „prostě to vim“. Věda hlásá, že vše se děje podle přirozenosti, má příčinu a je poznatelné. Pseudověda pracuje s nadpřirozenem, náhodou a nevysvětlitelným.

K. EXPERIMENTÁLNÍ TVOŘENÍ SVĚTA

K1. MAPA PRO KAMPAŇ BIOS: ZEMĚ (KEN BROWN)

Většina partií hry *BIOS: Megafauna* skončí se zeleným pruhem zeměpisné šířky, kdy už zalesněná pustina není pro vaše potvory vhodná. Cílem této sekce je umožnit hráči v rámci kampaně *BIOS: Země (C6)* vytvořit ve hře *BIOS: Origins* svět, který co nejvěrněji napodobí kontinenty ze hry *BIOS: Megafauna*. Na začátku se dle obvyklých pravidel *BIOS: Origins* rozhodněte, kam budete umisťovat pevninské štíty, a poté začněte následujícím způsobem umisťovat šestiúhelníkové žetony podle konečného stavu mapy ze hry *BIOS: Megafauna*.

- 1) Za každý biom s lesem (zelený disk) umístěte náhodný žeton se zeleným prstencem.
- 2) Za každý biom stepi (zelené pole) umístěte náhodný prázdný žeton (bez prstence). Pokud vám prázdné žetony dojdou, použijte náhodný žeton s bílým prstencem.
- 3) Za každý biom pohoří (černý disk) umístěte náhodný žeton s oranžovým prstencem.
- 4) Za každý biom bažin (hnědé pole) umístěte náhodný žeton s bílým prstencem.
- 5) Za každý biom moře (modré pole) umístěte náhodný žeton moře.
- 6) Na klimatické prstence s vyznačenými pěticípými hvězdami umístěte odpovídající žeton klimatu.
- 7) K takto vytvořenému světu odpovídajícím způsobem přeneste pruh zeměpisné šířky, se kterým jste ukončili hru *BIOS: Megafauna*.
- 8) Všechny žetony ledu v zelených zeměpisných šířkách otočte na stranu s mořem a umístěte je na hexy s modrým prstencem, nacházející se také v zelených zeměpisných šířkách. Pokud žeton moře není kam umístit, odhodte jej.
- 9) Stejným způsobem jako v předchozím kroku otočte v bílých zeměpisných šířkách žetony moře na stranu s ledem a umístěte je na hexy s bílým prstencem v bílých zeměpisných šířkách.

a. Nedostatečný počet žetonů. Ve hře *BIOS: Megafauna* pevninské štíty tvoří celkem 28 polí, ve hře *BIOS: Origins* je však pouze 26 šestiúhelníkových žetonů. Při tvorbě obou pevninských štítů se dvěma biomy moře proto budete muset na každém z nich jeden z biomů moře vynechat.

b. Pokračujte běžnou hrou. Není třeba přidávat suroviny ani potvory. Vytvořili jste svět, který vypadá stejně jako váš svět ze hry *BIOS: Megafauna*, ale hraje se podle pravidel *BIOS: Origins*.

K2. TIPY PRO PŘÍPRAVU HRY S VLASTNÍ MAPOU (PAWEL GARYCKI)

Po přečtení existujících pravidel pro přípravu hry s pevninskými štíty a pravidel pro přenesení hry z *BIOS: Megafauna/Mesofauna* zde shrnuji zásady pro tvorbu světa:

- a. Amerika** (neobydlený kontinent na západě) je užitečná, protože odměňuje průzkum a investici do námořnictví. Amerika by měla být oddělena stálým oceánem a nejméně třemi poli vody, abyste mohli zrekonstruovat Kolumbovu výpravu nebo překonání oceánu plavbou přes malé ostrovy. Pokud pokračujete z prostředí vzývání deště na Zemi, připravte hru podle pravidel přípravy pro Mars a Venuši, nepoužívejte však „Ameriku“.
- b. Pangea.** Čím větší je počet hráčů, tím více šestiúhelníkových žetonů bude každý z nich potřebovat. Hru by hráči měli začínat na stejném kontinentě (Pangea), zvýší se tím jejich interakce na začátku hry.
- c. Ostrovy** vyobrazené na mapě jsou často jediným zdrojem uranu a ropy, takže byste je neměli překrývat. Pamatuje, že tyto ostrovy jsou považovány za pevninu, takže mohou být součástí kontinentů.
- d. Kulatá planeta.** Vyvarujte se umístění šestiúhelníkových žetonů nebo pevninských štítů tak, že se budou dotýkat východního nebo západního okraje mapy, způsobilo by to potíže v uspořádání. Dotek na severním nebo jižním okraji nebo dotek ukazatele filozofie je v pořádku, a může být dokonce nezbytný pro umístění všech pevninských štítů.
- e. Přípravu hry pro Mars nebo Venuši** lze provést i bez nutnosti jejího přenesení ze hry *BIOS: Megafauna*. Neberte ohled na počet hráčů a následujte pravidla pro přípravu hry s pevninskými štíty s tím, že oba pevninské štíty buď Marsu, nebo Venuše budou tvořit kontinent Starého světa a zbylé dva vytvoří „Ameriku“. „Ameriku“ pokryjte jako obvykle náhodnými šestiúhelníkovými žetony. Jelikož vysočiny lze přeměnit buď na bažiny, nebo stepi, hodte dvakrát jednou šestistěnnou kostkou a umístěte potvoru norníka na vysočiny, které odpovídají hozeným číslům. Jak je typické pro Mars/Venuši, norník představuje

surovinu biopaliva, zatímco ostatní vysočiny představují zahradnictví. Rozmístěte zvířata a házejte kostkou pro určení luxusního zboží na středových hexech. Poté si hráči postupně podle pořadí vyberou svá počáteční pole ve Starém světě na jednom ze dvou pevninských štítů. Nakonec každý hráč do Starého světa umístí pouze jeden žeton klimatu.

- f. Náhodné rozdělení pomocí programu Vassal.** Modul pro program Vassal poskytuje možnost náhodně vytvořit počáteční svět, má však jistá omezení. Nejprve pomocí jediného kliknutí navrhnete rozmístění pevninských štítů nebo šestiúhelníkových žetonů. Pokud máte nějaké specifitější požadavky, opakovaně klikajte tak dlouho, dokud nebudete s rozložením spokojeni. Následně můžete toto náhodné rozložení zaplnit dalšími vámi zvolenými pevninskými štíty a šestiúhelníkovými žetony. Tento proces můžete kdykoliv vrátit zpět a provést jej znovu. Poté výsledek přeneste do rozložení deskové hry. Náhodné rozdělení pomocí programu Vassal lze také využít pro hry začínající na Marsu/Venuši. Pokud jste dostatečně trpěliví, můžete se proklikat až k rozložení kontinentů, odpovídajícímu původní mapě, takže si budete moci přenést hru z *BIOS: Megafauna*.

K3. VARIANTY PŘÍPRAVY HRY (PAWEL GARYCKI)

Dále jsou popsány rozdíly v přípravě hry pro prostředí Země a Marsu:

- a. Souostroví.** Do přípravy hry s pevninskými štíty přidejte několik šestiúhelníkových žetonů. Pro vyřešení klimatu si přečtěte oddíl týkající se práce s žetony klimatu na Marsu a Venuši.
- b. Rychlá a jednoduchá příprava hry.** Nejprve náhodně umístěte pevninské štíty, pak je překryjte šestiúhelníkovými žetony. Zbylé dva nepřekryté hexy na pevninských štítech považujte za vnitrozemská jezera nebo zálivy.
- c. Vodní svět.** Mapu pro vlastní uspořádání ponechte zcela pokrytou oceány a náhodně přidejte počáteční pole. Všechny ostrovy považujte za překryté žetonem moře, takže nebude docházet ke změnám klimatu. Dosah šíření hráče odpovídá polovině hráčovy úrovně námořnictví (zaokrouhleno dolů) plus jeho úrovně energie.
- d. Kampaň odpovídající mapě skutečné Země.** Přeneste pevninské štíty ze hry *BIOS: Megafauna* na klasickou mapu Země. Pevninské štíty kontinentu otočte o 30 stupňů a zarovnejte je tak s hexovou sítí. Pokud se na hexech se stálým oceánem nachází hexy pevninských štítů s pevninou, náhodně na ně umístěte šestiúhelníkové žetony pevniny. Pokud se na hexech pevniny bez modrého prstence nachází hexy pevninských štítů s mořem, náhodně na ně umístěte šestiúhelníkové žetony s modrými nebo bílými prstenci. Potvory a žetony klimatu přeneste podle pravidel přípravy kampaně *BIOS: Země (C6)* neohledně na to, zda se následně budou vyskytovat na správných prstencích. Žetony klimatu umístěte na klimatické prstence na mapě podle počtu hráčů. Odeberte pevninské štíty z mapy tak, aby nepřekrývaly hexy. Žádné nové suroviny na mapu nepřidávejte. Pruhy zeměpisné šířky se nepoužívají.
- e. Svět chimér.** Použijte pevninské štíty Marsu, Venuše a Země spolu s šestiúhelníkovými žetony. Pokud je budete umisťovat na klasickou mapu Země, reprezentují nedávné události, které vyvolaly změny na zemském povrchu.

K4. ZELENÝ MARS NEBO VENUŠE (PAWEL GARYCKI)

Lze využít i pro Zemi, pokud se zelené potvory využijí jako vegetace.

- a. Mimozemské typy terénu.** K pevninským štítům Marsu a Venuše přistupujte následovně:
 - **Pánev se chová stejně jako moře.**
 - **Vysočina se chová jako bažina, pokud je zde přítomen archetyp zelené rostliny (označte ji tím, že sem umístíte nepoužitého norníka).** Jinak se chová jako step.
- b. Změna žetonů klimatu.** Na každém pevninském štítu vzývání deště umístěte šestiúhelníkové žetony následujícím způsobem:
 - **Hora (černý disk)** -> žeton s oranžovým prstencem
 - **Moře (bílý disk)** -> žeton s modrým prstencem
 - **Hlízový les (zelený norník)** -> žeton se zeleným prstencem
 - **Pustina (žádná zelená potvora a žádný disk)** -> žeton s bílým prstencem

c. Mimos Zemská Amerika. Na západ od pevninských štítů Marsu nebo Venuše umístěte další dva pevninské štíty Země – vytvoříte tak Ameriku, další kontinent na západě. Poté je zcela pokryjte náhodnými šestiúhelníkovými žetony. Podle počtu hráčů umístěte na klimatické prstence s odpovídajícím počtem pěticipých hvězd odpovídající žetony klimatu.

L. TIPY

L1. TIPY PRO AKCE STAŘEŠINŮ

Pokud se ve své strategii budete soustředit zejména na přiřazování na karty Základů a budete ignorovat karty Nápadů, nebudete moc silní v pokrocích, urbanizaci, řemeslnících a obchodu. Pokud se naopak budete soustředit pouze na Nápady, zabráníte tím duševnímu rozvoji a nebudete schopni odolávat násilným revolucím, které často způsobují odhození mnoha Vynálezů. Následující tipy vám pomohou s rozhodnutím, kdy zvolit jakou vládnoucí třídu a zda je vhodné provádět výzvu nebo ne, abyste dosáhli určitého pokroku:

- a. Prolomení mentálního záseku.** V Epoše I obvykle hromadíte figurky ve slovní zásobě nebo v zásobě mysticismu. *Abstrakce* není moc častá, takže neočekávejte, že nahromadíte figurky ve svobodné vůli dříve než v Epoše II (počátek vědomí a vůle).¹¹⁸ Pokud máte mnoho figurek ve slovní zásobě, změňte vládnoucí třídu na kulturu a využijte kombinaci pokroků *modlitba* a *umění*, abyste tento mentální zásek prolomili. Dejte ale pozor, pokrok *umění* bude později ve hře stále vzácnější, takže nestrádaný mysticismus bude nejspíše těžké vrátit zpět.¹¹⁹
- b. Čistá hlava.** Pokud nebudete vyhrávat dražby ve fázích Výzvy, v průběhu hry pro vás bude stále těžší přemístit figurky z emocí a vaše svobodná vůle bude stagnovat.¹²⁰
- c. Zvýšení úrovně vašich informací.** Nejpozději v Epoše II byste si měli zvýšit informace na úroveň 2, což většinou vyžaduje získávání Vynálezů. Pokud vše ostatní selže, použijte akci *knihovna*. Jakmile dosáhnete v informacích úrovně 2, vyzývejte bohy, abyste získali další pokroky.¹²¹
- d. Urbanizace (domestikace, kultivace).** Vlastnit města přináší tři významné výhody: (1) během bodování v Epoše II a během závěrečného bodování politiky vám města přinesou VB, (2) města umožňují nebo zabraňují *zotročení*a (3) počínaje Epochou II se města stávají technologickým požadavkem pro mnoho Nápadů. Na začátku hry je pro stavbu měst nejlepší vládnoucí třídou kultura. Zejména cennou surovinou je biopalivo.
- e. Urbanizace (těžba).** Později ve hře se snažte v metalurgii pokročit tak, abyste mohli stavět města pomocí akce *těžba*. Ropa a uran se často objevují jako požadavky cenných karet v závěrečné fázi hry.
- f. Obchod.** Pokud chcete pravidelně využívat tuto neocenitelnou interakci, vaší vládnoucí třídou by měla být kultura, nebo ještě lépe průmysl.
- g. Kázání.** Pokud je v Epochách I, II nebo III vaše vládnoucí třída politika, nebo ještě lépe kultura, provádějte Výzvy.¹²²
- h. Válka nebo zotročení.** Pokud je vaše vládnoucí třída politika nebo (v Epoše IV) kultura, provádějte Výzvy.

