ODYSEA

SPOLEČNĚ DO HLUBIN OCEÁNU

PRAVIDLA HRY

Herní materiál 2
Štychová hra 3
Komunikace 5
Příprava mise 7
Průběh mise 8
Jdeme na to! 12
Splnitelnost misí 13
Výpomoc: Nouzový signál 14
Karty úkolů 16
Symboly v lodním deníku 19
Hra dvou hráčů 21
Tipy, autor a tiráž 23
Stručný přehled 24

MINDOK

Dodnes je prozkoumaná pouze překvapivě malá část zemských oceánů. Nyní to však máte příležitost změnit. Je načase, abyste se s posádkou vydali do neprobádaných vod! Sponzoři vaší expedice podle všeho vědí, co na vás tam dole čeká, nejsou ale dvakrát sdílní. Jste připraveni se namočit, abyste tomu přišli na kloub?

Odysea: Společně do hlubin oceánu je samostatným nástupcem úspěšné kooperativní hry Odysea, vítěze prestižního ocenění Kennerspiel des Jahres 2020. Celkem 96 různých karet úkolů přináší rozmanité výzvy a unikátní herní zážitek. K vašemu úspěchu je nezbytná dobrá komunikace, avšak pod vodou je vše náročnější, než se na první pohled zdá...

Hráli jste již Odyseu? V tom případě přeskočte rovnou na Průběh mise na straně 8!

věk	počet hráčů
10+	3–5*

*** varianta pro 2 hráče na straně 21**

HERNÍ MATERIÁL

40 velkých karet (hrací karty)

- 36 barevných karet *ve čtyřech barvách v hodnotách 1–9*
- 4 karty ponorek *v hodnotách 1–4*

5 velkých zástupných karet

96 malých karet (karty úkolů)

6 žetonů

- 5 žetonů sonaru
- 1 žeton nouzového signálu

1 žeton kapitána

1 pravidla hry

1 lodní deník

Odysea: Společně do hlubin oceánu **je kooperativní „štychová“ hra s misemi. Co to znamená?**

Kooperativní hra

Ve hře buď společně zvítězíte, nebo prohrajete. 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 mnoha 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.**

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

Štychová hra

V této hře se všechny karty se rovnoměrně rozdělí mezi „posádku“ (hráče). Poté v pořadí tahu každý hráč 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 ponorky. Ctít barvu štychu znamená, že každý hráč musí dodržet volbu barvy zahajujícího 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 potíže s rozlišováním jednotlivých barev, můžete se řídit těmito symboly:

Každé barvě karet odpovídá jeden symbol.

Odysea: Společně do hlubin oceánu má spojitý příběh, můžete ale též hrát některé mise stále dokola. Žádné dvě partie totiž nebudou mít stejný průběh. Hrajte tak, jak vás to bude nejvíce bavit.

V tomto sloupci najdete na každé straně 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.

Barvu štychu určuje první zahraná karta. **Ponorky představují samostatnou barvu.**

Pokud nemůžete ctít barvu, můžete zahrát libovolnou kartu.

Štych vyhrává nejvyšší karta v barvě štychu, resp. nejvyšší ponorka, obsahuje-li ponorky. Platí pouze povinnost ctít barvu, nikoli hrát vyšší kartu než ve štychu je.

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

Když štych vyhrajete, vezměte si k sobě všechny jeho karty a položte je před sebe lícem dolů. Prohlížet si můžete vždy pouze karty z posledního vyhraného štychu.

Štych však může vyhrát pouze karta, která ctila zvolenou barvu. Karta s nejvyšší hodnotou dané barvy vyhraje štych (pokud štych neobsahuje i karty trumfové – viz dále). Vyhraný štych odložte před sebe lícem dolů. Vždy si můžete prohlédnout karty pouze z posledního vyhraného štychu.

Je povinné ctít barvu, ale nemusíte přebíjet předchozí karty (hrát karty vyšších hodnot). Můžete klidně zahrát kartu nižší, nemáte povinnost se snažit štych vyhrát.

Karty ponorek představují trumfy. Nejvyšší trumf vždy vyhrává štych, bez ohledu na ostatní karty v něm. Trumf lze zahrát, pouze pokud nemůžete ctít barvu (tj. nemáte v ruce kartu stejné barvy jako karta zahajující), ale hrát trumf není povinné. Je-li ve štychu více ponorek, vyhrává ta s nejvyšší hodnotou.

