



OSMORO

AUTORI: JOHANNES GOUPY A CORENTIN LEBRAT • ILUSTRÁCIE: MAXIME MORIN

PRAVIDLÁ HRY



Za osmoro morami leží Aluda, tajuplný kontinent. Útočisko pokoja, kde vládne harmonický prírodný súlad. Krajina tohto ostrova sa neustále mení a pôda preskupuje, čím odsudzuje akékoľvek pokusy o zmapovanie ostrova k neúspechu ešte pred dokončením. Jediným spôsobom, ako si Aludu podmaniť, je prechádzať ju krížom krážom a neustále si tvoriť vlastnú mapu. Hovorí sa, že na prechod ostrova tam a späť potrebujete osem dní, ale keď sa vrátite, odkiaľ ste vyšli, krajinu už nespoznáte. A predsa je to nádherná a mystická krajina, pozývajúca dobrodruhov k prieskumu a odhaleniu všetkých skrytých tajomstiev!

MINDOK

OSTROV ALUDA

Geografia

Aluda je kontinent, kde rovnováha a vyváženosť vládne nad všetkým – zverinou, rastlinstvom i neživou prírodou. V tejto podivnej zemi sa vyvinuli tri zvláštne a vzácne divy, vďaka ktorým celá príroda okolo prekvitá: uddu, okiko a zlatavec. Veľmi zvláštni sú i ľudia, ktorí boli schopní sa v srdci tejto divočiny usadiť a žiť.



Obyvatelia



Eud obývajúci kontinent je rozmanitého pôvodu. Niektorí domorodci sa tu narodili, iní sú bývalí cestovatelia, ktorí sa v miestnom krásnom kraji usadili. Tento pestrý národ miluje svoju otcinu, rozumne užíva jej zdroje a dbá na to, aby sa nevyčerpali. Aby udržali rovnováhu, ostávajú obyvatelia usadení a každý preferuje krajinu určitého typu. Domorodci cestovateľov vítajú, pretože vďaka nim ostávajú v spojení s inými kontinentmi, a radi preberajú najnovšie nálezy uddu, okika a zlatavca.

Ročné obdobia a biotopy

V každom zo štyroch druhov aludskej krajiny panuje iný rytmus ročných období. Celé kraje sa posúvajú vplyvom vetra a dôsledkom seizmickej aktivity a menia sa podľa prevládajúcich podmienok. Na začiatku cyklu nekonečné rieky zavlažujú pôdu a pomáhajú kvetinám vyháňať puky – svieže jari sú v Alude bežné. Jaskynné mestá chránia svojich obyvateľov pred horúcimi letami, zatiaľ čo hubovité lesy vydychujú vlhký jesenný vzduch, keď sa príroda chystá k odpočinku. Celý meteorografický cyklus potom uzatvára zima na skalnatých púšťach.





Uddu

Kameň priazne – ríša neživej prírody

Tichý strážca levitujúci vzduchom, mimo vplyv gravitácie či odporu vzduchu. Vyskytuje sa v rôznych tvaroch, vždy však s otvorom v strede. Je tvrdý a nepodlieha zmenám. Vždy sa niekde z ničoho nič objaví, chvíľu zotrváva a potom sa rovnako nečakane premiestni na iné miesto ostrova. Zo všetkých divov je najbežnejší. Z otvoru vychádza hrejivá žiara. Hovorí sa, že kto sa k nemu priblíži, bude chránený pred zlom a dočká sa šťastia.

Okiko

Vznešená chiméra – ríša zvierat

Okiko je subtilné a vznešené zviera, veľmi vzácne, ale nadané schopnosťou všadeprítomnosti. Môže sa vyskytovať na mnohých miestach Aludy a prináša požehnanie všetkým životným formám, ku ktorým sa priblíži. Najradšej má lesy a rieky. Domorodci tvrdia, že jeho dych je posvätný a pôsobí na všetko živé obzvlášť blahodarne.



Zlatavec

Upokojujúci bodliak – ríša rastlín

Táto bodliakovitá rastlina zlatého zafarbenia je krehká a jemná a je v Alude pôvodným druhom. Z divov je najvzácnejšia a možno ju nájsť najmä v hubovitých lesoch. Zvláštne okvetie má schopnosť koncentrovať rosu z okolia a prepožičiavať jej regeneratívne vlastnosti. Posvätná miazga môže poslúžiť ako hojivý prostriedok a jej pitie či vmasírovanie do poranenej pokožky dokáže odvrátiť chorobu, ba dokonca i smrť.

HERNÝ MATERIÁL

68 kariet
lokácií



45 kariet
svätýň



1 zápisník
bodov



ÚVOD A CIEĽ HRY

Počas celej partie postupne zahráte a vyložíte pred seba na stôl 8 kariet krajiny, a to v presne danom poradí zľava doprava. Budú tvoriť vašu prieskumnú cestu kontinentom. Každá karta predstavuje lokácie, kde môžete nájsť poklady ostrova a stretnúť sa s jeho obyvateľmi. Budú mať pre vás rôzne úlohy, splnením ktorých si získate ich rešpekt.