118 LIDSKÁ VŮLE. Lidská schopnost projevoval svobodnou vůli nemá nic společného s přirozenými možnostmi u všech známých lidských druhů. Naše odlišnost je tak zjevná, že by nebylo potřeba to omílat stále dokola, pokud by to nebylo kvůli zlovestnému nárůstu behaviorismu. Behavioristé zastávající názor, že svobodná vůle je iluzorní – muži jako Pavlov, Skinner, Malthus, Marx a skupiny jako Římský klub nebo sociální darwinisté se šeredně mylí. Svobodná vůle je lingvistická inovace, umožňující vše, co je výsostně lidské.

119 ABSTRAKCE je typ verbální indukce, tedy metody vnímání existujícího. Mentálně odděluje vlastnosti, pochody nebo množství od entit. Pokud bych vás například požádal, abyste si představili „zvíře“, váš kognitivní proces převádějící slova na obrazy se bude snažit vyjavit obraz všech možných konkrétních zvířat. Problém zařazení konkrétních věcí do obecných se nazývá problémem indukce a může být vyřešen pouze s pomocí slov, obrazy zde nestačí. S jediným slovem „zvíře“ může člověk (a žádný jiný tvor) učinit spoustu užitečných závěrů týkajících se zvířat jako celku, nebo dokonce stvořit i mnohem složitější abstrakce jako například „svoboda“. Jste mnohem více orientováni na slova a méně na vizualizace, než byste si byli ochotni připustit.

120 SVOBODNÁ VŮLE je rozhodovací proces s použitím abstrakce sebe sama v imaginovaném kontextu. Stejně jako u všech abstrakcí jsou k redukci a manipulaci se smyslovými vstupy používány verbální koncepty spíše než vjemy. Každé použité slovo je koncept zastupující neomezený počet konkrétních jevů určitého druhu a umožňuje představu neexistujícího, metafory a očividně lži. A co je naprosto zásadní, svobodná vůle ve svém repertoáru obsahuje slovo pro „já“, takže si myslící jedinec dokáže představit sám sebe v různých alternativách včetně fantazií. Svobodná vůle dovoluje lidem skandálně se vzepřít své vlastní přirozenosti, a dokonce i darwinovskému imperativu, a to v takových činech, jako je abstinence, celibát, řeholnictví, sebevražda, altruismus a další vzorce chování naprosto neznámé v celé živočišné říši. Lidé jako první získali svobodnou vůli důsledkem toho, že se nejpozději v Epoše III stali dokonalými lingvisty.

121 HYPOTÉZA SJETÉ OPICE předpokládá, že náhle zdvojnásobení velikosti lidského mozku před 200 tisíci lety nastalo kvůli požití lysohlávek, o nichž se ví, že spouští „neomezené poznání“ a fyzické změny v emočních centrech mozku. Za běžných okolností by byl zvyk užívání drog rychle potlačen přírodním výběrem, ale možné propojení s jazykem snad vedlo k prvním abstrakcím založeným na slovech, což zajišťovalo adaptivní výhodu. – Terence McKenna, *Food of the Gods*, 1992.

122 CHRÁMY objevené v Göbekli Tepe v Turecku byly datovány do období 8 000 let př. n. l., pročež předchází městům, písmu i zemědělství. Pořadí zřejmě bude: pohřby, uctívání předků, megalitické hrobky, chrámy, urbanizace, civilizace.

L2. PROBLÉM DIASPORY

Může se stát, že se v pokročilé hře ocitnete kvůli *válce*, *zotročení* nebo *kázání* v situaci, kdy máte na mapě jednu poslední komponentu (podléhající diaspoře) a nemůžete provést akci *urbanizace*.¹²³ V takovém případě ne zoufejte a přečtěte si následující doporučení:

- a. Vítězství skrze průmysl.** Vítězství můžete dosáhnout využíváním akce *knihovna* (díky níž si zvýšíte svou úroveň informací) a vyhráváním co největšího počtu výzev. Budete si také chtít zvýšit úroveň námořnictví, což většinou vyžaduje energii na úrovni 4. Zvýšení ekologické stopy vám pomůže ochránit města před *hladověním (H1a)*. Města jsou totiž důležitá k získání mnoha Nápadů v Epoše II.
- b. Vítězství skrze kulturu.** Pro dosažení tohoto vítězství hodně přiřazujte na náboženské karty Výzev a pak využívejte pokroku *modlitba* a interakce *kázání*, čímž spustíte protiútok s cílem sebrat politické body svým protivníkům. *Modlitba* i *kázání* se nacházejí zejména na kartách Výzev a na kartách Vynálezů v bílé disciplíně (kultura). Akce *knihovna* a *mysticismus* vám pomohou s příhozy v dražbách.

M. PŘENESENÍ HRY DO HRY HIGH FRONTIER

Pokud vlastníte trilogii BIOS (*Genesis*, *Mega fauna* a *Origins*), můžete si zahrát plnou kampaň *BIOS: Země (C6)* a navázat na *Origins* hrou *High Frontier*. Podrobné instrukce k pokračování kampaně naleznete v Dodatku hry *High Frontier* v oddílu **V7**. Pravidla pro pokračování alternativní kampaně *BIOS: Venuše* nebo *BIOS: Mars (C8)* naleznete tamtéž v oddílu **V8**.

N. UKÁZKA POKROČILÉ HRY DVOU HRÁČŮ – EPOCHA I + II (Petr Pospíšil)

- Příprava hry Hobit vs. Sapiens.** Hráč hrající za druh Sapiens si vytáhl žeton koruny s číslem 1 (jeho vládnoucí třída je tedy průmysl, označený červenou barvou) a hráč hrající za Hobita si vytáhl korunu s číslem 3 (jeho vládnoucí třída je tedy kultura, označená bílou barvou). Pro Epochu I používáme čtyři karty Výzev a pro Epochu II dvě karty Výzev. Pokračování hry v dalších Epochách není v tomto příkladu popsáno. V tomto příkladu jsou názvy karet psány VELKÝMI PÍSMENY.
- Stručný přehled průběhu hry.** Sapiens brzy na začátku vynalezne nůž a s jeho pomocí postupuje na sever do Evropy a Asie. Hobit se šíří na Sibiř a už se naučil pohřbívat mrtvé. Také vynalezne zábavu pro své ženy – drby. Sapiens se od bohů dozví tajemství osobních jmen a získává tak výhodu v mysticismu. Hobit se naučil vyřezávat symboly a pomalu míří na Aljašku. Sapiens proniká do tajemství otcovství a při obsazování Perského zálivu zakládá první město a obchoduje s Hobitem. Hobit si mezitím zlepšuje svou paměť a učí se vařit. Sapiens ukončí Epochu I a díky náboženské převaze získá první vítězný bod. Město v zálivu je zničeno nově vzniklou pouští a Hobit se efektivním využitím svých možností dostane z doby kamenné do doby bronzové. Sapiens domestikuje prase. Jeho rozvinuté zemědělství mu umožňuje pokusit se Hobita vyhladovět. Následkem dvou prohraných válek na Sibiři dojde u Sapienta k převratu a vlády se ujmou politici. Hobit intenzivně staví města, ale epidemie záškrtu mu některá zničí. Sapiens dožene náskok Hobita v metalurgii a na čas odvrátí další válku. To mu však nestačí, aby dohnal převahu Hobita v počtu měst. Hobit proto nakonec v Epoše II zvítězí.

N1. EPOCHA I, 100 000 let př. n. l. až 30 000 let př. n. l.

- a. První tah hráče Sapiens.** Tři karty v první řadě jsou: OŘEZÁVÁNÍ, KOŽENÝ ČLUN a NŮŽ. Sapiens si v rámci akce specializace vybere NŮŽ a pomocí akce *šíření* se přesune z jižní Afriky na sever.
- b. První tah hráče Hobit.** Hobit také využije akce *specializace* a vybere si NŮŽ. Nový Migrant Hobita se z Indonésie *šíří* na sever. Oba hráči se snaží co nejrychleji dosáhnout me-nopauzy. Jak NŮŽ, tak OŘEZÁVÁNÍ mají jako Heuréka uveden pokrok *encefalizace*, který jim s tím může pomoci. NŮŽ je ale v tomto případě výhodnější.

123 PANOVAČNÉ KULTURY jsou společně hybridy lidí a strojů, které definovaly šíření kultur po světě v průběhu celé hry. Karty ukazují zároveň určitou myšlenku nebo technologii a jméno kultury, která z jejího využívání prosperovala. Například vikinské dlouhé lodě jsou pokročilou námořní technologií, která se vyvinula z rybářských lodí severské kultury Ertebølle před 7 000 lety. Po tisíce let se Seveřané učili o farmaření, mořeplavbě a vzdělanosti od sousedů a tento „balíček“ umožnil Vikingům šířit se do dalekých krajů pomocí obchodu i nájezdů. Samotné vědomí je přitom spíše kulturním přídatkem, typem naučené znalosti, než vrozeným rysem neuropsychologie, jak se často předpokládá.