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

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

Zelená 3 ctila barvu štychu. 5 je vyšší a vyhraje tedy štych. Přestože má 9 nejvyšší hodnotu, nectila barvu a nemůže tedy štych vyhrát.

Ve hře *Odysea: Společně do hlubin oceánu* jde vždy o to, aby správní hráči vyhráli správné štychy. Abyste splnili misi, budete se muset sladit.

Komunikace

V této hře **nikdy** nesmíte mluvit o svých kartách v ruce. Ostatním členům posádky nesmíte karty ukazovat, ani o nich nic naznačovat. Možnost komunikace ve hře představují **žetony sonarů**. Každý hráč má jeden žeton sonaru, který může během mise použít právě jednou. Můžete jej použít kdykoli před zahájením štychu, ale nikdy v jeho průběhu. Pokud váš pokus o splnění mise selže, můžete žeton použít znovu během příštího pokusu.

Hraje-li se s kartami úkolů, musíte si je mezi sebe rozdělit dříve, než budete komunikovat. Úkoly jsou vysvětleny na straně 16.

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 právě jednou.

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

Modrá 3 ctí barvu štychu. Štych by běžně vyhrála vyšší 7. Karta 1 je však ponorka a představuje trumf, takže štych vyhraje tato karta.

První zahraná karta byla ponorka 3. Karty 2 a 4 jsou také ponorky. Nejvyšší ponorka ve štychu je 4, která tedy štych vyhraje.

Komunikace:

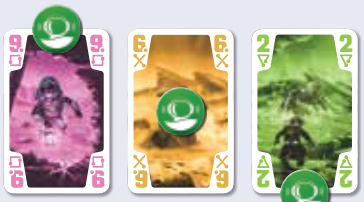
1. Vyložte jednu barevnou kartu (ne ponorku).
2. Položte na kartu žeton sonaru:
   › nahoře = nejvyšší
   › uprostřed = jediná
   › dole = nejnižší
3. Vezměte si do ruky zástupnou kartu.

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 sonaru 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 ponorek komunikovat nesmíte.

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

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

I když později v průběhu štychu přestane být komunikovaná informace platná (např. daná karta přestane být vaší „nejvyšší“ a stane se třeba vaší „jedinou“), žeton sonaru nelze nikam přesouvat.

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

Po vyložení karty a umístění žetonu sonaru 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 sonaru červenou stranou vzhůru na připomenutí, že jste v průběhu mise již komunikovali.

Zástupnou kartu odložte, jakmile zahrajete komunikovanou kartu.

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

PŘÍPRAVA MISE

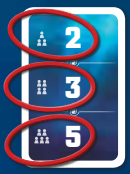
Před každou misí proveďte následující kroky:

1. Zamíchejte 40 velkých hracích karet a rozdejte je lícem dolů 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 sonaru zelenou stranou vzhůru. Zástupné karty nachystejte všem hráčům nadosah.
3. Žeton nouzového signálu položte lícem dolů.
4. Zamíchejte 96 malých karet úkolů a položte je v balíčku lícem dolů na stůl.

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

Karty úkolů určují, co je třeba udělat pro úspěšné splnění mise.

Tento symbol udává, že musíte dobrat karty úkolů o celkové obtížnosti čtyři.



Dobírejte karty úkolů, dokud přesně nedosáhnete celkové obtížnosti aktuální mise.

PRŮBĚH MISE

Ve většině misí budete muset splnit určitý počet různě náročných úkolů, které představují karty úkolů. Neurčí-li pravidla mise jinak, členové posádky si mezi sebe rozdělí úkoly pro danou misi. Počet úkolů je dán celkovou obtížností mise, kterou udává tento symbol:

Na rubové straně každé karty úkolu se jsou uvedeny tři úrovně obtížnosti – po jedné pro 3, 4 a 5 členů posádky. Pokud například hrajete ve čtyřech hráčích, vztahuje se na vás pouze prostřední obtížnost. Zbývající dvě můžete ignorovat.

