

ODYSEA

SPOLEČNĚ K DEVÁTÉ PLANETĚ

PRAVIDLA HRY

ČÍST ZACNĚTE
ZDE! HRÁT
ZACNĚTE OD
STRANY 11!

Herní materiál	2
Štychová hra	3
Komunikace	5
Průběh mise	8
Úroveň obtížnosti a nouzový signál	12
Symboly a žetony	14
Hra pěti hráčů	18
Hra dvou hráčů	19
Tipy a varianty	21
Autor a tiráž	22

MINDOK

Hledáme astronauty! Podle vědců se na samotné hranici Sluneční soustavy nachází záhadná devátá planeta. Přes veškeré jejich snahy se však zatím nepodařilo získat nevratitelný důkaz o její existenci. Přidejte se k vzrušujícímu vesmírnému dobrodružství a zjistěte, zda jsou tyto teorie pouhým sci-fi, či zda devátou planetu skutečně objevíte.

V této kooperativní hře musíte splnit 50 různých misí. Uspějete pouze v případě, že dokážete spolupracovat jako tým. K překonání výzev a splnění vaší mise bude nezbytná komunikace, ale ve vesmíru je vše náročnější, než se na první pohled zdá...

věk

10+

počet hráčů

3-5*

* varianta
pro dva hráče
na straně 19

HERNÍ MATERIÁL

40 velkých karet (hrací karty)

36 barevných karet
ve čtyřech barvách
a v hodnotách 1-9

4 karty raket
v hodnotách 1-4



5 velkých zástupných karet

36 malých karet
(karty úkolů)



16 žetonů

10 žetonů úkolů
5 žetonů rádiové komunikace
1 žeton nouzového signálu

1 žeton kapitána

1 pravidla hry / lodní deník



Odysea je kooperativní „štychová“ hra s misemi.
Co to znamená?

Kooperativní hra

Ve hře buď společně zvítězíte, nebo prohrájete. Jedině pokud bude každý z vás úspěšný a navzájem si pomůžete, dokážete splnit mise a vyhrát hru.

Hra s misemi

Vaše cesta je rozdělena do 50 misí, z nichž každá má jedinečné vítězné podmínky. Tyto mise můžete zahrát v daném pořadí jako jeden souvislý příběh, ale také nezávisle na sobě, pokud chcete. **Mise naleznete v lodním deníku na opačné straně těchto pravidel.**

Toto dobrodružství pravděpodobně neodehrajete celé najednou. Proto doporučujeme všechny mise odehrát v rámci několika samostatných setkání. Několik prvních misí zřídka-kdy zabere více než pět minut. Později vám však jednotlivé mise zaberou více času, jelikož se postupně zvyšuje jejich obtížnost.

Co je štychová hra

Všechny karty se rovnoměrně rozdělí mezi hráče. Poté v pořadí tahu každý zahraje jednu svou kartu lícem vzhůru doprostřed stolu. Tomuto zahrání jedné karty každým hráčem se říká „štych“. Hráč, který zahrál nejvyšší kartu, štych vyhraje, avšak pouze v případě, že ctil barvu štychu.

Ve hře je **pět barev karet**: růžové, modré, zelené, žluté a rakety. **Ctít barvu štychu** znamená, že se každý hráč musí držet volby prvního hráče, tedy že musí zahrát kartu stejné barvy jako karta, která štych zahajovala. Jinou barvu karty může hráč zahrát, pouze pokud kartu dané barvy v ruce nemá.

UPOZORNĚNÍ

Pokud máte obtíže s rozlišením jednotlivých barev, můžete se řídit těmito symboly:



Každé barvě karet odpovídá jeden symbol.

Odysea má spojitý příběh, můžete si ale též zahrát libovolnou misi, žádné dvě partie totiž nebudou mít stejný průběh. Hrajte tak, jak vás to bude nejlépe bavit.

V tomto sloupci najdete stručný přehled nejdůležitějších pravidel. Můžete si je tak po delší pauze v rychlosti osvěžit a ke hře se snadno vrátit.

Každé kolo zahraje v pořadí po směru hodinových ručiček každý hráč jednu kartu. Tyto karty tvoří štych. Nejvyšší karta štych vyhrává.

První zahaná karta štychu určuje barvu karet, jež se musí v daném štychu ctít.

Rakety jsou ve hře považovány za samostatnou barvu.

Pokud nemůžete dodržet barvu karty, můžete zahrát libovolnou kartu.

Štych mohou vyhrát pouze karty určené barvy, leda by se jednalo o rakety. Nejste nuceni hrát vyšší kartu, pouze kartu stejné barvy.

Rakety ve hře představují trumfy a vyhrávají každý štych. Pokud je ve štychu více raket, vyhraje ta s nejvyšší hodnotou.