- c. Sapiens získává čepel.** Sapiens vynalezne NŮŽ, čímž získá výhodu Heuréka *encefalizace*. Jelikož karta nemá žádný požadavek, nechá si ji a orientuje ji červenou stranou nahoru. Hobit, který měl na NOŽI také umístěného Stařešinu, získá *encefalizaci* také. Nový Migrant hráče Sapiens se *šíří* do Egypta. Z akcí uvedených na NOŽI si zvolí pokrok energie na úroveň 4 (pálená keramika), jelikož *umění* provést nemůže.
- d. Hobit v Mandžusku.** *Specializuje* se na KOŽENÝ ČLUN. Jeho Migrant vstupuje do Mandžuska.
- e. Sapiens v Asii.** Přidává se k Hobitovi a také se *specializuje* na KOŽENÝ ČLUN. Sapiens se díky zvýšení své úrovně energie může nyní přesouvat až o 4 pole a *šíří* se do střední Asie na východní břeh vnitřního moře.
- f. Pomlouvačný Hobit.** Vyzývá bohy: ČESÁNÍ A DRBY. Vyhodnotí událost *ochlazování* tak, že otočí moře v Beringově úžině a východní Evropu pokryje ledový příkrov. Tím si Hobit otevřel pozemní cestu do Ameriky. (Milankovičovy cykly se ve hře dvou hráčů nepoužívají.) Událost *hladomor* nemá efekt, protože nikdo nemá města. Hobit přiřazuje jednoho Stařešinu. Protože Sapiens nemůže nabídnout víc, Hobit kartu získá a Stařešinu si vrátí do svobodné vůle. Na kartě je uvedena Heuréka *encefalizace*, díky které dosáhne menopauzy. Kartu si přidá do své herní oblasti a ponechá si vládnoucí třídu kněžích. Ve fázi aktivit si Hobit díky kartě ČESÁNÍ A DRBY zvýší imunologii na úroveň 2 (pohřby), dále se *specializuje* na OŘEZÁVÁNÍ a *šíří* se na severozápad na Sibiř.
- g. Sapiens Og.** Vyzývá bohy: OSOBNÍ JMÉNA. Sapiens zvolí, že *ochlazování* vysuší ledovou vodní nádrž v Rusku a led sevře západní Kanadu. *Pohroma* impakt Hiawatha v Grónsku nepůsobí žádné změny. Sapiens díky příhozu jedné figurky získá kartu Základů a s ní také uvedenou výhodu Heuréka – *modlitba*, díky níž přesune jednu svou figurku z emocí do zásoby mysticismu na herním plánu. Jelikož ale nesplňuje uvedený požadavek (informace na úrovni 2), musí kartu ze hry odstranit. Během fáze aktivit se *specializuje* na VOR, protože jde o jediný dostupný Nápad s červeným pruhem průmyslu. Poté se *šíří* na západ na Ural, ale dále do Evropy nemůže projít kvůli ledu a poli vody. Rozhodne se nevyužít *umění*, protože by tím vrátil figurku ze zásoby mysticismu a ta nyní poskytuje výhodu při náboženských výzvách bohů a při bodování EPOCHY I.
- h. Hobit ořezává.** Hobit se rozhodne výzvu bohů přeskochit, protože pokud by šlo o výzvu náboženské karty, mohl by ji snadno získat Sapiens. Karta ČESÁNÍ A DRBY nyní neposkytuje další výhody. *Vynalézá* OŘEZÁVÁNÍ a získá výhodu Heuréka *encefalizace*. Během akce *šíření* směrem do Ameriky se místo vytvoření nového Migranta rozhodne přesunout Migranta z Mandžuska na sever Kamčatky. (Kdyby vytvořil nového Migranta, zemřel by jeden z nich hladu.) Nově získaná karta OŘEZÁVÁNÍ mu nyní umožňuje zvýšit si informace na úroveň 2 (umění a symboly).
- i. Sapiens se stará o děti.** Vyzývá bohy: OTCOVSTVÍ. Během *zalesnění* odstraní poušť Gobi. Vzniklý prales umístí na Papuu-Novou Guineu, čímž Hobitovi na nějakou dobu zabráni dostat se do Austrálie. *Nemoc přenášená zvířaty* nikoho nezasáhne, protože nikdo nemá vyšší úroveň ekologické stopy než úroveň imunologie. Sapiens vyhraje kartu za jednoho Stařešinu. Po využití výhody Heuréka *modlitba* a získání karty OTCOVSTVÍ využije tuto kartu k dalšímu *šíření*. Bohužel nemůže téměř nikam umístit nového Migranta, protože by na konci tahu hladověl (ekologická stopa na úrovni 1 dovoluje mít jen jednoho Migranta (libovolného hráče) na jednom hexu). Proto akcí *šíření* jen posune svého Migranta v Asii o dvě pole k Hormuzskému průlivu. Pak se znovu *specializuje* ve stavbě VORU. Při *šíření* využije uvolněného místa v západní Asii u impaktu Zamašin a umístí tam dalšího Migranta.
- j. Hobit s jehlou.** Hobit se *specializuje* na SEŠÍVANÉ ODĚVY. Migranta přesune z Kamčatky na Aljašku.
- k. Sapiens a lekce plavání.** Sapiens se rozhodne výzvu bohů přeskochit, protože neví, zda by otočil výhodnou kartu. Nemůže *šířit* žádného nového Migranta. Raději volí jistotu a *vynalézá* VOR. Díky výhodě Heuréka na kartě si zvýší své námořnictví na úroveň 1 (čluny). Sapiens má bohužel informace pouze na úrovni 1, a proto může mít jen jednu kartu Vynálezu. Odhodí tudíž nyní už celkem nepotřebný NŮŽ na balíček tradic. Místo *šíření* využije akci *těžba luxusního zboží* a Migranta v Hormuzském průlivu přemění na město, které bude prosperovat z lovu perel (požadavek námořnictví na úrovni 1). Na stupnici urbanizace vezme první kvádr města zleva a překryje jím symbol luxusního zboží, Migranta si vrátí do zásoby. A tak první město na Zemi vzniklo v Arábii. Sapiens pak využije interakci *obchod* na kartě VORU, protože dosáhne k Migrantovi Hobita na Sibiři. Od Hobita odkouká jeho

vyšší úroveň informací a zvýší si je na úroveň 2. Jeho obchodní partner si zvolí, že přesune jednu svoji figurku z emocí do svobodné vůle. Sapiens si jako Následek obchodu opět zvýší námořnictví, tentokrát na úroveň 2 (veslice).

- 1. Hobit revolucionář.** Hobit vyzývá bohy: SÉMANTICKÁ PAMĚŤ. Při *ochlazování* odstraní žeton moře z Japonska a vytvoří z něj ledový příkrov v Alpách. *Nemoc* nikoho nenakazí. V dražbě Hobit vyhraje a získá výhodu Heuréka *encefalizace*. Hobit se rozhodne přidat si tuto kartu Základů fialovou stranou politiky nahoru, čímž vyvolá poklidnou revoluci, při které nemusí potlačit žádného Odpůrce. Korunu přesune na sloupec politiky. Kartu Vynálezu OŘEZÁVÁNÍ přeorientuje, a protože je tato nová strana fialová, přemístí ji do sloupce politiky. Karta Základů ČESÁNÍ A DRBY zůstane ve sloupci kultury a nelze ji nyní využívat. Hobit zatím nevyužije akci *abstrakce* na kartě SÉMANTICKÁ PAMĚŤ, protože by tím ihned vyvolal jeden chaos a druhý chaos by u něj při brzkém přechodu do EPOCHY II vyvolal násilnou revoluci. Akcí *specializace* umístí dvě figurky na JÁMU NA VAŘENÍ ve druhém řádku nabídky (informace na úrovni 2 mu umožňují *specializaci* umístit dvě figurky). Poté se opět *šíří* do Mandžuska. Dále využije fialovou stranu karty OŘEZÁVÁNÍ a zvýší si energii na úroveň 4.

N2. EPOCHA II, 28 000 let př. n. l. až 3 000 let př. n. l.

- a. Uctívá Sapiens.** Sapiens získá první Kometu. Utrpí chaos a přemístí Migranta ze střední Afriky na svou korunu. Hobit také utrpí chaos a přemístí na svou korunu zmrzlého Migranta ze Sibiře. (Pokud se nezbaví Odpůrců, další chaos u něj vyvolá násilnou revoluci.) Z nabídky karet se odstraní všechny karty kromě té, na které se nachází Stařešinové Hobita, a na jejich místo se doplní nové karty z EPOCHY II. Sapiens získá 1 VB za to, že má dvě figurky v zásobě mysticismu (zatímco Hobit žádnou). Sapiens otočí Kometu a nechá si ji jako Předzvěst. Poté se *šíří* do severní Sibiře na místo uvolněné Hobitem. *Specializuje* se na DOMESTIKACI PRASETE. Pomocí interakce *obchod* z karty VOR si přesune jednu figurku do svobodné vůle a Hobit potlačí jednoho Odpůrce.
- b. Hobit metalurg.** Hobit si věří, že při výzvě bohů zvítězí. Otočí kartu VÝMĚNNÝ OBCHOD. Kvůli *odlesnění* otočí žeton džungle z Indie a umístí ho jako poušť do jižní Arábie, čímž tam zničí město. Toto zničení se považuje za boží zásah, který nevyvolá chaos, proto je pouze na přilehlé pole umístěn Migrant jako Uprchlík. Chřipka nikoho nenakazí. Hobit přiřadí jednoho Stařešinu a dražbu vyhraje. Jako výhodu Heuréka získá *abstrakci*, takže si přesune figurku ze slovní zásoby do svobodné vůle. Kartu si umístí do aktivního sloupce politiky. Z karty VÝMĚNNÝ OBCHOD využije akci *těžba* a Migranta v Barmě vymění za město s rubíny (s požadavkem imunologie na úrovni 2). Následkem *těžby* si zvýší námořnictví o jedna na úroveň 1 (nemůže přeskochit rovnou z úrovně 0 na 2). Poté využije akci *abstrakce* z karty SÉMANTICKÁ PAMĚŤ a přemístí si další figurku do svobodné vůle. Jako Následek vyvolá chaos a Migranta z Aljašky přemístí jako Odpůrce na svou korunu. *Vynalezne* JÁMU NA VAŘENÍ, díky uvedené výhodě Heuréka si zvýší metalurgii na úroveň 2 (doba měděná) a kartu si umístí jako vrchní kartu Vynálezu. Hobit využije interakci *válka* a *šíří* nového Migranta z Mandžuska k Migrantovi Sapienta na severu Sibiře. Díky vyšší metalurgii vyhraje, obsadí jeho místo a poražený Migrant je umístěn jako Odpůrce na kartu OTCOVSTVÍ. Z akcí na kartě JÁMA NA VAŘENÍ využije *těžbu kovů* ke stavbě cínového města v Malajsii (požadavek metalurgie na úrovni 2) a Následkem této akce si zvýší metalurgii na úroveň 3 (doba bronzová).
- c. Sapiens zemědělec.** Sapiens by mohl vyzvat bohy, ale raději bude *vynalézat*. Nemůže využít kartu OTCOVSTVÍ, protože ta je teď ochromena Odpůrcem. *Vynalezne* DOMESTIKACI PRASETE a zvýší si tak ekologickou stopu na úroveň 2. *Šíří* se do Indie s cílem vyhladovět Hobitovo město. Vystrašen porážkou ve *válce* si pomocí interakce *obchod* zvýší metalurgii na úroveň 2 (což je stále málo). Hobit si zvýší ekologickou stopu na úroveň 2, aby se vyhnul hladovění v Indii. Sapiens z karty DOMESTIKACE PRASETE využije akci *kultivace* a vymění jednoho Migranta za město pěstující pšenici v Íránu. Následkem této akce si zvýší ekologickou stopu na úroveň 3.
- d. Hobit válečník.** Hobit využije akci *těžba* a Migranta v Mandžusku vymění za město těžící železo. Následkem *těžby* si zároveň zvýší námořnictví na úroveň 2. *Abstrakci* s Následkem v podobě chaosu zatím nevyužije. Akcí *specializace* umístí dvě figurky (informace na úrovni 2): po jedné na karty VAŘENÍ MEDOVINY a AKROFONIE v první řadě nabídky. Dále využije interakci *válka* a díky vyšší metalurgii zabije nepřátelského Migranta na západní

Sibiři. Toho už nelze umístit jako Odpůrce, jelikož Sapiens nemá volné Pole odporu, vrací se tedy do zásoby a vyvolává násilnou revoluci. Sapiens musí potlačit dva Odpůrce – za prvního odebere své poslední město (a umístí místo něj Uprchlíka severovýchodně od vzniklých ruin), a protože nemá další města nebo Stařešiny, za druhého Odpůrce odstraní Migranta z Uralu. Přetočí svou spodní (a jedinou) kartu Základů na fialovou stranu politiky, přesune ji do příslušného sloupce, stejně tak i korunu. Přetočí všechny karty Vynálezů – DOMESTIKACE PRASETE nemá stranu politiky, a je tudíž odložena na balíček tradic. Hobit využije z karty JÁMA NA VAŘENÍ akci *řemeslník* a umístí Stařešinu na kartu VAHADLOVÁ LOĎ v druhém řádku nabídky.

e. Zachráněný Sapiens. Využije akci *řemeslník* a umístí Stařešinu na kartu PECE NA KERAMIKU. Ihned ji *vynalezne* a umístí k sobě. *Šíří* se na sever Sibiře, kde přítomnost třetího Migranta ohrozí hladem Hobita. Další akci *řemeslník* umístí Stařešinu na kartu DESKOVÉ HRY. Pomocí *těžby* kovů z karty PECE NA KERAMIKU postaví město se zlatem v jižní Africe a zvýší si metalurgii na úroveň 3. Nebezpečí prohry ve válkách s Hobitem je tak zažehnáno, alespoň na chvíli.

f. Nemocný Hobit. Hobit má o dvě města více, proto chce této výhody využít a ukončit Epochu II. A proto vyzývá bohy: odhalí kartu SLABIKOVÉ PÍSMO. Při *zalesnění* vezme žeton pouště z Austrálie a umístí ho jako prales do východní Afriky. Druhá událost záškrt (*ne-moc přenášena lidmi*) zasáhne pouze Hobita, protože má vyšší úroveň urbanizace (3 města) než úroveň imunologie (úroveň 2). Ztratí tedy polovinu měst a Stařešinů (zaokrouhleno dolů). Hobit se rozhodne spotřebovat jednoho Stařešinu z karty VAHADLOVÁ LOĎ a jedno město v Japonsku. Za zničené město umístí Uprchlíka do Mandžuska, ale nedojde k vyvolání chaosu. Také si o jednu úroveň zvýší imunologii. Hobit by jako jediný mohl získat SLABIKOVÉ PÍSMO, ale rozhodne se to neudělat, protože by musel změnit svou vládnoucí třídu. Hobit pomocí akce *těžba znovu* postaví město v Japonsku, poté *vynalezne* AKROFONII. Získá výhodu *Heuréka zvýšení informací na úroveň 3* (abeceda a čísla), ale zároveň musí vyhodnotit účinek *Redukce (I)*, proto odhodí na balíček tradic kartu Vynálezu z Epochy I (OŘEZÁVÁNÍ). Aby mu Migrant na Sibiři neumřel hladem, přesune jej *šířením* do východní Evropy (na hexu se nacházeli tři Migranti a Hobit má ekologickou stopu jen na úrovni 2). Nakonec si *zvýší energii na úroveň 5* (větrný mlýn) a *informace na úroveň 4* (tiskařský lis).

g. Sapiens vyhlíží budoucnost. Sapiens ví, že má jen omezenou možnost vytvářet nová města a Hobit má o tři města víc. Rozhodne se proto vzít Kometu a ukončit tak Epochu II nyní, protože tak alespoň získá další kartu Předzvěsti, a navíc si jako první zpřístupní nové, lepší Nápady. Sapiens utrpí chaos a přemístí si Migranta jako Odpůrce ze Sibiře na svou korunu. Hobit také utrpí chaos a Migranta ze Sibiře umístí jako Odpůrce na svou kartu VÝMĚNNÝ OBCHOD. Hobit získá 1 VB za vyšší úroveň urbanizace, ale Sapiens získá Kometu jako Předzvěst.