Abyste připravili misi, dobírejte z balíčku úkolů karty lícem dolů, dokud součet jejich obtížností neodpovídá celkové obtížnosti aktuální mise. Tento součet musí celkové obtížnosti mise odpovídat přesně. Znamená to tedy, že některé karty v balíčku budete muset přeskočit.

Doporučujeme, abyste po dohrání mise karty úkolů nemíchali zpět do balíčku, abyste do další mise dostali úkoly jiné. Teprve ve chvíli, kdy je balíček úkolů prázdný, utvořte nový balíček zamícháním již použitých karet úkolů.

Ve čtyřech hráčích hrajete pátou misi s celkovou obtížností 5. Již jste dobrali dvě karty s obtížnostmi 2 a 1. Další karta má obtížnost 3. Tím byste se dostali na 6 (2 + 1 + 3), tedy příliš vysoko. Musíte tedy přeskakovat karty v balíčku, dokud nenarazíte na kartu s obtížností 2. Pokud doberete kartu obtížnosti 1, budete muset dobrat další kartu taktéž s obtížností 1.

Jakmile doberete náležitý počet karet úkolů, položte je doprostřed stolu a jednu po druhé je otočte lícem vzhůru. Ostatní karty úkolů nejsou pro aktuální misi potřeba. Nyní se podívejte na karty, jež máte v ruce. Kdo má ponorku hodnoty 4, tuto skutečnost oznámí a stane se pro aktuální misi **kapitánem**. Tento člen posádky si pro připomenutí vezme žeton kapitána.

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

Někdy se může stát, že kvůli určité kombinaci úkolů není možné misi splnit. Více se o tom dočtete na straně 13.

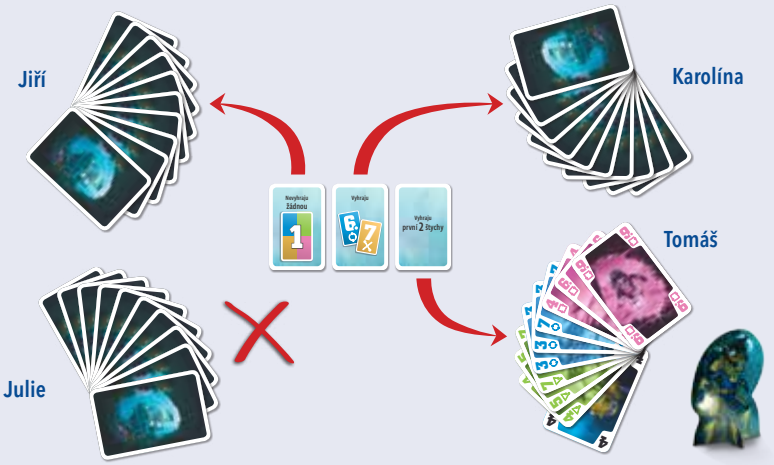
Kapitán si vždy jako první vybere zprostřed stolu kartu úkolu a položí ji lícem vzhůru před sebe. Poté si jeden po druhém po směru hodinových ručiček vybere kartu úkolu každý člen posádky. Takto postupujte, dokud nejsou rozebrány všechny úkoly. Každý hráč může mít několik úkolů a zároveň nemusí mít všichni hráči stejný počet úkolů.

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

V prvních misích se plní pouze pár úkolů. Úkol nemusí mít každý hráč a tyto mise se často odehrají velmi rychle.

Pokud je na začátku výběru úkolů **méně karet úkolů než členů posádky,** např. tři karty úkolů na čtyři hráče, můžou členové posádky během výběru úkolů **„pasovat“**. Pokud jste tedy na řadě s výběrem, můžete si kartu úkolu nevzít (to platí i pro kapitána). Poté, co byl každý člen jednou na řadě s výběrem, ovšem musí být rozděleny **všechny** úkoly. Pokud je počet úkolů stejný nebo vyšší než počet členů posádky, pasovat nesmíte.

Pasování je povoleno pouze v případě, že je méně karet úkolů než členů posádky. Po jednom kole výběru ovšem musí být rozděleny všechny úkoly.