Vyhrané štychy si odložte lícem dolů před sebe, prohlížet si vždy můžete pouze poslední vyhraný štych.

Štych však může vyhrát pouze karta, která ctíla zvolenou barvu. Karta s nejvyšší hodnotou daného typu vyhraje štych. Vyhraný štych si odložte před sebe lícem dolů. Můžete si vždy prohlédnout karty pouze z posledního vyhraného štychu.

Pokud máte více karet, jež lze zahrát, můžete zahrát nízkou kartu, i pokud byste s vyšší kartou mohli štych vyhrát. Jinými slovy, nejste nuceni štych vyhrát.

Karty raket představují trumfy. To znamená, že vždy vyhrají štych, bez ohledu na ostatní karty ve hře. Během štychu karet jiné barvy směte raketu zahrát, pouze pokud nemůžete zahrát kartu dané barvy. Pokud je raketa zahaná jako první, jsou určenou barvou štychu rakety. Tu musí hráči ctít, je-li to možné. Pokud je ve štychu více raket, vyhrává ta s nejvyšší hodnotou.

V následujících příkladech je rámečkem označena karta, která byla ve štychu zahrána jako první. Tato karta určila barvu, kterou je povinnost v daném štychu ctít.



Žlutá **8** a **6** ctily barvu první zahané karty (žluté **2**). **8** je nejvyšší a štych vyhraje.



Zelená **3** určila barvu karet. **5** je vyšší a vyhraje tedy štych. Přestože má **9** nejvyšší hodnotu, nectíla barvu a nemůže tedy štych vyhrát.

Ve hře Odysea jde vždy o to, aby správní hráči vyhráli správné štychy. Abyste splnili misi, budete se muset sladit.

Komunikace

Ve hře nikdy nesmíte mluvit o svých kartách v ruce. Ostatním členům posádky nesmíte karty ukazovat, naznačovat ani o nich jakkoli mluvit. Možnost komunikace ve hře představují žetony rádiové komunikace. Každý hráč má jeden žeton rádiové komunikace, který může během mise použít právě jednou. Můžete jej použít kdykoli před štychem, ale nikdy během něj. Pokud váš pokus o splnění mise selže, můžete žeton použít znovu během příštího pokusu.



Pokud jsou ve hře úkoly, musíte si je mezi sebe rozdělit předtím, než můžete komunikovat. Úkoly jsou vysvětleny na straně 8.



Byla zahrána modrá 3. Štych by běžně vyhrála vyšší 7. Karta 1 je však raketa a rakety představují trumfy, takže štych vyhraje karta rakety.



První zahaná karta byla raketa 3. Karty 2 a 4 jsou také rakety. Nejvyšší raketa ve štychu je 4, která tedy štych vyhraje.

Pravidlo pro výměnu informací:

Pokud něco víte jen díky znalosti vlastních karet, nesmíte o této informaci mluvit.

Během jednoho pokusu o splnění mise může každý člen posádky komunikovat pouze jednou.

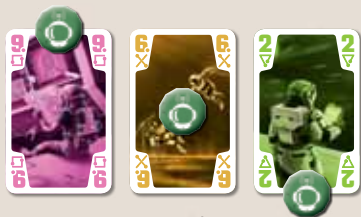
Komunikovat můžete pouze po rozdělení úkolů a poté před začátkem každého štychu, ale nikdy v průběhu štychu.

Komunikace:

1. Vyložte jednu barevnou kartu (ne raketu).
2. Položte na kartu žeton rádiové komunikace:
 - › nahore = nejvyšší
 - › uprostřed = jediná
 - › dole = nejnižší
3. Vezměte si do ruky zástupnou kartu.

Chcete-li komunikovat, vezměte jednu ze svých **barevných karet** a položte ji lícem vzhůru před sebe tak, aby na ni všichni viděli. Tato karta nadále **patří mezi vaše karty a můžete ji zahrát** běžným způsobem. Jediný rozdíl je v tom, že nyní ostatní členové posádky ví, že tuto kartu máte. Abyste spoluhráčům sdělili ještě více informací, položte žeton rádiové komunikace zelenou stranou vzhůru na určité místo na kartě:

- › nahoru, pokud je to vaše nejvyšší karta dané barvy,
- › doprostřed, pokud je to vaše jediná karta dané barvy,
- › dolů, pokud je to vaše nejnižší karta dané barvy.



vaše nejvyšší
růžová karta

vaše jediná
žlutá karta

vaše nejnižší
zelená karta

O kartách raket
komunikovat nesmíte.

Musí platit jedna z těchto podmínek, v opačném případě o dané kartě nesmíte komunikovat. **O kartách raket nesmíte komunikovat nikdy!**



O žluté **6** nesmíte komunikovat, jelikož není nejvyšší, nejnižší ani jediná žlutá karta v ruce. O raketě se nesmí komunikovat nikdy. O všech ostatních kartách komunikovat můžete.