Prieskum každej lokácie trvá určitú presne udanú dobu. Ak budete postupovať od lokácií vyžadujúcich kratšiu dobu, zlepšia sa vaše možnosti neskôr, zatiaľ čo ak si dáte načas, môžete objaviť viac svätýň a získať zaujímavé bonusy.

Na konci partie sa budete preskúmanou krajinou vracieť späť, t. j. vyhodnocovať karty v opačnom poradí, ako ste karty vyložili. Čím viac úloh domorodcov sa vám podarí splniť, tým väčší rešpekt si získate. Komu sa podarí získať najväčší rešpekt (t. j. najviac bodov), zvíťazí.



PRÍPRAVA HRY



- 1** Zamiešajte všetky karty lokácií a rozdajte každému hráčovi 3 lícom nadol. Každý hráč si svoje karty pozrie, ale ostatným ich neukazuje. Balíček zvyšných kariet lokácií položte do stredu stola lícom nadol.
- 2** Vložte z balíčka na stôl lícom nahor toľko kariet, koľko hráčov sa partie zúčastní, plus 1. Napríklad, ak hrá 5 hráčov, vložte 6 kariet lokácií lícom nahor.
- 3** Zamiešajte karty svätých, vytvorte balíček a položte ho na stôl lícom nadol.

VARIANT PRE POKROČILÝCH

Rozdajte na začiatku partie každému hráčovi 5 kariet namiesto 3. Každý hráč si z nich zvolí tri a zvyšné dve odloží, bez toho, aby ich ostatným ukazoval. Len čo si zvolia všetci, odložené karty zamiešajte späť do balíčka skôr, než začnete vykladať karty na stôl lícom nahor. Odporúčame, aby ste si zahrli aspoň jednu partiu podľa základných pravidiel, než prikrčíte k variantu pre pokročilých.

OPIS KARIET LOKÁCIÍ

Karty lokácií sa vyskytujú v štyroch farbách zodpovedajúcim jednotlivým biotopom ostrova. Farbám zodpovedá i vzor na lište nad dolným okrajom.



Čas prieskumu

V ľavom hornom rohu je uvedené, ako dlho trvá prieskum danej lokácie – na každej karte je iné číslo od 1 do 68. Farba symbolu udáva, či sa daná lokácia preskúmava cez deň ☀, alebo v noci 🌙, čo je pre niektoré efekty dôležité.



Mapa

Na niektorých kartách môže byť uvedený symbol mapy. Umožní vám väčší výber kariet svätýň, ako sa dozviete ďalej.



Úlohy

V dolnom poli kariet je uvedená úloha, ktorú vám miestni obyvatelia dajú. Jej splnením sa získava rešpekt.





Divy

V určitých lokáciách je možné nájsť divy: kameň uddu, chiméru okiko či bodliak zlatavec. Práve ich nálezy vedú k splneniu úloh a získaniu rešpektu. Na kartách takých lokácií sú vyznačené symboly divov v pravom hornom rohu. Každý symbol je možné využiť opakovane, pre každú úlohu znovu. Ako bolo uvedené, najbežnejší je uddu, najzácnejší zlatavec.



Podmienka

Vpravo nad spodným farebným okrajom karty môže byť uvedená podmienka. Splnenie tejto úlohy si môžete započítať len v prípade, že podmienku splníte. Podmienky aj úlohy sa overujú až pri záverečnom vyhodnotení.

Podrobný opis všetkých typov úloh nájdete na prehľadovej karte.

OPIS KARIET SVÄTÝŇ

Svätyne budete nachádzať postupne a ich karty si budete tiež vykladať pred seba na stôl.

V hornej časti môžu byť uvedené symboly mapy, divov či prieskumu v noci, tieto symboly sa tiež počítajú ako vaše.



Pri spodnom okraji môžu byť uvedené dodatočné úlohy, za ich splnenie môžete získať rešpekt.



Určité karty svätýň sú spojené s niektorým biotopom – v tom prípade zodpovedá farba danému biotopu. Počítajú sa ako karty lokácií daného biotopu pri výpočte získaného rešpektu za určité úlohy.

PRIEBEH HRY

Jedna partia hry trvá vždy presne 8 kôl.

Každé kolo sa skladá z nasledujúcich troch fáz:



1
PRIESKUM
LOKÁCIE



2
OBJAVY
SVÄTÝŇ



3
KONIEC
PRIESKUMU

Po 8. kole nasleduje záverečné vyhodnotenie. Kto si získa najväčší rešpekt, zvíťazí!

1 PRIESKUM LOKÁCIE

Všetci hráči si súčasne zvolia zo svojich kariet lokácií v ruke jednu a vyložia ju pred seba na stôl lícom nadol. Len čo sú pripravení všetci, súčasne svoju kartu otočia lícom nahor a pridajú do svojho radu už vyložených kariet, **zľava doprava**.