Do Epochy III Hobit vstupuje s vyspělou imunologií a lepší znalostí informací, avšak se zaostalým zemědělstvím. Technologie mu nyní umožňují expandovat přes pralesy do Austrálie. Sapiens kvůli pokročilému zemědělství užívá více Migrantů a měst blízko sebe. Může se mu podařit přeplout do Jižní Ameriky nebo pomocí *kázání* opětovat úderý meče silnou vírou.

KULTURA, POLITIKA, PRŮMYSL (esej od Phila Eklunda)

Průmyslová revoluce a osvícenství byly dva nejdůležitější okamžiky v celé lidské historii a oba nastaly tak blízko sebe časově i geograficky, že je těžké je oddělit. Pro designéra her, který chce simulovat civilizaci, je základním kamenem úspěchu zjistit, jak a proč k tomuto propojení industrializace a filozofie došlo. Já osobně jsem ke svému závěru došel nepřímo tak, že jsem zkoumal „jak“ a „proč“ u civilizací a říší, které nedokázaly podpořit vlastní průmyslovou revoluci.

Osobní anekdota. Pracoval jsem desítky let v raketové továrně. Když jsme dostali zakázku na část rakety Space Launch System, potřebovali jsme plány Saturnu V (lunární raketa, která naposledy letěla před 35 lety). Byl jsem šokován, když jsem zjistil, že neexistují žádné digitální plány, jen výkresy, které můj šéf rozvěsil po stěnách. Výkresy? Takhle máme být tahounem v raketových technologiích? Navíc v době, kdy dvě třetiny astronautů, kteří kráčeli po Měsíci, zemřely stářím. Vypadá to, že náš úvodní náskok ve vesmírném programu byl spíše veřejně dotovaným patriotickým monumentem studené války než trvale udržitelným krokem do nového věku.

Čínská dynastie Ming byla kdysi jedničkou ve vědě a technologiích, hlavně v produkci železa a textilu pomocí vodního pohonu. Kvůli zahraničnímu obchodu zaplatila vláda sedm flotil džunek

s 37 000 vojáky, které se mezi lety 1405 až 1430 plavily až ke Kamčatce a Zanzibaru. Ale po smrti vizionářského císaře Jung-le se přísun peněz zastavil, a navíc byl vydán oficiální zákaz soukromých technologických inovací a obchodu se zahraničím. Čína tak ztratila místo jedničky v průmyslové revoluci a globalizaci. V jazyku hry by se dalo říct, že šlo o změnu vládnoucí třídy, v důsledku obavy panovnické dynastie z rychle rostoucí moci eunuchů v královském paláci.

Římská republika byla jedničkou v politice, s pokročilými vymoženostmi, jakými jsou senát, právní věda, demokracie, *ius privatum* (soukromé právo), *ius gentium* (mezinárodní právo) a druhotné občanství pro ženy. Po téměř pěti stoletích trvání republiky převzal autokratickou moc Julius Caesar a po něm další císaři a Řím se tak dostal do spirály úpadku.

Ve své hře Pax Renaissance jsem obhajoval názor, že republiková tradice v Itálii podpořila vzestup bankéřů a obchodníků, což přímo vedlo k průmyslové revoluci o tři sta let později. Italské městské státy nebyly příliš soudržné ani neměly společného vládce, a tudíž byly zranitelné vůči invazi ctižádostivých králů. Ale pro vládce supervelmocí z Francie, Habsburské říše či Osmanské říše bylo výhodnější využívat Itálii jako nárazníkovou zónu k vyrovnávání sil. I když tento stav vydržel stěží jednu generaci, stačilo to, aby se objevily banky Medicejů a umělci jako Leonardo da Vinci. Ani po invazi však nebyla síla obchodu utlumená. Jako příklad lze uvést zásadní převrat ve formě využití prvních placených žoldnéřů, se kterými se odvedenci nemohli v boji měřit.

Proč ne Východ? Proč se renesance odehrála v Itálii a nikoli v muslimském světě, který stejnou měrou zdědil pokročilou řeckou filozofii Západu, a navíc měl daleko pokročilejší vzdělanost, technologii a vědu? Na tuto otázku se snaží odpovědět esej mého syna Matta Eklunda v pravidlech hry *Pax Renaissance*. Krátkou odpovědí je, že v nejvyšších kruzích muslimského světa proběhla filozofická bitva a věda a rozum prohrály souboj s vírou a poslušností. Proč cokoliv zkoumat, když je odpověď dostupná jen Všemohoucímu? Naopak na Západě skončily víra a rozum v určité rovnováze, inspirovány velkými mysliteli, jako byl svatý Tomáš Akvinský.

Motiv zisku. Udržitelnost trvalého lidského rozvoje v dynastii Ming, římském impériu nebo muslimském světě lze vysvětlit třemi slovy: „Vlastnictví není zabezpečeno.“ To, co bylo respektováno ve státech s dělbou moci, může být cílem korupce v centralizovaném diktátorském státě. Nezabezpečené vlastnictví zabijí motiv zisku, protože vlastnictví je potřebné pro zisk a zisk je potřebný pro kapitál. Co to znamená? Zisk je cokoliv hodnotného pro člověka a kapitál jsou nástroje potřebné k vytvoření těchto hodnot. Každý, kdo chce prosperovat a získat hezké věci pro sebe a svou rodinu, se řídí motivem zisku. Toto je hnací silou produkce, která vede ke vzniku různých sociálních vrstev, ke hromadění kapitálu a ke specializovaným ekonomickým funkcím (obchodníci a bankéři). Ten, kdo odsuzuje motiv zisku jako základ všeho zla, je často sám pobouřen, když mu někdo jiný sebere plody jeho úsilí.

Zisk nejsou peníze. Jak ukazuje tato hra, peníze jsou relativně nedávnou technologickou inovací. Ale motiv zisku tu byl dávno před penězi, při rozběsku vědomí v časech vzniku prvního umění a šperků. A k tomu byl potřeba první kapitál, možná pěstní klín nebo vhodný kámen. A zručný specialista ovládající techniku štípání kamene mohl mít zisk z výroby náhrdelníků, stejně jako jeho zákazníci. A odkud pocházel tento vzájemný zisk? Specializace práce a kapitálu vytváří zisk pro všechny účastníky vzájemných dobrovolných výměn. Je to systém „výhra-výhra“. Moderní příklad by mohl vypadat třeba takto: pokud dáte chůvě výměnou za její služby knihu, nevymění se žádné peníze, ale přesto z toho mají obě strany zisk.

Otrokářství potlačovalo převážnou většinu potenciálu lidstva v prvních třech epochách hry, ale jeho nezbytnost byla zpochybněna až v době osvícenství. Má hra *Pax Emancipation* vypráví dramatický příběh o tom, jak malá skupinka osvěcenských fanatiků zformovala z počátku zcela nepřijatelné myšlenky, které nakonec vedly k úspěšnému zrušení otroctví po celém světě. Emancipace, největší politický úspěch v historii lidstva, byla prospěšná nejen pro otroky, jejich nově zpřístupněný motiv zisku posílil ekonomiku všeobecně.

Svoboda je základním lidským právem, bez něhož by lidé stagnovali v útlaku, což se odráží v kultuře, politice a průmyslu.

Phil Eklund, květen 2020.

PŘÍBĚH O DVOU OSTROVECH (esej od Phila Eklunda)

Ostrov Madagaskar a ostrovy Nového Zélandu jsou si podobné svou geografickou rozmanitostí, biologickou izolací a koloniální historií. Obě země byly osídleny až dosti pozdě, před méně než dvěma tisíci lety (dvě herní kola), a obě stejnými austronéskými mořeplaveckými kulturami. Obě byly později ovládnuty evropskými kolonizátory a po 60 letech obě získaly nezávislost. A přesto je dnes Nový Zéland mezi prvními 5 zeměmi v žebříčku bohatství a svobod, zatímco Madagaskar patří mezi posledních 25. Import a export Nového Zélandu je 10× vyšší (asi 39 miliard USD), ačkoli je jeho populace oproti Madagaskaru pětinová. Dnes patří národy na Madagaskaru k 6 % světové populace a herně vzato se

nachází ještě v Epoše III.

Co se stalo? V této esejí budu porovnávat dva současné ostrovní národy pomocí herních pojmů a nakonec spočítám jejich vítězné body. „M“ znamená Madagaskar, „NZ“ pak Nový Zéland. Nikdo, kdo navštívil obě země, kdo byl obklopen žebrajícími dětmi, viděl hořící deštné lesy, potkal truchlící muže s oštěpy odhodlanými vynutit si spravedlnost, nebo byl zadržen úplatnými policisty, nemůže mít nejmenší pochyby, kdo je zde vítězem. Většina lidí na M jsou farmáři na existenčním minimu a s malými legálními kapitalistickými možnostmi, většina populace NZ jsou bohatí, obchodně zaměřeni obyvatelé měst. Soudím, že to, co určuje prosperitu, svobodu a štěstí země, je její politická kultura. Ale nejprve porovnejme herní faktory M a NZ.

Ekologická stopa: M = 3 (žďařením získaná rýžová polička, podíl zemědělské půdy je 71 %), NZ = 6 (chov vysoké zvěře a ovcí, zelená revoluce, podíl zemědělské půdy je 42 %). Lesy vypalující farmáři M potřebují k nakrmení jedné osoby 2 hektary půdy a na celém ostrově je sotva dost plochy, aby se užívali. Běžně zde vidíte farmáře obdělávající půdu malgašskými lopatami s účinností neolitického rádlu (#144) nebo vypalující pole a lesy technikou tavy, prastarou metodou žďaření. Tavy je tak neefektivní metoda, že se M stal environmentálně nejvíce degradovaným státem. Potřeba půdy k pouhému nakrmení znamená, že 80 % ostrova každý rok hoří a většina kdysi zalesněné divočiny se již nezotaví. Oproti tomu NZ potřebuje díky strojům, hnojivům a vysokým výnosům k nakrmení jedné osoby pouze čtvrt hektaru, tedy dost na to, aby ostrov velikosti NZ uživil svou populaci 26x. NZ vyváží mléčné produkty, zvěřinu, jehněčí a další potraviny za 23 miliard USD, zatímco M nevyváží téměř nic.

Energie: M = 4 (dřevem poháněné továrny a domácnosti), NZ = 7 (převážně ropa a plyn, s příspěvkem geotermálních a hydrotermálních zdrojů). Všude na M můžete vidět bosé ženy a děti plahočící se s otýpkami palivového dříví na hlavách. Lesy jsou pustošeny zastaralými sekýrami, odlesňování není prováděno pokročilými nástroji nebo kvůli exportu dřeva, ale lidmi v energetické krizi. Vyfotil jsem si tisíc let starý baobab oholený sekýrami. Otevřené továrny poháněné spalováním dřeva produkují cihly, papír, sůl, hedvábí a keramiku. Typické malgašské domy mají dvě podlaží, z nichž to horní je zčernalé kouřem z topeniště. Transport probíhá pěšky, zebu taženými vozíky nebo omlácenými taxíky. Vlaky přestaly jezdit po vyhnání francouzských kolonistů. Farmáři, kteří kdysi využívali vlaky k vývozu stromových plodin, nyní tyto lesy pálí, aby získali bídná rýžová polička.