Umístění žetonů rádiové komunikace nemůžete změnit, pokud již tato informace není platná. Například se karta, o níž jste komunikovali, že je „nejvyšší“, může v průběhu hry stát „jedinou“, s žetonem rádiové komunikace však nesmíte hýbat.

Po vyložení karty a umístění žetonu rádiové komunikace si vezměte do ruky jednu **zástupnou kartu**. Tato karta slouží jako připomínka, že vámi komunikovaná karta stále leží na stole. Pokud kartu ze stolu zahrajete, zástupnou kartu odložte. Poté otočte žeton rádiové komunikace červenou stranou nahoru na připomenutí, že jste v průběhu mise již komunikovali.



Zástupné karty jsou z obou stran odlišné od ostatních karet, aby i ostatní členové posádky viděli, kdo je má v ruce.

Umístění žetonů rádiové komunikace nesmíte měnit, ani pokud již daná informace není platná.

Zástupnou kartu odložte, jakmile zahrajete komunikovanou kartu.

Hráči karty rozdejte rovnoměrně mezi členy posádky, s těmito kartami budete hrát.

Karty úkolů určují, který hráč má za úkol vyhrát štych obsahující danou hrací kartu.

Hráč s raketou hodnoty 4 dostane žeton kapitána pro aktuální pokus o splnění mise. Není-li uvedeno něco jiného, platí pro něj stejná pravidla jako pro ostatní členy posádky.

PŘÍPRAVA MISE

Před každou misí proveďte následující kroky:

1. Zamíchejte 40 velkých hracích karet a rozdejte je rovnoměrně mezi všechny členy posádky. Pokud hrajete ve třech hráčích, dostane jeden hráč o jednu kartu víc než ostatní. Po posledním štychu zůstane jedna karta nezahraná.
2. Každý hráč před sebe položí žeton rádiové komunikace zelenou stranou vzhůru. Zástupné karty nachystejte všem hráčům nadosah.
3. Žeton nouzového signálu položte lícem dolů.
4. Zamíchejte 36 malých karet úkolů a položte je v balíčku lícem dolů na stůl. Žetony úkolů položte poblíž.

PRŮBĚH MISE

Ve většině misí budete muset splnit určitý počet úkolů. Tyto úkoly představují **karty úkolů**, jež jsou malými verzemi barevných karet. Neurčí-li mise jinak, hráči si mezi sebe rozdělí úkoly pro danou misi. Kolik je v misi úkolů, poznáte podle tohoto symbolu: **4**

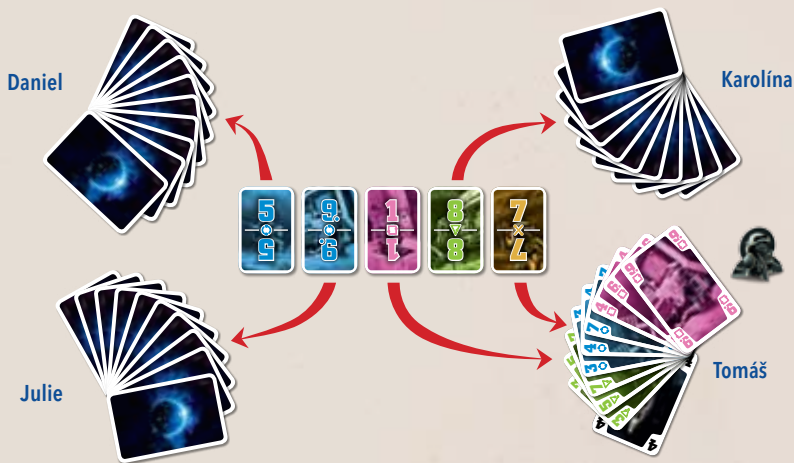
Z balíčku karet úkolů otočte daný počet karet a položte je lícem vzhůru doprostřed stolu. Ostatní karty úkolů nejsou pro aktuální misi potřeba. Nyní se podívejte na karty v ruce. Kdo má raketu hodnoty 4, tuto skutečnost oznámí a stane se pro aktuální misi **kapitánem**. Tento člen posádky si pro připomenutí vezme žeton kapitána.

Kapitán si vždy jako první vybere zprostřed stolu kartu úkolu a položí ji lícem vzhůru před sebe. Poté si po kartě úkolu vezmou ostatní. Ani v této části hry nesmíte jakkoli mluvit o svých kartách v ruce, např. naznačovat ostatním hráčům, který úkol by se vám hodil apod.

Jeden po druhém po směru hodinových ručiček od kapitána, si každý člen posádky vybere jednu kartu úkolu. Takto postupujte, dokud nejsou rozděleny všechny. Každý hráč může mít několik úkolů a zároveň nemusí mít všichni hráči stejný počet úkolů.