Příklad přípravy hry a rozdělení karet úkolů pro misi 5 z lodního deníku: Tomáš má ponorku **4**. *Pro tuto misi se tedy stane kapitánem a bude si jako první vybírat úkol. Vybere si kartu „Vyhraju první dva štychy", jelikož má ponorku* **4** *a růžovou* **9**, *takže by měl tento úkol hravě splnit. Julie si žádný úkol vybrat nechce, a tak pasuje. Jiří a Karolína si již musejí vzít po jedné ze zbývajících karet úkolů. Ani jeden z nich nesmí pasovat, protože všechny úkoly musí být rozděleny, jakmile byl každý člen posádky jednou na řadě s výběrem. Pokud by uprostřed stolu bylo pět karet úkolů, nikdo by nesměl pasovat. V tom případě by po prvním kole výběru úkolů byl na řadě opět Tomáš, který by si musel vzít poslední kartu jako svůj druhý úkol.*

Úkol je splněn, když jsou splněny jeho podmínky a již v něm není možné selhat.

Mise je splněna ve chvíli, kdy splníte všechny úkoly.

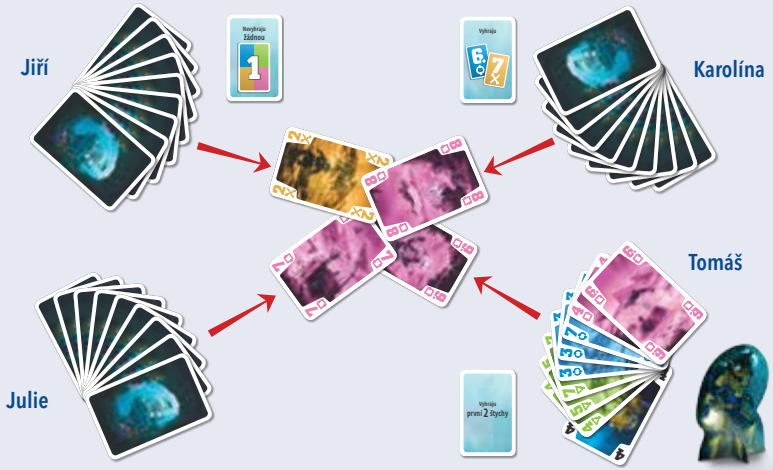
Úkol je splněn, když jsou splněny jeho podmínky a již v něm není možné selhat. Po splnění úkolu otočte odpovídající kartu lícem dolů. **Člen posádky může jedním štychem splnit i více úkolů. Jakmile splníte všechny úkoly,** splnili jste misi a můžete ihned začít hrát další misi. Po splnění mise byste měli do lodního deníku zapsat, kolik pokusů jste na splnění mise potřebovali.

Pokud není možné splnit byť jen jeden úkol, ihned prohráváte a musíte danou misi zkusit začít hrát znovu od začátku. **Při každém novém pokusu zamíchejte a znovu rozdejte hrací karty. Můžete se rozhodnout, zda chcete misi opakovat se stejnými úkoly, nebo si doberete úkoly nové.**

Jakmile rozdělíte všechny úkoly, kapitán zahájí první štych. Další štychy zahajuje vždy ten, kdo vyhrál štych předchozí. Některé mise nevyužívají karty úkolů. I v těchto misích začíná první štych kapitán.

Pokud misi nesplníte, můžete ji zopakovat se stejnými úkoly, nebo si dobrat úkoly nové.

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



Tomáš coby kapitán začíná hru. První štych zahájí růžovou **9**. *Julie do štychu zahraje růžovou* **7**. *Jiří nemá v ruce ani jednu růžovou kartu, může zahrát libovolnou kartu a zahraje žlutou* **2**. *Mohl by zahrát i ponorku, to by ovšem vedlo k okamžité prohře, jelikož Tomáš musí vyhrát první dva štychy. Karolína zahraje růžovou* **8**. *Tomáš zahrál nejvyšší růžovou kartu, proto vyhrává štych, bere si k sobě na stůl všechny karty štychu lícem dolů a poté zahájí štych další.*

JDEME NA TO!

