



# OSMERO

AUTOŘI: JOHANNES GOUPY A CORENTIN LEBRAT • ILLUSTRACE: MAXIME MORIN

## PRAVIDLA HRY



*Za osmero moři leží Aluda, tajuplný kontinent. Útočiště pokoje, kde vládne harmonický přírodní soulad. Krajina tohoto ostrova se neustále mění a půda přeskupuje, čímž odsuzuje jakékoli pokusy o zmapování ostrova k nezdaru ještě před dokončením. Jediným způsobem, jak si Aludu podmanit, je procházet ji křížem krážem a neustále si tvořit vlastní mapu. Říká se, že na přechod ostrova tam a zpět potřebujete osm dní, ale když se vrátíte, odkud jste vyšli, krajinu už nepoznáte. Přesto je to nádherná a mystická země, zvoucí dobrodruhy k průzkumu a odhalení všech skrytých tajemství!*

**MINDOK**

# OSTROV ALUDA

## Geografie

Aluda je světadíl, kde rovnováha a vyváženost vládne nade vším – zvířenou, rostlinstvem i neživou přírodou. V této podivné zemi se vyvinuly tři zvláštní a vzácné divy, jejichž zásluhou veškerá příroda kolem vzkvátá: uddu, okiko a zlatavec. Velmi zvláštní jsou i lidé, kteří byli schopni se v srdci této divočiny usadit a žít.



## Obyvatelé



Lid obývajcí kontinent je rozmanitého původu. Někteří domorodci se zde narodili, jiní jsou bývalí cestovatelé, kteří se ve zdejším krásném kraji usadili. Tento pestrý národ miluje svou otčinu, rozumně užívá jejích zdrojů a dbá na to, aby se nevyčerpaly. Aby udrželi rovnováhu, zůstávají obyvatelé usedlí a každý preferuje krajinu určitého typu. Domorodci cestovatele vítají, protože díky nim zůstávají ve spojení s jinými kontinenty, a rádi probírají nejnovější nálezy uddu, okika a zlatavce.

## Roční doby a biotopy

V každém ze čtyř druhů Aludské krajiny panuje jiný rytmus ročních dob. Celé kraje se posouvají vlivem větru a v důsledku seismické aktivity a mění se podle převládajících podmínek. Na počátku cyklu nekonečné řeky zavlažují půdu a dávají vypučet poupatům květin – svěží jara jsou v Aludě běžná. Jeskynní města chrání své obyvatele před horkými léty, zatímco houbovité lesy vydechují zavlhlý podzimní vzduch, když se příroda chystá k odpočinku. Celý meteorografický cyklus pak uzavírá zima na skalnatých pouštích.





## Uddu

Kámen přízně – říše neživé přírody

Tichý strážce levitující vzduchem, mimo vliv gravitace či odporu vzduchu. Vyskytuje se v různých tvarech, pokaždé však s otvorem uprostřed. Je tvrdý a nepodléhá změnám. Vždy se někde zničehonic objeví, chvíli setrvává a pak se stejně znenadání přemístí na jiné místo ostrova. Ze všech divů je nejběžnější. Z otvoru vychází hřejivá záře. Věří se, že kdo se k němu přiblíží, bude chráněn před zlem a dočká se štěstí.

## Okiko

Vznešená chiméra – říše zvířat

Okiko je subtilní a vznešené zvíře, velmi vzácné, ale nadané schopností všudypřítomnosti. Může se vyskytovat na mnoha místech Aludy a přináší požehnání všem životním formám, jimž se přiblíží. Nejradyji má lesy a řeky. Domorodci tvrdí, že jeho dech je posvátný a působí na vše živé obzvlášť blahodárně.



## Zlatavec

Konejšivý bodlák – říše rostlin

Tato bodlákovitá rostlina zlatého zabarvení je křehká a jemná a je v Aludě původním druhem. Z divů je nejvzácnější a lze ji nalézt zejména v houbových lesích. Zvláštní okvěti má schopnost koncentrovat rosu z okolí a propůjčovat jí regenerativní vlastnosti. Posvátná míza může posloužit jako hojivý prostředek a její pití či vmasírování do poraněné pokožky dokáže odvrátit nemoc, ba dokonce i smrt.

# HERNÍ MATERIÁL

68 karet  
lokací



45 karet  
svatyní



1 zápisník  
bodů



## ÚVOD A CÍL HRY

Během celé partie postupně zahrajete a vyložíte před sebe na stůl 8 karet krajiny, a to v přesně daném pořadí zleva doprava. Budou tvořit vaši průzkumnou cestu kontinentem. Každá karta představuje lokaci, kde můžete nalézt poklady ostrova a setkat se s jeho obyvateli. Budou mít pro vás různé úkoly, jejichž splněním si získáte jejich respekt.