V prvních misích je pouze několik úkolů. Úkol nebude mít každý hráč a tyto mise se často odehrají velmi rychle.

Karty úkolů si členové posádky rozdělí po směru hodinových ručiček, počínaje kapitánem.



Příklad:

Příprava hry a karet pro misi 18 z *lodního deníku*

Tomáš má raketu 4. Pro tuto misi se tedy stane kapitánem a bude si jako první vybírat úkol. Vybere si růžovou 1, jelikož má v ruce růžovou 9, takže by růžovou 1 měl vyhrát jednoduše. Julie i Daniel si vyberou modrý úkol. Karolína si musí vybrat mezi zelenou a žlutou a zvolí si zelenou. Jelikož je uprostřed stolu stále úkol, musí si Tomáš vzít poslední, žlutou kartu úkolu. Tento úkol nebude jednoduše splnit, jelikož Tomáš v ruce nemá žádnou žlutou kartu.

Každý úkol určuje hrací kartu, kterou musíte vyhrát. Úkol je splněn, když jeho majitel vyhraje štych obsahující odpovídající kartu.

Mise je splněna ve chvíli, kdy splníte všechny rozdané úkoly.

Pokud úkol splní člen posádky, kterému nenáleží odpovídající karta úkolu, nebo když člen posádky poruší zvláštní pravidlo, prohrávejte.

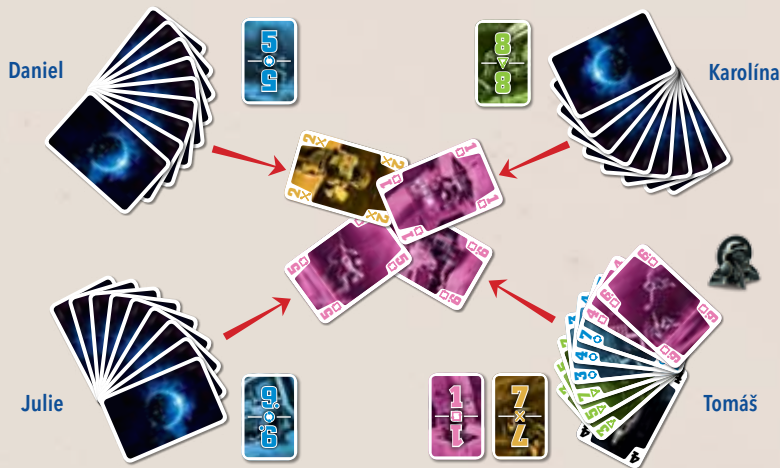
První štych vždy začíná kapitán. Další štychy vždy začíná hráč, který vyhrál štych předchozí.

Úkol je splněn, když hráč vyhraje štych obsahující hrací kartu odpovídající jeho kartě úkolu. Poté danou kartu úkolu před sebou otočí lícem dolů. **Člen posádky může jedním štychem splnit i více úkolů.** Jakmile každý z vás splní všechny úkoly, splnili jste misi a můžete ihned začít hrát další misi. Po splnění mise byste měli do lodního deníku zapsat, kolik pokusů jste na splnění mise potřebovali.

Pokud hráč vyhraje byť jen jednu kartu, kterou má za úkol vyhrát jiný hráč, ihned prohráváte a musíte danou misi začít hrát znovu od začátku. **Při každém novém pokusu zamíchejte všechny karty, rozdejte členům posádky nové karty a rozdělte si nové úkoly.**

Jakmile rozdělíte všechny úkoly, **kapitán zahájí** první štych. Poté po zbytek mise bude začínat nový štych ten hráč, který vyhrál štych předchozí.

Některé mise nevyužívají karty úkolů. I v těchto misích začíná první štych kapitán.



Tomáš coby kapitán začíná hru. Zahájí první štych růžovou 9 a doufá, že vyhraje růžovou 1. Julie do štychu zahraje růžovou 5. Daniel nemá v ruce ani jednu růžovou kartu, takže se rozhodne zahrát jinou libovolnou kartu: žlutou 2. Karolína má růžovou 1 a zahraje ji do štychu. Tomáš zahrál nejvyšší růžovou kartu, proto vyhrává štych. Jeho úkol vyhrát růžovou 1 je tímto splněn a Tomáš danou kartu úkolu otočí lícem dolů.

JDEME NA TO!

Nyní znáte všechna základní pravidla a můžete začít hrát první misi. Otočte tedy tuto brožuru a začněte číst lodní deník.

Na stranách 12 a 13 najdete informace o obtížnosti a způsobu, jak získat pomoc, pokud ji budete potřebovat. Na stranách 14 a dále se nachází vysvětlení symbolů a zvláštních pravidel. Narazíte na ně v lodním deníku.