Nyní znáte dostatek pravidel, abyste se mohli ponořit do příběhu hry *Odysea: Společně do hlubin oceánu*. Jako první si zahrajte následující misi – 40 let před naším dobrodružstvím:

Deník Meg Diverové, 17. září 1981

Milý deníčku, dneska mám desáté narozeniny a bude to ten nejlepší den ze všech! Mamka slíbila, že na moje narozky vyrazíme na velkou plavbu. To je dneska! A můžou se k nám přidat i Christine, James a Naomi. Těším se tak moc, že už nemůžu spát, i když je fakt brzo ráno a venku je ještě tma. Už jsem si všecko sbalila. Teda až na bundu, tu si vezmu při odchodu.

Jak to funguje:

- Připravte misi. (Viz strana 7 pro tři až pět hráčů, strana 21 pro dva hráče.)
- Dobírejte karty z balíčku karet úkolů, dokud nenarazíte na kartu s obtížností jedna vedle symbolu odpovídajícímu počtu členů posádky. Tuto kartu položte lícem vzhůru doprostřed stolu. (Viz strana 8 pravidel hry.)
- Hráč s kartou ponorky s hodnotou 4 dostane žeton kapitána a rozhodne se, jestli si chce vzít kartu úkolu. Pokud ne, pasuje. Takto pokračujte po směru hodinových ručiček, dokud si někdo úkol nevezme. Pokud si kartu nevezme nikdo dříve, poslední hráč na řadě si ji vzít musí. (Viz strana 9 pravidel hry.)
- Nezapomeňte, že můžete komunikovat pomocí žetonů sonaru. Zkuste to! (Viz strany 5–7 pravidel hry.) Kolo začne ve chvíli, kdy kapitán zahraje první kartu.
- Pokud hra skončí, aniž byste splnili úkol, musíte ji zopakovat. Pokud úkol splníte, jste připraveni na lodní deník! (Viz strana 10 pravidel hry.)

Nyní zapište svou posádku na stranu 2 lodního deníku, přečtěte si úvod a začněte svou odyseu misí 1. Pokud v průběhu cesty narazíte na nové symboly, vyhledejte je v pravidlech hry.

SPLNITELNOST MISÍ

Dobře míněná rada: Nemyslete si, že úkoly budou 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 jednotlivé mise jsou stále obtížnější. Proto důrazně doporučujeme, abyste je odehráli v předepsaném pořadí. Karty úkolů můžou být rozděleny mnoha různými způsoby. Může se tak stát, že bude mise překvapivě snadná – nebo naopak neuvěřitelně obtížná – právě z důvodu různého rozdělení karet úkolů mezi hráče.

Může se také stát, že se podíváte na své (zbývající) karty a dojdete k přesvědčení, že nedokážete misi splnit. 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 podobné situaci jednoduše dohrajte zbývající štychy – nepotrvá to dlouho a nakonec stejně můžete uspět a misi splnit.

Může se však také stát, že s vyloženými úkoly nebude možné misi splnit. V tom případě se zamyslete, jak jste se do této situace dostali a **zda bylo možné se tomu vyhnout**. Pokud jste například nechali poslednímu členovi posádky úkol „Vyhraju štych pomocí karty hodnoty 2“, přestože takovou kartu v ruce neměl, buďto jste nedávali pozor, nebo jste šli do přílišného rizika. Znamená to, že jste v misi selhali.

Dejte si pozor na **nesplnitelné kombinace úkolů**. Pokud si například úkoly „Vyhraju první štych“ a „Vyhraju první dva štychy“ musejí vybrat dva různí členové posádky, jedná se zjevně o kombinaci úkolů, kterou není možné splnit. V tom

Pravidlo pro neúspěšné pokusy:

Pokud v misi selžete po rozdělení karet úkolů, jedná se o neúspěšný pokus pouze v případě, že jste se neúspěchu mohli vyhnout. V opačném případě doberte nové karty úkolů nebo zamíchejte hrací karty a znovu je rozdejte.

případě zamíchejte poslední otočenou kartu úkolu zpátky do balíčku a nahraďte ji novou kartou o stejné obtížnosti. Pokud však na stole leží dostatek karet úkolů, aby si takovou nesplnitelnou kombinaci mohl vzít stejný člen posádky, misi splnit lze. V takovém případě úkoly nevyměňujte.