Mysticismus: M = 5 (šamanistický animismus), NZ = 0 (agnosticismus). Původní obyvatelé obou ostrovů věřili v uctívání předků, které vedlo ke kastovnímu systému, otroctví a povinnosti sloužit šlechtě (v malgaštině nazývaný „fanompoana“). Ačkoli kasty byly britskými kolonizátory na NZ zakázány, na M pod francouzskou nadvládou přetrvaly i s programy nucené práce typu SMOTIG. Tato hierarchie zbožné poslušnosti přetrvávala prakticky beze změny do dnešního centralizovaného socialismu na M, kde jsou osobní potřeby až na druhém místě za závazky vůči státu. Většina populace respektuje šamanismus, od tabu pocházejících z tradičního systému fady až po zvířecí obětiny, to vše obvykle překryto křesťanskou symbolikou. Mezitím na NZ pouze asi 61 % lidí věří v nějakou formu nadpřirozené univerzální bytosti, kdy 28 % si je naprosto jistých, což z NZ činí jednu z nejvíce agnostických zemí na světě. Potomci maorských kolonistů jsou obdobně agnostičtí jako potomci evropských osadníků, což znamená, že 46 % Maorů nevyznává žádné náboženství.

Metalurgie: M = 3 (pece na dřevěné uhlí), NZ = 6 (rozsáhlá produkce hliníku a dalších kovů). Oba ostrovy dovážejí ocel a plasty.

Imunologie: M = 6 (drogy), NZ = 10 (vakcíny). Díky rozumnému využívání DDT v 60. letech snížil M úmrtí na malárii z tisíců ročně na nulu. To skončilo v roce 1972 západním zákazem DDT a úmrtí se vrátila zpět na tisíce za rok, takže M učinil v imunologii krok zpět. Mezitím NZ snížil úmrtí na nemoci přenášené komáry na nulu.

Urbanizace: M = 4 (37 %), NZ = 9 (86 %). Je pozoruhodné, že NZ je vývozcem potravin, i přestože je vysoce urbanizován, kdežto M má velmi malý import či export. Izolace M je v rozporu s marxistickými teoriemi, podle kterých byl ožebračen „vykořisťováním“ bohatými národy. Ačkoli jsou téměř všechny boty a oděvy na M západního původu, pocházejí v naprosté většině z darů.

Námořnictví: M = 2 (čluny s latinskými plachtami a vesly), NZ = 8 (vesmírný věk). Každé ráno rybáři M vyplouvají na svých loďkách, sotva odlišitelných od plavidel použitých k objevu ostrova. Na poloostrově Mahia na NZ zatím v roce 2017 vznikl kosmodrom Rocket Lab, první soukromé odpalovací zařízení na světě.

Informace: M = 3 (postkoloniální gramotnost, domácí výroba papíru, stožáry mobilního signálu), NZ = 6 (televizní a rozhlasové vysílání a internet). Jak M, tak NZ byly před koloniálními časy 100% negramotné, a to z toho prostého důvodu, že původní obyvatelé nevynalezli písmo. Postkoloniální gramotnost M vzrostla na 71 %, ale pak se tragicky vrátila na 65 %. Gramotnost NZ se zvýšila na současných 99 %.

Diverzita: M = 0 (rodina/kmen), NZ = 8 (globalizace). Společnosti s vysokými rodinnými hodnotami

a věrností vůči kmeni mívají velkou nedůvěru k cizincům a odpovídající nízkou diverzitu. Jejich instituce jsou často zatíženy nepotismem (upřednostňování příbuzných), bratříčkováním, rasismem a iracionálním obchodním rozhodováním. A také chaosem: při naší cestě po M jsme objížděli zbytky 50metrového visutého mostu vyhozeného do povětří, nikoli však teroristy, ale prezidentem národa na protest proti výsledkům voleb. Naproti tomu bývalá britská kolonie NZ kompletně opustila neformální morální závazky ve prospěch závazků formálních, transparentních a legálních. Také s ohledem na to je ekonomika NZ vysoce důvěryhodná a diverzifikovaná a patří k nejglobalizovanějším na světě.

Konečné bodování: M = 12 (kultura), 13 (politka), 5 (průmysl). NZ = 13 (kultura), 25 (politika), 19 (průmysl).

Otroctví: Na obou ostrovech probíhaly ve stoletích před kolonizací neustálé kmenové války a otrokářské nájezdy. Na M obě království Sakalava a Imerina prodávala otroky Arabům, než Francouzi osvobodili půl milionu otroků emancipačním zákonem v roce 1896. Na NZ představovalo brutální zotročování a genocida etnika Moriorů maorskými kolonizátory jedno z nejbrutálnějších zaznamenaných zotročení vůbec, viz kniha a film „Atlas mraků“. Britové ukončili otrokářství na NZ v roce 1847. Příběh delegalizace otroctví, největšího pokroku v historii, podrobně popisují ve své hře *Pax Emancipation*.

Madagaskarská megapole: Jen tak nezávazně si představme světovou populaci 7,7 miliard lidí žijící v jediném městě s rozumnou hustotou zalidnění, jako má například Barcelona (16 tisíc osob na km²). Takové město by se snadno vešlo na ostrov velikosti M. S využitím zemědělství odpovídajícího ekologické stopě 8 by potřebovalo k nakrmení území o velikosti Antarktidy. Ostatní kontinenty by zůstaly divočinou.

Index ekonomické svobody za rok 2018: M = 56,8 (117. na světě), NZ = 84,2 (3. nejvyšší na světě). Ve smyslu vlastnických práv, daní, vládní integrity a volnosti trhu a obchodu je M kdesi u dna a NZ na špici. Yaliho otázka (vypůjčená z knihy „Osudy lidských společností“) zní: Jak se stalo, že dva tak podobné ostrovy se vyvíjely tak odlišně? Rozhodně nemůžete obvinít „Afriku“, protože kdysi zbídačený ostrovní stát Mauricius, ležící nedaleko M, má 21. nejvyšší index svobody na světě (75,1).

Potlačování podnikatelé. Podél silnice č. 7 na M nabízejí stánkaři jahody, keramické sošky, králíky (k jídlu), panenky z palmového dřeva, bubínky, hrnce, ovoce, safíry, hračky z plechovek atd. Ale stejně jako ve většině Afriky je 98 % z těchto stánků ilegálních a tím pádem možným předmětem zabavení nebo jiné perzekuce ze strany vládních úředníků. Pro prodejce je to dlouhá a nákladná cesta po nejisté cestě k zákonnosti stanovené režimem. A pokud se vše zdaří, vlastnická práva jsou nejistá a bídně respektovaná. Trvá desetiletí, než je možné legálně získat státem vlastněnou půdu pro postavení domu. Odhaduje se, že v Africe leží bilion dolarů v „mrtvém kapitálu“, úsporách, které nemohou být použity k zástavě, protože jsou investovány v nezdokumentovaném majetku. Bydleli jsme v jednom takovém domě, přestavěném z hotelu. Francouzský hoteliér mi popisoval, jak celé zařízení vybudoval, vydláždil 20 km cesty, vztyčil větrníky, najal strážu a zařídil, aby byla každý den kánoí přivážena voda. Jinými slovy, byrokraté nepříspěli k počátečním nákladům vůbec ničím, ale jakmile se objevil náznak zisku, přijeli s rozpaženými rukama.

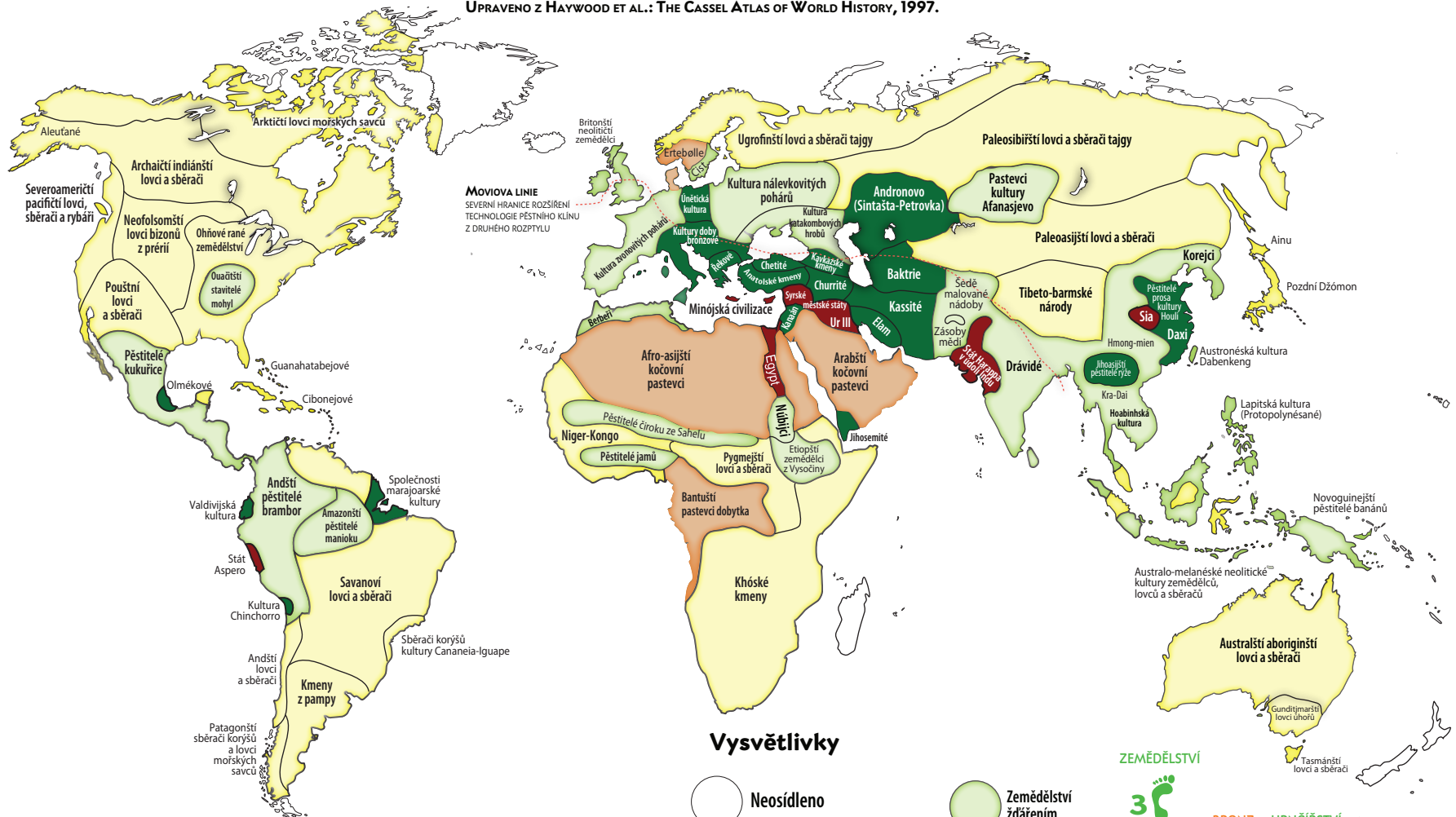
Postkoloniální socialismus. Po získání nezávislosti přijal M podle dobrých rad západních „expertů“ demokratickou socialistickou vládu s rozsáhlými regulačními pravomocemi. Mezi lety 1975 až 1992 pracovala tato vláda ve jménu Charty malgašské socialistické revoluce, což vedlo k pádu ekonomiky, narůstající environmentální degradaci, snižování gramotnosti, omezování soukromého vlastnictví a vládě jedné strany, to vše kvůli nástupu autokratických diktátorů a zkorumpovaných armádních důstojníků. Ve skutečnosti upadly v této době všechny měřitelné stránky lidského blahobytu, dokonce i v porovnání s poměrně autokratickým koloniálním obdobím. Korupce je v socialismu nevyhnutelná, poněvadž mít naprostou oficiální kontrolu nad produktivními obchodníky znamená, že pokušení vzít jim, co vydělali, je obrovské. Ve skutečnosti každý kolonizovaný národ světa, jenž po získání nezávislosti přijal socialismus, utrpěl ekonomický propad, někdy značný. NZ naopak přijal vládu kapitalismu jako téměř všechny bývalé britské kolonie. Kapitalismus právně vylučuje iniciační použití násilí při interakcích, zatímco socialismus jej schvaluje (ve jménu společnosti).