Na straně 19 začíná vysvětlení varianty hry pro 2 hráče.

Kapitán je pokaždé hráč s raketou hodnoty 4. Kapitán má tyto povinnosti:

1. začíná s výběrem úkolů,
2. zahajuje první štych,
3. platí pro něj některá zvláštní pravidla jednotlivých misí.

ÚROVEŇ OBTÍŽNOSTI

Dobře míněná rada: Nemyslete si, že budou nadcházející úkoly vždy jednoduché. Časem zjistíte, že se s každou hrou zlepšujete a že díky každému nezdaru budete lépe chápat herní mechaniky i zdokonalíte své herní schopnosti. Obecně platí, že se v průběhu 50 misí postupně zvyšuje obtížnost. Ve hře 4 hráčů jsou již v první misi triliony možných kombinací rozdání hracích karet a vybrané karty úkolu, v pozdějších misích ještě víc. Může se tak stát, že bude mise překvapivě snadná – nebo naopak neuvěřitelně obtížná – právě z důvodu různého rozdělení karet mezi hráče. Tento fakt přijměte, vesmír zkrátka většinou nespolupracuje.

Průběh hry se mění v závislosti na počtu hráčů. Ve třech je hra menší výzvou než ve čtyřech nebo dokonce pěti hráčích (viz strany 18 a 21).

Může se také stát, že se podíváte na své (zbývající) karty a budete si myslet, že nedokážete splnit misi. Nepodléhejte nutkání říci to ostatním členům posádky nebo jim ukázat své karty. Často se stane, že nějakou drobnost přehlédnete, opomenete nebo až příliš rychle vyhodnotíte. V takovém případě jednoduše dohrajte misi – nepotrvá to dlouho a nakonec stejně můžete uspět a misi splnit.

Nouzový signál můžete vyslat před prvním štychem v misi. Žeton nouzového signálu otočte aktivní stranou vzhůru a v lodním deníku zakroužkuje políčko nouzového signálu.

Pokud je nouzový signál aktivován, může každý hráč předat jednu kartu svému sousedovi. Nesmíte předávat rakety!

VÝPOMOC: NOUZOVÝ SIGNÁL

Když začne jít do tuhého, můžete se vždy spolehnout na pomoc týmu na základně, a to i když jste ve vesmíru. Na začátku každé mise, po rozdání všech hracích karet a případném rozdělení karet úkolů, ale před jakoukoliv komunikací mezi členy posádky, můžete vyslat nouzový signál

k řídicímu středisku na Zemi. Pro jeho vyslání se společně dohodněte, že chcete tuto pomoc využít, a poté otočte žeton nouzového signálu aktivní stranou (satelitem) vzhůru.

Žeton nouzového signálu



Poté ihned zakroužkujte políčko nouzového signálu aktuální mise v lodním deníku. Každý člen posádky nyní musí předat jednu svou kartu svému sousedovi. Nesmíte předávat rakety! Společně se rozhodněte, jestli budete karty předávat doleva, nebo doprava. Všichni musí karty předávat ve stejném směru. Poté mise začne dle běžných pravidel.

Žeton nouzového signálu zůstane aktivní, dokud nedokončíte aktuální misi. Bez ohledu na to, kolik pokusů budete potřebovat, můžete na začátku každého z nich předat jednu kartu svému sousedovi nalevo nebo napravo. Žeton zůstane aktivní, i pokud žádné karty nepředáte. Na neaktivní stranu žeton otočíte až na začátku nové mise.

Použití žetonu nouzového signálu se promítne do vašeho hodnocení. Po každé úspěšné misi do lodního deníku zapíšete, kolik jste ke splnění mise potřebovali pokusů. Pokud je zakroužkované políčko nouzového signálu, musíte zapsat o jeden pokus navíc.

Tuto výpomoc použijte dle vlastního uvážení. Chcete-li, aby bylo vaše dobrodružství celkově snadnější, můžete pomoc využít hned při prvním pokusu. Každou misi ale lze splnit bez použití žetonu nouzového signálu!

Kartu musí předat buď všichni členové posádky, nebo žádný. Karty musí všichni předat stejným směrem.

Nesmíte předat rakety.

Žeton nouzového signálu zůstává aktivní, dokud není splněna aktuální mise, a zvyšuje počet pokusů o jeden.

VŠECHNY mise lze splnit bez nouzového signálu. Přijímáte tuto výzvu?

VYSVĚTLENÍ SYMBOLŮ Z LODNÍHO DENÍKU

Žetony úkolů

V mnoha misích se používají žetony úkolů. Každý žeton je přiřazen k jedné kartě úkolu. Každý žeton přidává kartě podmínku, kterou musíte při plnění úkolu dodržet.