POZNÁMKA

Odporúčame, aby si každý vykladal svoje karty do jedného radu zľava doprava, ale zmysel je udržať prehľad o presnom chronologickom poradí, kedy ste ktorú kartu zahráli. Poradie sa nesmie do konca hry zmeniť! Pokiaľ si prehľad udržíte, môžete si karty vykladať akokoľvek, ako vám bude i s ohľadom na veľkosť stola vyhovovať.

2 OBJAVY SVÄTÝŇ

Každý hráč, ktorý práve vyložil a pridal do svojho radu kartu s **vyšším číslom, než bola predchádzajúca karta**, našiel svätyňu.



Doberie si 1 kartu svätyne, plus **1 ďalšiu za každý svoj symbol mapy** (platia všetky symboly mapy na vašich kartách svätyň i na kartách lokácií vyložených skôr).



Príklad:

Móric práve zahral kartu lokácie č. 49. Pretože ide o vyššie číslo, ako bolo číslo karty predchádzajúcej (15), našiel svätyňu a môže si dobrať kartu (či karty) svätyne. Pretože má na svojich vyložených kartách 3 symboly mapy (2 na kartách lokácií a 1 na karte svätyne), doberie si hneď 4 karty.



POZNÁMKA

Zo všetkých získaných kariet svätyň v danom kole si každý hráč nechá **jednu**, ktorú si v nasledujúcej fáze vyloží pred seba na stôl.

POZNÁMKA

V prvom kole ešte nikto nemá vyloženú žiadnu kartu, takže v prvom kole nikto žiadnu svätyňu nájsť nemôže.

3 KONIEC PRIESKUMU

V tejto fáze prichádzajú hráči na rad postupne jeden po druhom podľa toho, aké číslo mala karta lokácie, ktorú v danom kole vyložili. Postupuje sa **od najnižšieho čísla k najvyššiemu**.

HRÁČ NA ŤAHU si vyberie jednu z kariet lokácií z ponuky na stole lícom nahor a doplní si tak karty lokácií v ruke na 3. Zo všetkých kariet svätých získaných v danom kole si vyberie **jednu** a vyloží ju lícom nahor pred seba na stôl. Zvyšné karty svätých vráti lícom nadol doprodu balíčka.



POZNÁMKA

V priebehu tejto fázy sa ponuka kariet lokácií na stole nedopĺňa, takže ten, kto zahral kartu s vyšším číslom, bude mať menší výber.

V poslednom, 8. kole, si novú kartu lokácie neberte, nemá to žiadny význam. Kartu svätyne si však vyložte ako obvykle. Pokiaľ práve skončilo posledné kolo, prejdite k záverečnému vyhodnoteniu.

Ak nie, len čo si každý doplní karty v ruke, zostávajúcu kartu z ponuky odhodte. Potom vyložte nové karty do ponuky, opäť v počte podľa hráčov v hre plus jedna.



ZÁVEREČNÉ VYHODNOTENIE

Len čo má každý pred sebou vyložených 8 kariet lokácií, hra končí.

Otočte najprv všetky svoje karty lokácií lícom nadol, karty svätých nechajte lícom nahor.

Potom každý hráč postupne začne otáčať svoje karty lokácií sprava doľava (v opačnom poradí, ako ich vykladal) a postupne vyhodnotí, aký veľký rešpekt získal. Takto otočené karty už zostanú ležať lícom nahor a majú vplyv na ďalšie vyhodnocovanie.



Každú vyhodnocovanú kartu lokácie vyhodnotte podľa práve panujúcej aktuálnej situácie (podľa kariet, ktoré v tom okamihu už ležia lícom nahor). Získaný rešpekt si poznamenajte do zápisníka.



Príklad:

Pri vyhodnocovaní podmienky vašej 5. karty lokácie platia symboly na vašej 5., 6., 7. a 8. karte lokácie, PLUS všetky symboly na vašich kartách svätých.

Len čo vyhodnotíte všetky svoje karty lokácií, vyhodnotte i svoje karty svätých.



Príklad vyhodnotenia nájdete na prehľadovej karte.

Spočítajte všetky získané body. Hráč, ktorý dosiahne najvyšší rešpekt, víťazí. V prípade zhody rozhoduje nižší celkový súčet čísiel na kartách lokácií (čím kratšia doba prieskumu, tým lepšie). Ak naďalej trvá zhoda, dotknutí hráči sa o víťazstvo delia.

TIRÁŽ



Autori: JOHANNES GOUPY a CORENTIN LEBRAT

Ilustrácie: MAXIME MORIN

Slovenský preklad: ONDREJ PUDMERICKÝ

Korektúry: MINDOK

Pôvodný vydavateľ:

CATCH UP GAMES


© 2023 Všetky práva vyhradené.

MINDOK
HRÁME ♥ SRDCOM

Výhradný distribútor pre ČR a SR:

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /hrymindok

MINDOK, s. r. o.

KORUNNÍ 810/104

101 00 PRAHA 10