Má odpověď Yalimu: Rozdíl mezi M a NZ existuje kvůli ideologickým základům, nikoli kvůli geografii, surovinám nebo technologii. Ano, technologie je na M na nižší úrovni než na NZ, ale to je následek, ne příčina. Strop bránící zemědělcům a podnikatelům, aby dovedli M k prosperitě, je důsledkem socialistického politického základu. Zde použiji standardní ekonomickou definici socialismu: systém vlády, kde mají politici kontrolu nad výrobními prostředky v zájmu vládního principu služby společnosti. Kontrastem je kapitalistický systém, jak jej známe z NZ a zbytku západního světa – charakteristický absencí centralizovaných autorit, kde populace svobodně pracuje pro svůj vlastní zisk spíše než pro „společnost“ či jiný sociální konstrukt. Simuloval jsem tyto protikladné ideologie použitím herních oblastí, na kterých invenční nápady pramení z ideologických základů. Doufám, že tyto závěry oceníte.

Phil Eklund, únor 2019.

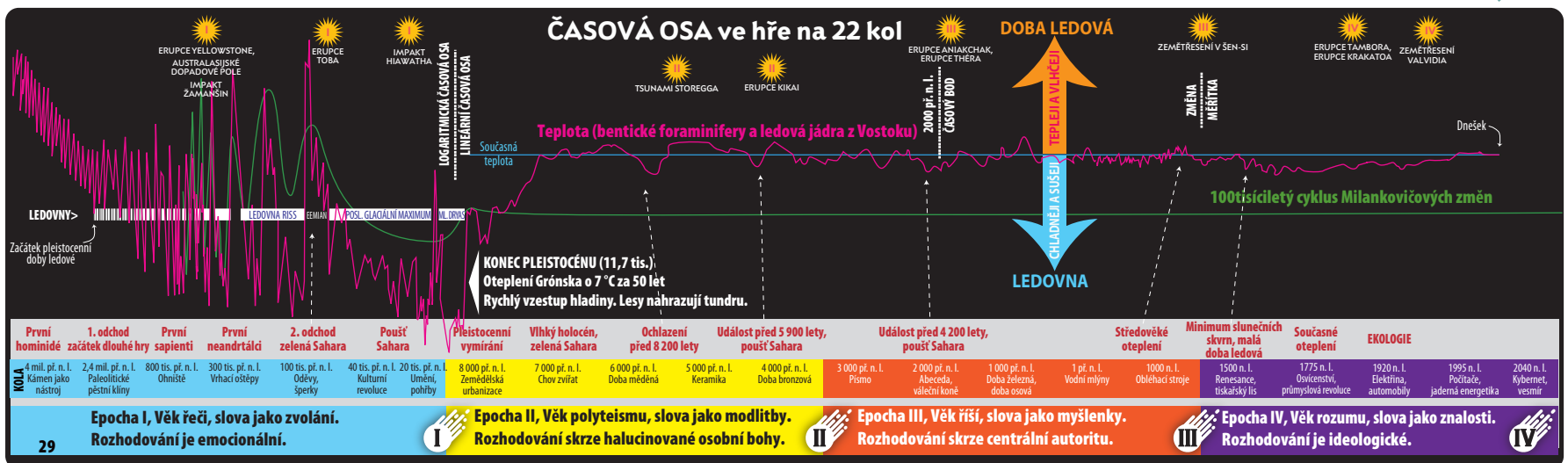
Lidský svět v Epoše III, 2000 př. n. l.

UPRAVENO Z HAYWOOD ET AL.: THE CASSEL ATLAS OF WORLD HISTORY, 1997.



KLIMATICKÁ HISTORIE V ČASOVÉM OBDOBÍ 4 MILIONŮ LET TYPICKÉ HRY (níže). Počínaje vlevo se globální teplota (červeně) náhle měnila mezi podmínkami ledovny a interglaciálu v rámci 100tisíciletého cyklu, přibližně odpovídajícímu orbitálnímu parametru (zeleně). Tato korelace je prokázána měřeními jdoucími stovky milionů let nazpět, ačkoli není jasné, proč malé změny oběžné dráhy dokážou vytvořit tak velké výkyvy teplot, zatímco velké změny orbity často vedou k mírnému oteplení či ochlazení. Klimatický vzorec spočívá v náhlém přechodu od ledovny k teplejšímu interglaciálu, následovanému 100 000 lety bez výrazných změn a nakonec opět strmým pádem do ledovny. Nyní žijeme v typické, relativně stabilní době meziledové, a pokud se současný trend nezmění, máme před sebou 70 tisíc let do další ledovny.

Vysvětlivky



GLOSÁŘ

Akce. Herní prvek umožňující hráčům v každém svém tahu provádět určité činnosti během jejich *fáze aktivit (F)*. Akce, které můžete provést, jsou znázorněny na desce druhu a na kartách Základů a **Vynálezů** (s ohledem na jejich orientaci ve vaší herní oblasti). Pokud není akce uvedena na některé z karet nebo na desce druhu ve vaší herní oblasti, nemůžete ji provést. **Vaše akce může vést k vyhodnocení Následku a/ nebo vyjednávání. Pokud se tak stane, pokračujete v tomto pořadí:** (1) vaše akce, (2) vaše vyjednávání, (3) vyjednávání vašeho obchodního partnera, (4) **Následek**. Mezi možné akce patří *specializace (G1)*, *vynález (G2)*, *knihovna (G3)*, *volby (G4)*, *šíření (G6)*, *domestikace (G7a)*, *kultivace (G7b)*, *těžba (G7c,d)*, *pokrok (G9)*, *obchod (J3a)*, *kázání (J3b)*, *válka (J3c)*, *zotročení (J3d)*, *exogamie (J5a)*, *rasismus (J5b)*, *studená válka (J5c)*, *řemeslník (J5d)*, *ústava (J5e)*, *věda (J5h)* a *pseudověda (J5i)*.

Balíček tradic. Vynálezy odhozené z herní oblasti (v důsledku *revoluce (D3e)*, *redukce (G2b)*, nekvalifikovaného *vynálezu (G2d)* nebo *zastaralosti (J2e)*) pokládejte lícem vzhůru navrch tohoto balíčku. Při evoluci nabídky na konci Epochy karty Nápadů z dobíracích balíčků a ze samotné nabídky do balíčku tradic nepřidávejte, odstraňte je ze hry. Dokud neoznámíte úmysl provést buď akci *věda (J5h)*, nebo *pseudověda (J5i)*, vidíte pouze vrchní kartu z balíčku tradic. Pouze pokud jste pevně rozhodnutí akci provést, můžete si prohlédnout i zbytek balíčku a případně si jednu z karet vybrat. Po provedení akce balíček zamíchejte a navrchu ponechte jednu náhodnou kartu lícem vzhůru.

Boží zásah. Pokud dojde ke zničení komponentu přírodní události nebo interakcí *kázání*, nedojde k vyvolání chaosu (viz heslo ZNIČENÍ (BOŽÍ ZÁSAH)). V případě *kázání* si ovlivněného Migranta (nebo město) nepředstavujte jako zabitého (zničené), ale pouze jako obrácené(ho) na víru (barvu) jiného hráče.

Deska druhu. Viz pravidlo **B1b**.

Deska mozku. Viz pravidla **B1a**, **D1f**.

Disciplína. Ve hře se nachází celkem tři a každá má přidělenou vlastní barvu: kultura (bílá), politika (fialová) a průmysl (červená). Všechny karty Vynálezů a karty Základů mají znázorněny dvě disciplíny, ze kterých je aktivní vždy pouze jedna. Aktivní disciplínu určíte orientováním dané karty. Každou z disciplín lze chápat jako pilíř jiné formy morálky vaší civilizace: božstvo (bílá), společnost (fialová) nebo jednotlivec (červená).¹²⁴



Duha. Jeden ze dvou symbolů nalevo, které se nachází na všech kartách Základů a žetonech korun. Duha s vyznačeným obrysem postavy se nazývá Pole odporu a považuje se za překrytou, jakmile se na ní nachází Odpůrce.

Ekologická stopa. Představuje množství půdy, kterou váš lid potřebuje k pěstování či sběru jídla, a tedy k přežití. Velmi zde záleží na technologii, například lovci a sběrači mají mnohem větší ekologickou stopu než zemědělci, jednoduše proto, že musí jídlo získávat z většího množství půdy. Ve hře ekologická stopa odkazuje na množství komponent (Migrantů a měst) všech hráčů, které se na každém hexu dokážou uživit bez *hladovění (H1a)*. Pokud překročíte svoji ekologickou stopu, během poslední fáze vašeho tahu budou vaše nadbytečné komponenty hladovět. Každý Migrant (jelikož stojí na poli spojujícím tři hexy) obsazuje všechny tři hexy zároveň. Pokud má majitel Migranta ekologickou stopu na úrovni 1, tedy nejprimitivnější, musí být všechny tři přiléhající hexy prázdné, aby jeho Migrant přežil. Pokud by na kterékoliv pole přilehlé k těmto třem hexům vstoupil jiný Migrant, ve fázi *kontroly ekologické stopy (H)* dojde k vyhodnocení hladovění.

Epocha. Karty Výzev a karty Nápadů jsou rozděleny do čtyř Epoch, očíslovaných I, II, III a IV. Pokaždé když dojde k výzvě Komety, nastává nová Epocha. Všechny Nápady z předchozích Epoch kromě těch, na kterých jsou umístění Stařešinové, z nabídky odstraňte.

124 DISCIPLÍNY dělí populaci podle své epistemologie, tedy vědy zabývající se poznáním a určením pravdy. Fialová disciplína posuzuje pravdu pohledem většiny, bílá disciplína tvrdí, že pravda pochází z nadpřirozených nebo nepoznatelných zdrojů, a červená disciplína nachází pravdu v logice, pozorování a přírodních zákonech. Viz poznámku 11.

Evoluce nabídky (E3b). Tento proces, který nastává na konci každé Epochy, ze hry odstraní všechny karty Nápadů v Nabídce, na kterých není umístěn žádný Stařešina. Poté dojde k nahrazení všech tří dobíracích balíčků nabídky novými (zatím nepoužitými) dobíracími balíčky z následující Epochy. nabídku pak znovu doplníte kartami z těchto nových balíčků **(H2)**.

Figurka domény je figurka umístěná v některé ze tří domén vyobrazených na desce mozku **(B4a)**.

Filozofie (C2e). Kostka na ukazateli filozofie (na mapě), která umožňuje *posílení příhozu globalizací (E2c)*, limituje *závěrečné bodování (I)* a *penalizuje určité interakce (J3)*.

Herní oblast hráče. Pojem označující desku druhu a karty získané během hry, které má každý hráč vložené před sebou. Ve vaší herní oblasti je prostor pro tři sloupce karet Základů. Jeden z těchto sloupců označíte pomocí žetonu koruny jako svoji vládnoucí třídu. ***Ve vládnoucí třídě můžete mít umístěny také karty Vynálezů, které jsou taktéž součástí vaší herní oblasti.***

Heuréka (G2b,c). Pokrok uvedený na kartě Nápadu nebo na kartě Základů, který obdržíte při akci *vynález (G2)*, nebo pokud vyhraje *dražbu (E2d)*. Pokud protivník vynalezne kartu z nabídky, na které máte umístěného Stařešinu, získáte výhodu Heuréka za *společný vynález (G2c)* a rovněž obdržíte uvedený pokrok. Výhodu Heuréka získáte i v případě, že nesplníte předepsané požadavky. Získat lze následující typy Heuréka: *encefalizace (G9a)*, *abstrakce (G9b)*, *umění (G9c)*, *modlitba (G9d)*, *pokrok technologie (G9e)*, *redukce (G9f)*, *čistka (G9g)* a *demagog (G9h)*.

Hex. Uzavřená mapová oblast s šesti (občas pěti) stranami. Každý hex může obsahovat jeden žeton klimatu, nebo jeden kvádr města a na každém z přilehlých polí jednu postavu Migranta. Každý hex je dlouhý přibližně 1 600 km (1 000 mil).



Chaos (D2). Událost nebo Následek, který odstraňuje Migranty z mapy (nebo z vaší zásoby, pokud je nelze odstranit z mapy) a přidává je na Pole odporu. Obecně lze říct, že vlastníci Migrantů nebo měst utrpí chaos, pokud došlo k jejich zničení v důsledku *lidského zásahu*, a naopak neutrpí chaos, pokud došlo k jejich zničení v důsledku *božího zásahu (D2a)*. Zničení Migranti vyvolávají chaos během *hladovění (H1b)*, *války (J3c)* nebo *zotročení (J3d)*. Zničená města vyvolávají chaos během *hladovění (H1b)*, *válečného obléhání (J3c)* nebo *zotročení (J3d)*. Mezi další zdroje chaosu patří *znečištění (E1g)*, *občanská válka a ekonomická krize (E1i)*, *šok z budoucnosti (E3a)*, *morálka (J4)*, *studená válka (J5c)* a některé *Následky (Fd)*. Chaos, který utrpíte, si přidejte do své herní oblasti k vládnoucí třídě ve formě Odpůrců. Ti pak svoji přítomností snižují úroveň vaší rozmanitosti a ochromují karty Základů.