Žetony úkolů přidávají další podmínky pro plnění úkolů a zvyšují jejich obtížnost.

Ve hře jsou tyto žetony úkolů:



Tento úkol musí být splněn jako **první**.



Tento úkol musí být splněn jako **poslední**.



Tento úkol musí být splněn jako **druhý**.



Tento úkol musí být splněn kdykoliv **před** >>.



Tento úkol musí být splněn jako **třetí**.



Tento úkol musí být splněn kdykoliv **po** >.



Tento úkol musí být splněn jako **čtvrtý**.



Tento úkol musí být splněn kdykoliv **po** >>.



Tento úkol musí být splněn jako **pátý**.



Tento úkol musí být splněn kdykoliv **po** >>>.

Pokud nedodržíte podmínku žetonu úkolu, prohrájete.

Pokud porušíte podmínku pořadí, okamžitě misi prohrájete.

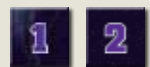
Žeton úkolu **1** neznamená, že tento úkol musí být splněn v prvním stychu – pouze musí být splněn jako první ze všech úkolů.

Může se stát, že jeden člen posádky vyhraje více úkolů s žetonem úkolu v rámci jednoho štychu. Pokud na sebe tyto žetony úkolů navazují, například **1** a **2** nebo **2** a **3** jsou oba správně splněny, bez ohledu na to, která karta byla zahrána dříve.

V popisu mise je uvedeno, kolik karet úkolů a které žetony úkolů máte použít. Pokud hrajete se žetony úkolů, umístěte nejprve uvedené žetony lícem nahoru doprostřed stolu. Poté otočte karty úkolů a vyložte je k žetonům zleva doprava, začněte od prvního žetonu. K žádnému žetonu nesmíte přiřadit více než jednu kartu.



V této misi máte použít tři karty úkolů a žetony úkolů 1 a 2.



Žetony nejprve umístěte vedle sebe.



Poté otáčejte karty úkolů a vykládejte je lícem nahoru zleva doprava vedle sebe, počínaje u prvního žetonu.

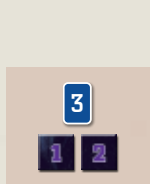
Můžete vyhrát více úkolů s žetonem úkolu v jednom štychu, pokud na sebe žetony navazují.

Příprava:

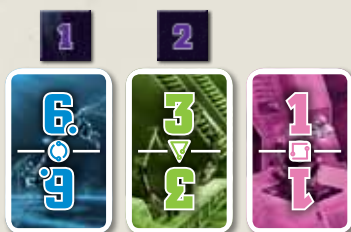
1. Vyložte žetony.
 2. Vyložte úkoly k žetonům zleva doprava, začněte od prvního žetonu.
-

Karty úkolů se mezi hráče rozdělí, jak bylo vysvětleno dříve. Když si vezmete kartu úkolu, musíte si také vzít přiřazený žeton úkolu.

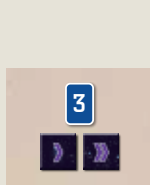
Čísla i šipky udávají pořadí. Šipky vám však dávají více volnosti v plnění úkolů než čísla:



V této misi máte použít tři karty úkolů a žetony úkolů 1 a 2.



V tomto případě musí být jako první vyhrána modrá 6, poté zelená 3 a nakonec růžová 1.



V této misi máte použít tři karty úkolů a první dva žetony úkolů se šipkami.



V tomto případě musí být modrá 6 vyhrána dříve než zelená 3. Nezáleží na tom, jestli bude růžová 1 vyhrána před modrou 6, mezi modrou 6 a zelenou 3, nebo až po zelené 3.

Rušení signálu

Nachází-li se u mise tento symbol, je vaše komunikace rušena a máte v tomto směru jen omezené možnosti. Když chcete komunikovat, položte před sebe kartu jako obvykle. Musí splňovat jednu ze tří podmínek (nejvyšší, jediná, nebo nejnižší karta dané barvy ve vaší ruce). Na kartu však nesmíte umístit žeton rádiové komunikace. Místo toho jej otočte červenou stranou vzhůru a položte vedle karty. Ostatní členové posádky se musí spolehnout na svou intuici a vytušit, jakou informaci jste jim předali.



Výpadek signálu

Nachází-li se u mise tento symbol, je vaše komunikace na nějakou dobu úplně přerušena. Číslo udává, v kolikátém štychu můžete zase začít komunikovat. Do té doby nesmí žádný člen posádky komunikovat o kartách. Od uvedeného štychu opět platí běžná pravidla komunikace.

V tomto případě nesmíte komunikovat v průběhu prvních dvou štychů dané mise. Od třetího štychu, tedy bezprostředně před třetím štychem, můžete opět začít komunikovat.