Pro **úkoly s ponorkami** také existuje jedna či dvě kombinace, které znemožňují úspěch mise bez ohledu na to, kdo si daný úkol vezme. Jsou uvedeny na kartách nebo v pravidlech. V takovém případě jen zamíchejte a znovu rozdejte hrací karty. Takový pokus o splnění mise se jako neúspěšný nepočítá.

Jak vidíte, při výběru úkolů musíte vždy zvážit vyhlídky spolu s riziky a posoudit, zda je mise splnitelná!

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

VÝPOMOC: NOUZOVÝ SIGNÁL

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 vaší výzkumné lodi. Na tomto kroku se musíte shodnout, poté otočte žeton nouzového signálu aktivní stranou (bójí) vzhůru.

aktivní neaktivní

Musíte ovšem hned zakroužkovat políčko nouzového signálu aktuální mise v lodním deníku. Každý člen posádky nyní musí předat jednu svou kartu svému sousedovi. Nesmíte ale předávat ponorky! Domluvte se, jestli budete karty předávat doleva, nebo doprava. Všichni musejí karty předávat ve stejném směru. Tímto způsobem se může nesplnitelná mise změnit na splnitelnou. Poté mise začne dle běžných pravidel.

Žeton nouzového signálu zůstane ležet aktivní stranou vzhůru, 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 stranou vzhůru, i pokud žádné karty nepředáte. Na neaktivní stranu žeton otočíte až na začátku nové mise.

Po každé úspěšné misi do lodního deníku zapíšete, kolik jste na splnění mise potřebovali pokusů. Pokud jste vyslali nouzový signál, počítá se to jako jeden neúspěšný pokus navíc.

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

Vyšlete-li nouzový signál, může každý člen posádky předat jednu kartu svému sousedovi nalevo nebo napravo. Předávat ponorky nelze!

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

Žeton nouzového signálu zůstává aktivní stranou vzhůru, dokud není splněna aktuální mise, a počítá se jako jeden neúspěšný pokus navíc.

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

Karta úkolů platí pouze pro člena posádky, který si ji vybral.

Vyhrané štychy odkládejte před sebe lícem dolů.

Hrací karty vyhrané pro úkol můžete umístit lícem vzhůru pod kartu úkolu.

KARTY ÚKOLŮ

Každá karta úkolu představuje úkol, který musíte splnit. Tento úkol platí pouze pro člena posádky, který si danou kartu vybere. Úkoly se plní vyhráváním správných štychů. Štych vyhrává člen posádky, který zahrál nejvyšší kartu barvy štychu nebo nejvyšší ponorku. Člen posádky, který štych vyhrál, si získané karty položí před sebe lícem dolů.

Získáte-li karty potřebné ke splnění určitého úkolu, můžete je položit lícem vzhůru pod danou kartu úkolu, takže si nemusíte pamatovat, který dílčí úkol jste už splnili. Jakmile splníte všechny dílčí úkoly, otočte tyto hrací karty lícem dolů.

modrá **4**

ponorka **2**

jakákoli růžová karta

jakákoli ponorka

jakákoli 7

Hrací karty jsou na kartách úkolů uvedeny ve zjednodušené podobě. Vícebarevné ilustrace vždy představují pouze modré, zelené, žluté a růžové hrací karty, nikdy ponorky.

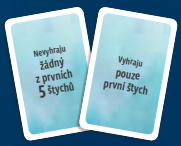
Na těchto kartách úkolů jsou uvedeny hrací karty, které musíte vyhrát. Pokud je na úkolu uvedeno více hracích karet, nemusíte je vyhrát v rámci jednoho štychu. Některé úkoly navíc obsahují určitou podmínku.

U těchto úkolů musíte vyhrát několik karet určitých hodnot či barev. **„Přesně“** znamená, že na konci mise musíte mít přesný počet uvedených hracích karet. **„Alespoň“** znamená, že můžete vyhrát více hracích karet, ale ne méně.

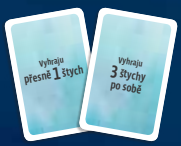
U těchto úkolů musíte pomocí určitých hracích karet vyhrát buďto libovolný štych, nebo určité hrací karty. Úkoly s ponorkami nelze splnit, pokud má jeden člen posádky v ruce všechny karty ponorek a zároveň hrací karty, které má vyhrát. V takovém případě hrací karty zamíchejte a rozdejte znovu. Nepočítá se to jako neúspěšný pokus o splnění mise.