Karta Výzvy. Společně s kartami Komet tvoří tyto karty balíček výzev. Karty Výzvy se rozdělují do čtyř Epoch. Pokaždé, když některý z hráčů během *fáze výzvy (A1a)* vyzve bohy, je horní karta Výzvy dražena (karty Komet se nedráží). Na kartách jsou uvedeny dvě události (např. *pohroma*, *nemoc* nebo *diktátor*), které se hned vyhodnotí. Poté si vítěz dražby kartu umístí do své herní oblasti jako kartu *Základů (E2)*.

Kometa (B2c). Karta v *balíčku výzev (C2g)*, která zvěstuje začátek nové Epochy. Hra začíná se čtyřmi Kometami v balíčku, počínaje kartou Kometa I. Všechny Komety jsou oboustranné a díky natočení o 90 stupňů jsou v balíčku výzev dobře vidět. Pokud je Kometa navrchu balíčku, při výzvě bohů ji automaticky získáte, aniž byste kartu dražili. Tím spustíte postup uvedený v pravidle **E3**. Kartu Komety si ponechte jako *Předzvěst (E3e)*.

Koruna. Žeton ve tvaru koruny, viz pravidlo **B8c**.

Lidský zásah. Viz heslo ZNIČENÍ (LIDSKÝ ZÁSAH).

Menopauza (J2a) je stav, kterého dosáhnete, pokud máte na desce mozku v emocích dvě nebo méně figurek. Pokud se na kartě nachází požadavek menopauzy, v základní hře jej ignorujete.

Měřítko (časové). Dlouhá hra (první odchod z Afriky) začíná v období před 2 miliony let a trvá 2 miliony let, tedy až do současnosti. Běžná hra (druhý odchod z Afriky) trvá 100 000 let. Tahy ve hře mají logaritmičtý průběh, proto každý tah v Epoše I odpovídá přibližně desítkám tisíců let.

V Epochách II a III již ale každý tah hráče odpovídá miléniu (1 000 let). V Epoše IV již každý tah odpovídá přibližně polovině předchozího tahu.

Měřítko (mapové). Každý hex na mapě je dlouhý přibližně 1 600 km (1 000 mil). Každé město na mapě má populaci přibližně 10^x obyvatel, kde X = úroveň ekologické stopy +1. To znamená, že neolitické město s ekologickou stopou na úrovni 3 má populaci 10 000 obyvatel, zatímco středověké město s ekologickou stopou na úrovni 4 má populaci 100 000 obyvatel.

Město je trvalé osídlení představované kvádrem umístěným na symbolu suroviny na některém z hexů. Vytvoříte jej pomocí akce *urbanizace (G7)* tak, že na surovinu přemístíte kvádr ze stupnice urbanizace (odeberte vždy ten nejvíce nalevo). Na jednom hexu smí být pouze jeden kvádr, viz pravidlo **G7**. Město je zničeno bez vyvolání chaosu při božím zásahu a s vyvoláním jednoho chaosu při lidském zásahu. Kvádr zničeného města vraťte zpět na stupnici urbanizace daného vlastníka, vždy na volné pole nejvíce vpravo. Počet měst, která máte na mapě, představuje vaši úroveň urbanizace. Města se rozlišují podle symbolu suroviny, který překrývají. Existují města s luxusním zbožím, kovy, biopalivem¹²⁵, ropou, uranem, válečnými zvířaty a pracovními zvířaty. Všimněte si, že podvodní město s metanem má stejný symbol jako město s ropou.

Mezera. Prázdné místo v matici 3 × 3, která tvoří nabídku.

Migrant. Postava představující lovce a sběrače, Uprchlíky, Odpůrce a další lidská uskupení. Na konci vašeho tahu se váš Migrant může nacházet na jednom ze tří míst: ve vaší zásobě, na obyvatelném poli na mapě nebo jako Odpůrce na některém z vašich Polí odporu.

Mysticismus. Počet vašich figurek ve vaší zásobě mysticismu **(D1d)**, představující obecné množství ritualistického, náboženského a pověřivého chování ve vaší společnosti. Figurky sem přidáváte pomocí pokroku *modlitba (G9d)* a odebíráte je pomocí pokroku *umění (G9c)*. mysticismus je důležitý během *genocidy* a *ekonomické krize (E1i)*, *posílení mysticismem (E2b)*, *bodování Komety (E3)* na konci Epochy I, *závěrečného bodování kultury (I1b)* a *kázání (J3b)*.

Nabídka. Matice karet o rozměru 3 × 3. Nad každým sloupcem se nachází dobírací balíčky pro každou Epochu. Každý sloupec přísluší jedné z disciplín.

Nápad (B2b). Nápady získáte pomocí akce *vynález (G2)*. Nápady nikdy nezpůsobí změnu vládnoucí třídy, **a pokud si je přidáte do herní oblasti (jako Vynálezy), musíte je orientovat podle barvy vládnoucí třídy.**

Následek (F0d). Po určitých akcích může být na kartě uveden symbol ➡, následován některou z akcí. Většinou půjde o *pokrok (G9)* nebo chaos . Tento symbol znamená, že v případě (a pouze tehdy), že provedete danou akci, **poté**, co vyhodnotíte ostatní účinky akce (jako třeba vyjednávání nebo válečné ztráty), obdržíte uvedený pokrok nebo utrpíte chaos. Mezi akce s Následky patří *modlitba*, *urbanizace* města (za použití *domestikace*, *kultivace* nebo *těžby*), *válka* nebo *obchod*. Město, které jste už postavili, můžete také znovu *urbanizovat* – čistě proto, abyste znovu získali příslušný Následek. Akci můžete provést, i když vám její Následek nic nepřinese. Pamatujte, že bonusové pokroky díky dosažení energie úrovně 6 a 7 **(G9e)** jsou také Následky.

Obyvatelné. Hexy nebo pole mohou být obyvatelné. Hex je obyvatelný pro město suchozemského lidu, pokud neobsahuje žeton klimatu a nejedná se o stálý oceán nebo oblast trvalého zalednění. Hex je obyvatelný pro město mořského lidu, pokud se jedná o stálý oceán nebo obsahuje žeton moře. Města lze postavit pouze na obyvatelných hexech. Pole pevniny je obyvatelné pro Migranty suchozemského lidu a pole vody je obyvatelné pro Migranty mořského lidu. Migranti nemohou ukončit akci *šíření* na poli, které pro ně není obyvatelné. Migranti se nemohou šířit po trase vedoucí mezi dvěma neobyvatelnými hexy klimatu (viz příklad **G6f**) s výjimkou těchto tří případů:

- **Ekologická stopa na úrovni 3.** Pro účel *šíření* Migrantů považujte za obyvatelné i hexy s žetonem pouště.

125 BIOPALIVO je olej původem z biomasy, používaný pro svícení, topení nebo pro motory. Biopaliva použitá na mapě jsou: řepkový nebo olivový olej (Středomoří), podzemnicový olej (Andy), jatrofový či jojobový olej (Sonorská poušť) a velrybí tuk (Havaj). Mají energetický obsah typický kolem 39 MJ/kg a výnosy od 900 do 1 600 kg oleje/ha. Ačkoliv jsou obnovitelné, mají mnohem větší ekologickou stopu než jiné zdroje energie.

- **Energie na úrovni 5.** Pro účel *šíření* Migrantů považujte za obyvatelné i hexy s žetonem ledu a oblasti trvalého zalednění.
- **Imunologie na úrovni 4.** Pro účel *šíření* Migrantů považujte za obyvatelné i hexy s žetonem pralesa. (Jsou plné komárů, much tse-tse a dalších přenašečů nemocí.)
- **Námořnictví na úrovni 2.** Pro účel *šíření* Migrantů považujte za obyvatelné i hexy s žetonem moře a stálý oceán.

Odpůrce (D2c). Postava Migranta překrývající Pole odporu. Pokaždé, když utrpíte *chaos (D2b)*, vezměte Migranta z mapy nebo ze své zásoby (pokud jej nelze odstranit z mapy) a přidejte si jej jako Odpůrce na prázdné Pole odporu ve své vládnoucí třídě. Odpůrce lze násilně odstranit pomocí potlačení během *revoluce (D3a)*, *genocidy (Eli)*, *voleb (G4)* nebo *čistky (G9g)*. **Odpůrce lze poklidně odstranit pomocí akce ústava (J5e) nebo vyjednáváním.**

Orientace. Karty Základů a karty Vynálezů lze orientovat jedním ze dvou způsobů s ohledem na zvolenou disciplínu. Karty umísťujete tak, aby se zvolená disciplína nacházela nahoře. Druhá disciplína je pak neaktivní.

Pole. Malé kroužky na mapě v rozích hexů. Každé pole je součástí až tří hexů a na každém se může nacházet nejvýše jeden Migrant. Pole pevniny mají světle hnědou barvu a Migranti mořského lidu na nich nemohou ukončit svůj přesun. Pole vody mají modrou barvu a Migranti suchozemského lidu na nich nemohou ukončit svůj přesun.



Pole odporu. Symbol duhy s obrysem postavy, nacházející se v pravém horním rohu některých karet Základů a také na všech žetonech koruny. Na rozdíl od symbolu duhy bez postavy lze na Pole odporu umístit jednu postavu zvanou Odpůrce. K tomu dojde vždy, když utrpíte *chaos (D2)*. Pokud máte všechna Pole odporu ve své vládnoucí třídě obsazená a Odpůrce kvůli tomu nemáte kam umístit, vypukne v důsledku vzniklého chaosu násilná revoluce. Čím více neobsazených Polů odporu ve své herní oblasti máte, tím větší množství Odpůrců dokážete pojmout, aniž by došlo k vyvolání revoluce.¹²⁶

Potlačení (D3a) představuje násilné potlačení odporu, které vám umožní vrátit jednoho Odpůrce z Pole odporu zpět do vaší zásoby. K potlačení může dojít během *revoluce (D3)*, *genocidy (Eli)*, *voleb (G4)* nebo *čistky (G9g)*. Za každého potlačeného Odpůrce vyberte jednu z následujících ztrát: (1) spotřebujte jednoho ze svých Stařešinů **nebo Vyslanců**, nebo (2) zničte jedno ze svých měst (bez vyvolání chaosu), nebo (3) spotřebujte jednoho Migranta na mapě (v případě, že na mapě máte více než jednoho Migranta). Než však začnete spotřebovávat Migranty, musíte nejdříve spotřebovat Stařešiny nebo zničit svá města. Navíc je podle pravidla **D4a** váš poslední Migrant na mapě *nedotknutelný*. Pokud vám tedy nezbudou žádní Stařešinové, na mapě nebudete mít žádná města a na mapě vám zbývá poslední Migrant, své zbývající Odpůrce potlačíte zadarmo.

Předzvěst (E3e). Představuje předpověď nebo poselství budoucích pokroků a nachází se na opačné straně Komet I až III. Pokud tuto kartu během *fáze výzvy (E)* získáte, můžete ji použít v některé z budoucích fází výzvy. Po jejím použití tuto kartu odstraňte ze hry a posuňte kostku na ukazatel filozofie o jedno nebo dvě pole. Jiné využití karta nemá.

Překrytí. Deaktivace účinku některého ze symbolů v důsledku jeho překrytí komponentem. Duha překrytá Odpůrcem se nepočítá k úrovni rozmanitosti, navíc toto ochromení znemožňuje hráči provádět akce uvedené na dané kartě Základů (**F0b**). Symbol suroviny na mapě lze překrýt kvádrem, žetonem klimatu nebo pevninským štítem (**G7**). V případě mořského lidu se navíc za překrytou surovinu považuje chybějící žeton moře (namísto jeho přítomnosti). Pohromy lze překrýt pevninskými štíty a šestiúhelníkovými žetony, žetony klimatu umístěné v klimatických prstencích se však za překrytí pohromy nepovažují.