Kapitán rozhoduje

Nachází-li se u mise tento symbol, položte uvedený počet karet úkolů lícem dolů doprostřed stolu. Poté, co si všichni hráči prohlédli své karty, zeptá se velitel každého člena posádky, jestli si chce vzít všechny úkoly. Odpovídat můžete pouze „ano“ a „ne“. Poté se váš velitel rozhodne, kdo bude těmito úkoly pověřen, a odhalí karty úkolů. Misi vyhraje, když vybraný člen posádky splní všechny úkoly. Kapitán nesmí vybrat sám sebe.



V případě rušení signálu se musíte spolehnout na intuici. Komunikujte o kartách, ale neumísťujte na ně žetony rádiové komunikace.

Při výpadku signálu smíte komunikovat až od uvedeného štychu.

Kapitán rozhoduje, který člen posádky musí splnit všechny úkoly. Po přidělení úkolů otočte jejich karty lícem vzhůru.

Kapitán rozděljuje úkoly rovnoměrně mezi všechny členy posádky.

Kapitán rozděljuje

Nachází-li se u mise tento symbol, dostane váš kapitán na starosti rozdělení karet úkolů. Misi připravte jako obvykle, ale nepokládejte na stůl žádné karty úkolů. Kapitán otočí jednu kartu úkolu a zeptá se postupně každého člena posádky, jestli si chce tento úkol vzít. Odpovídat můžete pouze „ano“ a „ne“. Poté se kapitán rozhodne, kdo úkol dostane. Může vybrat i sám sebe. Tento postup opakujte, dokud nerozdělíte všechny úkoly. Úkoly ale musí být rozděleny rovnoměrně. Žádný člen posádky nesmí mít o dva úkoly více než jiný člen posádky. Případné žetony úkolů musíte rozdělit spolu s kartami úkolů, např. první žeton úkolu s první kartou úkolu atd.



Když hrajete v pěti hráčích, platí od mise 25 dále dodatečné pravidlo, které je označeno zlatým ohraničením kolem čísla mise.

25

HRA PĚTI HRÁČŮ

Běžný průběh hry se při hře pěti členů posádky nemění. Mějte ale na paměti, že v pěti hráčích představuje hra větší výzvu. Navíc se v pozdějších fázích vašeho dobrodružství výrazně zvyšuje obtížnost. Budete-li ale úspěšní v pěti hráčích, je věčná sláva jistá.

Všechna pravidla popsána výše platí, navíc **pro mise s kartami úkolů platí jedno dodatečné pravidlo**. Může být použito od mise 25 dále. Pro připomenutí mají mise od 25 dále, pro které platí toto dodatečné pravidlo, kolem čísla mise zlaté ohraničení. Poté, co jste rozdali hrací karty a rozdělili karty úkolů, ale před prvním štychem, může jeden člen posádky předat jednu ze svých karet úkolů jinému hráči. Rozhodněte se, kdo komu předá kartu úkolu, aniž byste odhalovali cokoli o svých kartách. Toto dodatečné pravidlo

můžete použít i v misích 27 a 37 s pravidlem „kapitán rozhoduje“.

Po předání karty úkolu bude mít jeden člen posádky o jednu kartu úkolu více a druhý o jednu méně. Celkový počet úkolů se nemění, nemůžete tedy kartu úkolu vrátit do balíčku. Celkový počet pokusů o splnění mise v lodním deníku **nezvyšujte**, když použijete toto dodatečné pravidlo.

HRA DVOU HRÁČŮ

Hra Odysea nejvíce vynikne při hře tří a více hráčů. Nekonečný vesmír nicméně můžete prozkoumávat i ve dvojici. Před každou misí dvou hráčů proveďte následující kroky:

1. Raketu 4 odložte stranou.
2. Ze zbývajících 39 velkých hracích karet vyložte sedm z nich lícem dolů v řadě, jednu vedle druhé. Poté na těchto sedm karet položte lícem vzhůru další řadu sedmi karet.
3. Zbývající karty spolu s raketou 4 zamíchejte a rozdejte lícem dolů rovnoměrně mezi oba hráče tak, aby měl každý 13 karet.
4. Každý člen posádky před sebe položí žeton rádiové komunikace zelenou stranou vzhůru a jednu zástupnou kartu.
5. Žeton nouzového signálu položte lícem dolů.
6. Zamíchejte 36 malých karet úkolů a položte je v balíčku lícem dolů na stůl. Žetony úkolů položte poblíž.

Před prvním stychem může jeden člen posádky předat jednu ze svých karet úkolů jinému členovi posádky.

Při hře dvou hráčů je ve hře virtuální třetí hráč JARVIS v podobě dvojité řady 14 karet.

Váš kapitán za JARVISE vybírá úkoly a hraje karty. Obě tyto činnosti provádí bez jakékoliv diskuze s druhým hráčem.