Průzkum každé lokace trvá určitou přesně udanou dobu. Budete-li postupovat od lokací vyžadujících kratší dobu, zlepší se vaše možnosti později, zatímco pokud si dáte na čas, můžete objevit více svatyní a získat zajímavé bonusy.

Na konci partie se budete prozkoumanou krajinou vracet zpět, tj. vyhodnocovat karty v opačném pořadí, než jste karty vykládali. Čím více úkolů domorodců se vám podaří splnit, tím větší respekt si získáte. Komu se podaří získat největší respekt (tj. nejvíce bodů), zvítězí.





# PŘÍPRAVA HRY



- 1** Zamíchejte všechny karty lokací a rozdejte každému hráči po 3 lícem dolů. Každý hráč si svoje karty prohlédne, ale ostatním je neukazuje. Balíček zbylých karet lokací položte doprostřed stolu lícem dolů.
- 2** Vložte z balíčku na stůl lícem vzhůru tolik karet, kolik hráčů se partie účastní, plus 1. Například hrajete-li v 5, vložte 6 karet lokací lícem vzhůru.
- 3** Zamíchejte karty svatyní, vytvořte balíček a položte ho na stůl lícem dolů.

## VARIANTA PRO POKROČILÉ

Rozdejte na začátku partie každému hráči 5 karet namísto 3. Každý hráč si z nich zvolí tři a zbylé dvě odloží, aniž by je ostatním ukazoval. Jakmile si zvolí všichni, odložené karty zamíchejte zpět do balíčku dříve, než začnete vykládat karty na stůl lícem vzhůru.

Doporučujeme, abyste si zahráli alespoň jednu partii podle základních pravidel, než přikročíte k variantě pro pokročilé.

# POPIS KARET LOKACÍ

Karty lokací se vyskytují ve čtyřech barvách odpovídajících jednotlivým biotopům ostrova. Barvám odpovídá i vzor na liště nad dolním okrajem.



## Čas průzkumu

V levém horním rohu je uvedeno, jak dlouho trvá průzkum dané lokace – na každé kartě je jiné číslo od 1 do 68. Barva symbolu udává, zda se daná lokace prozkoumává ve dne ☀️, nebo v noci 🌙, což je pro některé efekty důležité.



## Mapa

Na některých kartách může být uveden symbol mapy. Umožní vám větší výběr karet svatyní, jak se dozvíte dále.



## Úkoly

V dolním poli karet je uveden úkol, který vám místní obyvatelé dají. Jeho splněním se získává respekt.





### Divy

V určitých lokacích lze nalézt divy: kámen uddu, chiméru okiko či bodlák zlatavec. Právě jejich nálezy vedou ke splnění úkolů a získání respektu. Na kartách takových lokací jsou vyznačeny symboly divů v pravém horním rohu. Každý symbol lze využít opakovaně, pro každý úkol znovu. Jak bylo uvedeno, nejběžnější je uddu, nejvzácnější zlatavec.



### Podmínka

Vpravo nad spodním barevným okrajem karty může být uvedena podmínka. Splnění tohoto úkolu si můžete započítat jen v případě, že podmínku splníte. Podmínky i úkoly se ověřují až při závěrečném vyhodnocení.

Podrobný popis všech typů úkolů naleznete na přehledové kartě.

# POPIS KARET SVATYNÍ

Svatyně budete nalézat postupně a jejich karty si budete také vykládat před sebe na stůl.

V horní části mohou být uvedené symboly mapy, divů či průzkumu v noci, tyto symboly se také počítají jako vaše.



Při spodním okraji mohou být uvedeny dodatečné úkoly, za jejichž splnění si můžete získat respekt.



Určité karty svatyní jsou spojeny s některým biotopem – v tom případě odpovídá barva danému biotopu. Platí jako karty lokací daného biotopu při výpočtu získaného respektu za určité úkoly.



# PRŮBĚH HRY

Jedna partie hry trvá vždy přesně 8 kol.

Každé kolo se skládá z následujících tří fází:



**1**  
**PRŮZKUM  
LOKACE**



**2**  
**OBJEVY  
SVATYNÍ**



**3**  
**KONEC  
PRŮZKUMU**

Po 8. kole následuje závěrečné vyhodnocení. Kdo si získá největší respekt, zvítězí!

## **1** PRŮZKUM LOKACE

Všichni hráči současně si zvolí ze svých karet lokací v ruce jednu a vyloží ji před sebe na stůl lícem dolů. Jakmile jsou připraveni všichni, současně svou kartu otočí lícem vzhůru a přidají do své řady již vyložených karet, **zleva doprava**.