Rosettská deska. Pomůcka pro hráče, na které jsou uvedeny symboly všech akcí, pokroků, interakcí a událostí ve hře a kde je vysvětlen jejich význam.¹²⁷



Rozmanitost. Počet nepřekrytých symbolů duhy ve vaší herní oblasti, ať už na kartách Základů, nebo na žetonu koruny. Duha překrytá Odpůrcem se k rozmanitosti nepočítá. Úroveň vaší rozmanitosti je také zaznamenávána kostkou vaší barvy na stupnici rozmanitosti na mapě. Tato stupnice musí být aktualizována, kdykoliv o to kterýkoliv z hráčů během svého tahu požádá (**H3**). Úroveň vaší rozmanitosti se zvyšuje, pokud přidáváte karty Základů nebo odebíráte Odpůrce. Pokud odhazujete Základy nebo přidáváte Odpůrce, vaše rozmanitost se snižuje. Rozmanitost je důležitá při *občanské válce (Eli)*, *bodování Komety (E3)*, na konci EPOCHY III a při *závěrečném bodování průmyslu (I3b)*.

Řada nabídky. Každá karta v Nabídce se nachází v jedné ze tří řad. Třetí řada se nachází přímo pod dobíracími balíčky, druhá řada pod ní a první řada se nachází úplně dole. Číslo řady odpovídá minimálnímu počtu Stařešinů potřebnému k vynalezení Nápadů v ní umístěných.

Sloupec. Vaše herní oblast je rozdělena na tři sloupce, každý odpovídá barvě jedné z disciplín. Jeden ze sloupců je vždy vaší vládnoucí třídou – označuje se žetonem koruny. Tento sloupec určuje pořadí vašich akcí a pokroků během *fáze aktivit (A2)*.

Sloupec vládnoucí třídy. Sloupec ve vaší herní oblasti, na kterém máte umístěn žeton koruny. Jde o označení vaší vládnoucí třídy: kultura = teokracie s vládnoucí třídou kněžích, politika = monarchie nebo diktatura s vládnoucí třídou politiků nebo monarchů, průmysl = republika s ústavou bez přímé vládnoucí třídy.¹²⁸ Vaš sloupec vládnoucí třídy určuje, které akce a pokroky budete moci provádět během své *fáze aktivit (F)*. **Všechny karty Vynálezů** a všichni Odpůrci se vždy nachází pouze ve vaší vládnoucí třídě.

Spotřeba. Proces, kdy přemístíte jednoho Migranta do zásoby vlastníka nebo jednu figurku do svobodné vůle vlastníka. Pokud jde o figurku, může jít o Stařešinu **nebo Vyslance**. Spotřebu využívají například *zastaralé Vynálezy (D3e)*, *přihazování v dražbě (E2d)*, *vynález (G2d)* nebo *rasismus (J5b)*.

Stařešina. Figurka na kartě Nápadu v Nabídce. Stařešinové jsou umísťováni během akce *specializace (G1)* nebo *řemeslník (J5d)* a odebrání (spotřebování), pokud dojde k vynálezu jejich Nápadu, při *potlačení (D3a)*, *dražbě (E2d)* nebo při akci *volby (G4)*. Dostatečné množství Stařešinů na kartě Nápadu v Nabídce umožňuje provést akci *vynález (G2, J2)*.

Suroviny. Symboly vytištěné na hexech. Všechny hexy mají alespoň jednu surovinu, mnohé z nich mají dvě. Města lze postavit na různých surovinách pomocí akcí *kultivace* (bílé symboly), *domestikace* (hnědé symboly) nebo *těžba* (černé symboly). *Těžit* můžete, pouze pokud splňujete *technologický požadavek (B3f)* uvedený na symbolu suroviny.

Svobodná vůle (B1a). Oblast na vaší desce mozku nejvíce nahoře, kam ukládáte své nevyužité figurky. Tyto figurky nemůžete použít při dražbě.

Technologie. Očíslovaná políčka na šesti stupnicích technologie pod mapou. Pozice kostek určují technologickou úroveň každého hráče. Ve hře naleznete následujících šest stupnic technologie: ekologická stopa, energie, metalurgie, imunologie, námořnictví a informace. Všechny stupnice jsou rozděleny do šesti úrovní, každá má však svůj vlastní systém číslování úrovní.

Uprchlík. Migrant, kterého musíte umístit, pokud je z jakéhokoliv důvodu zničeno vaše město. Postavu vezměte ze své zásoby (nebo z mapy, pokud je vaše zásoba prázdná) a umísťte ji na jedno z obyvatelných polí (pokud je nějaké volné), která obklopují daný hex města. Pokud zničeni města vyvolá chaos, musíte Uprchlíka umístit do své herní oblasti jako Odpůrce. Pokud ve své vládnoucí třídě nemáte žádné volné Pole odporu, zůstane Uprchlík na mapě a vyvolá *násilnou revoluci (D3)*.

Urbanizace.¹²⁹ Číslo ukazující, kolik měst vlastníte. Úroveň urbanizace je pro každého hráče vyznačena číslem, které lze vidět ve čtverečku nalevo od kvádrů nacházejícího se nejvíce nalevo na vaší stupnici urbanizace (na mapě). Urbanizace vám může pomoci zabránit *ekonomické krizi (Eli)* a přičítá se k vítězným bodům během *bodování Komety (E3)* na konci EPOCHY II a při *závěrečném bodování politiky (I2b)*. **Pokud máte vyšší úroveň urbanizace než váš protivník, můžete proti němu využívat interakci zotročení (J3d).** Na druhou stranu může být příliš vysoká urbanizace na škodu v případě *nemoci přenášené lidmi (Ela)*, *znečištění (Elg)* nebo *hladomoru (Elh)*.

Úroveň. Číslo odpovídající dosaženému pokroku u každé z technologií.

Vyjednávání. Bonusová akce, kterou získáte, pokud některý z protivníků během své *fáze aktivit (F)* použije kartu, na které se nachází váš Vyslanec, pokud je s vámi zahájen *obchod (J3a)* nebo pokud s někým zahájíte *obchod*vy. Tato bonusová akce vám přinese buď (1) pokrok v jedné z technologií, ve které zaostáváte za svým obchodním partnerem (**J3a**), nebo (2) možnost přemístit jednu z vašich *figurek domén (B4a)* do své svobodné vůle, nebo (3) možnost odstranit jednoho svého Odpůrce. Vyjednávání provedte po dokončení akce, ale před jejím Následkem (pokud nějaký je). Pokud provádíte interakci *obchod*, vyhodnotíte vyjednávání nejdříve vy, pak váš obchodní partner (vše během vašeho tahu). Zisk některé z výhod můžete odmítnout, případně ji nebude možné získat. Samotné vyjednávání však odmítnout nemůžete, nelze tak protivníkovi zabránit v získání jeho výhody.

Vyslanec. Protivníková figurka na kartě Vynálezu ve vaší herní oblasti, která tam byla umístěna pomocí akce *exogamie (J5a)*. Pokud během své *fáze aktivit* použijete kartu, na které je umístěn protivník Vyslance, tento protivník získává bonusovou akci vyjednávání. Vyjednávání získá pouze vlastník Vyslance. Představte si to jako vliv smíšeného manželství, příbuzenského poměru, diplomatických dohod nebo cizích královen. Své Vyslance můžete dobrovolně spotřebovat, pokud je použijete při *dražbě (E2d)* nebo při *volbách (G4)*. Nedobrovolně je musíte spotřebovat v případě potlačení, *zastaralých Vynálezů (D3e)*, *redukce (G2b)* nebo *rasismu (J5b)*. Vyslanci jsou imunní vůči *nemocem*, *znečištění* a *hladomoru*. Na jedné kartě se může vyskytovat pouze jeden Vyslanec od každého hráče, a pokud je taková karta použita, všichni hráči s Vyslancem na této kartě získají bonusovou akci vyjednávání.

Základy (B2a). Karty ve vaší herní oblasti orientované na šířku. Každá karta Základů na sobě má uveden symbol duhy, a pokud je tato duha zároveň Polem odporu, lze ji překrýt Odpůrcem. Kartu Základů získáte, pokud ve fázi výzvy vyhrájete dražbu. V takovém případě kartu otočte (orientujte) tak, že jedna z jejích barevných označených disciplín bude nahoře. I když jsou Základy na rozdíl od Vynálezů poměrně stálé, můžete o ně přijít v důsledku *genocidy (Eli)* nebo *čistky (G9g)*.

Zničení (boží zásah). Migranti jsou zničeni božím zásahem během *pohromy (E1b)* nebo *kázání (J3b)*. Zničené Migranty přemístíte do své zásoby. Města jsou zničena božím zásahem během *nemoci (Ela)*, *pohromy (E1b)*, *změny klimatu (Elc,d,e,f)*, *znečištění (Elg)*, *hladomoru (Elh)* nebo *kázání (J3b)*. Zničené město přemístíte na svou stupnici urbanizace. Po zničení města na některé z polí přilehlých k hexu zničeného města (pokud je zde volné pole) umísťte Uprchlíka v podobě postavy ze zásoby (pokud máte zásobu prázdnou, vyberte postavu z mapy).

Zničení (lidský zásah). Migranti nebo města jsou zničeni lidským zásahem během *hladovění (H1b)*, *války (J3c)* nebo *zotročení (J3d)*. Zničeného Migranta přemístíte na prázdné Pole odporu ve své vládnoucí třídě, nebo jej spotřebujte (pokud nemáte žádná prázdná Pole odporu), čímž vyvoláte násilnou revoluci. Zničené město přemístíte na svou stupnici urbanizace. Po zničení města musíte umístit Uprchlíka jako Odpůrce na prázdné Pole odporu ve své vládnoucí třídě. Pokud nemáte žádné prázdné Pole odporu, Uprchlíka umísťte na pole přilehlé k hexu, kde stálo město, a vyhodnoťte násilnou revoluci. Pamatujte, že pokud je město zničeno v důsledku potlačení, je na mapu umístit Uprchlík, ze kterého se Odpůrce nestane (zůstane tedy na mapě).

126 ODPOR simuluje, kolik disidentů a odpůrců stávajícího režimu může vaše společnost pojmout a stále fungovat, což napodobuje hierarchii velení. Jinými slovy, pokud je naprosto zřejmé, kdo drží monopol moci, společnost bude dosti odolná a bude mít spoustu polí odporu pro udržení odpůrců.

127 ROSETTSKÁ DESKA je slavná kamenná stéla, vyrytá v roce 196 př. n. l. ve dvou jazycích: starověké egyptštině a řečtině. Když byla v roce 1799 objevena, stala se klíčem k rozluštění hieroglyfů.

128 VLÁDNOUCÍ TŘÍDA značí skupinu s monopolem k použití síly v nějakém geografickém regionu. Konstituční republika nemá vládnoucí třídu, jelikož použití síly je pečlivě řízeno ústavou a šance na prosazení této ústavy jsou posíleny rozdělením moci.

129 URBANIZACE. Herní hodnota násobená 10 je rovna procentu populace žijící ve městech.

PODĚKOVÁNÍ

Autoři hry: Phil Eklund a Jon Manker

Pravidla: Samuel Argento (kalesin), Bill Koens, José Cunha, Nikolaj Brucker, Lee Kennedy, Martina Wolff

Ilustrace přebalu: Johanna Pettersson

Ilustrace na kartách: Johanna Westerlund, Kim Tran

Grafika: Karim Chakroun

Produkce: Nora Cossa Åkesson, Sabah Oliviero

Kontrola kvality: Philip Hanney

Schéma tahu hráče: Sean Jehan

Testování hry: Mikael Amelin, Matt Eklund, Simon Lille, Simon Weinberger, Nikolaj Brucker, Jahn Löllgen, Samuel Argento, Matt Watkins, Julia Wätzig, Evil Duck, Jon Schmidt, Adam Gastonguay, Felype Arévalo Arancibia, Oskar Magnusson, Andreas Nilsson, Andrés Ramirez

Digitální verze: Sam Williams, e-mail: Sam@samuelw3.com.

ČESKÁ EDICE

FOX IN THE BOX, www.foxinthebox.cz, info@foxinthebox.cz

Překlad: Mario Šafárik, Michal Kohoutek

Redakce překladu: Petr Pospíšil, David Hanáček, Ondřej Kurka

Grafické úpravy a sazba: Karolína Hanáčková, Jiří Trojánek, David Hanáček

Korektura: Eliška Pospíšilová

Překlad vychází z anglických living rules z října 2021.

Bios: Origins je hra věnovaná památce Dr. Hayo Siemsen, vývojáře hry „Mein erstes Bohnanza“, autora mnoha článků o starodávných civilizacích a filozofiích, a také dobrému příteli obou autorů této hry. Naše spolupráce s profesorem Siemsenem na této hře byla přerušena jeho předčasnou smrtí. Jeho nápady se odrážejí v začlenění Kurganovy hypotézy do karet Základů v Epoše II.