I při hře dvou hráčů se kapitánem stává hráč, který má raketu 4. Role kapitána se nemění (začíná s výběrem úkolu, zahajuje první štych a případně pro něj platí zvláštní pravidla misí).

K tomu má navíc kapitán na starosti správu JARVISE. JARVIS je systém umělé inteligence, který vás bude při vašem dobrodružství doprovázet. Představuje ho dvojitá řada 14 karet, jež nabízí řešení každé situace. Jelikož JARVIS nemá vlastní tělo, musí za něj rozhodovat váš kapitán. JARVIS se chová jako třetí člen posádky. Během JARVISOva tahu nicméně rozhoduje kapitán, kterou z karet otočených lícem vzhůru zahrát do štychu. Druhý člen posádky o tom nesmí ani diskutovat. I při rozdělování karet úkolů kapitán vybírá, který úkol si JARVIS vezme. S JARVISEm zacházejte jako s každým jiným členem posádky a rozhodněte se, kde bude JARVIS „sedět“.



Příklad JARVISových karet na začátku mise.

JARVIS může zahrát pouze karty otočené lícem vzhůru.

JARVIS může zahrát pouze karty otočené lícem vzhůru. Když je jedna z těchto karet zahrána, otočte kartu pod ní, avšak pouze po ukončení daného štychu, nikoliv dříve.

TIPY A VARIANTY

- Žádná komunikace je také komunikace. To znamená, že se často můžete přímo pokusit vyhrát své úkoly, když nikdo nekomunikuje.
- Většinou je snadnější vyhrát kartu, kterou nemáte v ruce. To platí obzvláště pro karty nízkých hodnot.
- Raketami můžete snadno vyhrát karty barev, jež nemáte v ruce.
- Nezapomeňte, že raketa 4 vždy vyhraje štych, jelikož se jedná o nejvyšší kartu ve hře.
- Splnit několik úkolů v rámci jednoho štychu je k nezaplacení. Mějte to na paměti, když si vybíráte úkoly.
- Pokud máte v ruce pouze osmičku a devítku jedné barvy, je vhodnější komunikovat osmičku jako nejnižší než devítku jako nejvyšší kartu. Takto dáte též najevo, že máte i devítku.

Výzva pro tři hráče

Pokud chcete ve třech hráčích zažít větší výzvu, vyzkoušejte následující variantu:

- Během přípravy hry vraťte do krabice všechny zelené hrací karty, zelené karty úkolů a raketu hodnoty 1. Poté začněte hrát podle běžných pravidel.
- Platí všechna pravidla misí v lodním deníku.
- Touto změnou jsou ovlivněny pouze mise 13 a 44. Nemusíte vyhrát štych pomocí rakety hodnoty 1.

VYTVOŘTE SI VLASTNÍ MISE

Pokud vám 50 misí nestačí, můžete s herním materiálem vytvořit vlastní mise.

Jednoduše zkombinujte libovolný počet karet a žetonů úkolů s některým zvláštním pravidlem.

Pokud si navíc k misi vymyslíte vlastní příběh, vytvoříte si své vlastní dobrodružství!

AUTOR HRY



Thomas Sing se narodil v roce 1961, žije v Kostnici na březích Bodamského jezera a vystudoval ekonomii. Před několika lety si společně se svými přáteli koupil kiosky. Díky tomu získal dostatek volného času na své koníčky: matematiku, hraní Miss Lupun

a samozřejmě vymýšlení nových her.

Na škole byl Thomas Sing držitelem světového rekordu v „Člověče, nezlob se!“ a dostal se i do Guinnessovy knihy rekordů.

Odysea, jeho první hra pro vydavatelství Kosmos, v sobě jedinečným způsobem skloubila populární štychové a kooperativní hry.

Autor a vydavatel by rádi poděkovali všem lidem, kteří testovali hru, revidovali pravidla a od začátku přispívali podněty, bez kterých by Odysea nebyla hrou, jakou je dnes. To platí zvláště pro Marca Armbrustera, Wolfganga Schmidta a redakci vydavatelství Kosmos.

Zvláštní díky patří Klausovi, Ralfovi a Volkerovi, kteří byli vždy připraveni objevovat hlubiny vesmíru.

TIRÁŽ

Autor hry: Thomas Sing

Ilustrace: Marco Armbruster

Grafika: Sensit Communication

Redakce: Kilian Vosse, Wolfgang Lüdtkke

Český překlad: Daniel Knápek

Korektury: Mindok

Všechna práva vyhrazena.

Vyrobeno v Polsku.

© 2019 Franckh-Kosmos


Verlags-GmbH & Co. KG


Art.-Nr. 691868


MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

 mindok.cz

 /hry.mindok

 /_mindok_