### POZNÁMKA

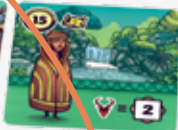
Doporučujeme, aby si každý vykládal své karty do jedné řady zleva doprava, ale smysl je udržet přehled o přesném chronologickém pořadí, kdy jste kterou kartu zahráli. Pořadí se nesmí do konce hry změnit! Pokud si přehled udržíte, můžete si karty vykládat jakkoli, jak vám bude i s ohledem na velikost stolu vyhovovat.

## 2 OBJEVY SVATYNÍ

Každý hráč, který právě vyložil a přidal do své řady kartu s vyšším číslem, než byla předcházející karta, našel svatyni.



Dobře si 1 kartu svatyně, plus 1 další za každý svůj symbol mapy (platí všechny symboly mapy na vašich kartách svatyní i na kartách lokací vyložených dříve).



### Příklad:

Miroslav právě zahrál kartu lokace č. 49. Protože jde o vyšší číslo, než bylo číslo karty předešlé (15), našel svatyni a může si dobrat kartu (či karty) svatyně. Protože má na svých vyložených kartách 3 symboly mapy (2 na kartách lokací a 1 na kartě svatyně), dobře si hned 4 karty.



### POZNÁMKA

Ze všech získaných karet svatyní v daném kole si každý hráč nechá jednu, kterou si v následující fázi vyloží před sebe na stůl.

### POZNÁMKA

V prvním kole ještě nikdo nemá vyloženou žádnou kartu, takže v prvním kole nikdo žádnou svatyni nalézt nemůže.

### 3 KONEC PRŮZKUMU

V této fázi přicházejí hráči na řadu postupně jeden po druhém podle toho, jaké číslo měla karta lokace, kterou v daném kole vyložili. Postupuje se **od nejnižšího čísla k nejvyššímu**.

**HRÁČ NA TAHU** si vybere jednu z karet lokací z nabídky na stole lícem vzhůru a doplní si tak karty lokací v ruce na 3. Ze všech karet svatyní získaných v daném kole si vybere **jednu** a vyloží ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Zbylé karty svatyní vrátí lícem dolů dospodu balíčku.



#### POZNÁMKA

V průběhu této fáze se nabídka karet lokací na stole nedoplňuje, takže ten, kdo zahrál kartu s vyšším číslem, bude mít menší výběr.

**V posledním, 8. kole si novou kartu lokace neberte**, nemá to žádný význam. Kartu svatyně si však vyložte jako obvykle. Pokud právě skončilo poslední kolo, přejděte k závěrečnému vyhodnocení.

Pokud ne, jakmile si každý doplní karty v ruce, zbylou kartu z nabídky odhodte. Poté vyložte nové karty do nabídky, opět v počtu dle hráčů ve hře plus jednu.



# ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Jakmile má každý před sebou vyloženo 8 karet lokací, hra končí.

*Otočte nejprve všechny své karty lokací lícem dolů, karty svatyní nechte lícem vzhůru.*

**Poté každý hráč postupně začne otáčet své karty lokací zprava doleva (v opačném pořadí, než je vykládal) a postupně vyhodnotí, jak velký respekt získal. Karty takto otočené už zůstanou ležet lícem vzhůru a mají vliv na další vyhodnocování.**



**Každou vyhodnocovanou** kartu lokace vyhodnoťte podle právě panující aktuální situace (podle karet, které v tom okamžiku už leží lícem vzhůru). Získaný respekt si poznamenejte do zápisníku.



*Příklad:*

*Při vyhodnocování podmínky vaší 5. karty lokace platí symboly na vaší 5., 6., 7. a 8. kartě lokace, PLUS všechny symboly na vašich kartách svatyní.*

Jakmile vyhodnotíte všechny své karty lokací, vyhodnoťte i své karty svatyní.



Příklad vyhodnocení naleznete na přehledové kartě.

Sečtěte všechny získané body. Hráč, který dosáhne nejvyššího respektu, vítězí. V případě shody rozhoduje nižší celkový součet čísel na kartách lokací (čím kratší doba průzkumu, tím lépe). Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

## TIRÁŽ



Autoři: **JOHANNES GOUPY**  
a **CORENTIN LEBRAT**  
Ilustrace: **MAXIME MORIN**  
Český překlad: **KAREL VLASÁK**  
Korektury: **MINDOK**  
Původní vydavatel:  
**CATCH UP GAMES**  
© 2023 Všechna práva  
vyhrazena.

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor pro ČR a SR:



[mindok.cz](http://mindok.cz)

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hrymindok](https://www.youtube.com/hrymindok)

**MINDOK, s. r. o.**  
**KORUNNÍ 810/104**  
**101 00 PRAHA 10**