U těchto úkolů nesmíte mezi vyhranými hracími kartami mít žádnou kartu uvedené hodnoty či barvy.

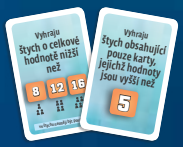
Tyto úkoly určují, které z prvních či posledních štychů v misi musíte, nebo naopak nesmíte vyhrát. **„Pouze“** znamená, že nesmíte vyhrát žádné jiné štychy kromě uvedených.



Tyto úkoly určují, kolik štychů musíte vyhrát. **„Přesně“** znamená, že na konci mise musíte mít vyhraný uvedený počet štychů - ani více, ani méně. Nezáleží na tom, o které štychy se jedná, či kdy jste je vyhráli. **„Po sobě“** znamená, že musíte vyhrát uvedený počet štychů, které následují bezprostředně po sobě. Nezáleží na tom, zda celkově vyhrajete více štychů či zda jich vyhrajete v řadě za sebou více.



U těchto úkolů je důležité, kolik štychů vyhrajete v porovnání s ostatními členy posádky. Kapitán si nesmí vzít úkol, ve kterém se počet štychů porovnává s kapitánem.



U těchto úkolů záleží na hodnotách barevných karet ve štychu. Součet hodnot karet ve štychu musí být vyšší než uvedená hodnota, stejný, nebo nižší než uvedená hodnota. Uvedené hodnoty se mohou lišit v závislosti na počtu členů posádky. U některých úkolů musejí být jednotlivé hodnoty karet ve štychu vyšší nebo nižší než určité číslo. Ke splnění takového úkolu ve štychu nesmí být žádné ponorky.

U těchto úkolů se podíváte na své karty v ruce a rozhodnete se, kolik štychů asi zvládnete do konce mise vyhrát. Toto číslo si poznamenejte, buďto veřejně, nebo tajně, v závislosti na úkolu. Úkol splníte pouze v případě, že je vaše předpověď na konci mise správná.

U těchto úkolů musíte vyhrát stejný počet karet dvou různých barev – buďto najednou v rámci libovolného štychu, nebo dohromady do konce mise. V obou případech musíte ke splnění úkolu vyhrát alespoň jednu kartu od obou uvedených barev.

U těchto úkolů musíte mít na konci mise mezi vyhranými kartami více hracích karet jedné uvedené barvy než hracích karet druhé uvedené barvy. Nemít žádnou kartu barvy, kterých máte mít méně, je povoleno. V tom případě vám stačí pouze jedna hrací karta barvy, kterých máte mít více.

U těchto úkolů musíte vyhrát buďto všechny karty jedné barvy, nebo alespoň jednu kartu od každé barvy. Ponorky u těchto úkolů nehrají žádnou roli.

U těchto úkolů musíte vyhrát štych, který obsahuje karty pouze sudých nebo pouze lichých hodnot. Ke splnění takového úkolu ve štychu nesmějí být žádné ponorky.

U těchto úkolů nesmí daný člen posádky do konce mise žádný štych zahájit kartami uvedených barev. Platí to pro všechny uvedené barvy. Zahájení znamená první kartu zahranou do štychu.

SYMBOLY V LODNÍM DENÍKU

Mořské proudy

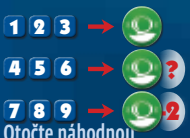
Je-li v popisu mise uveden tento symbol, je vaše komunikace rušena a máte v tomto směru jen omezené možnosti. Když chcete komunikovat, položte před sebe kartu jako obvykle. Stále musí splňovat jednu ze tří podmínek (vaše nejvyšší, jediná nebo nejnižší karta dané barvy). Na kartu však nesmíte umístit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

Komunikujte o kartách, ale neumisťujte na ně žetony sonaru.

Opojení dusíkem

Je-li v popisu mise uveden tento symbol, umístěte na stůl o dva žetony sonaru méně, než kolik hraje členů posádky. Žádný hráč tedy nebude mít svůj žeton sonaru. Kdykoli chce jeden z členů posádky komunikovat, vezme si bez jakékoli diskuze či upozornění jeden žeton sonaru ze stolu a provede komunikaci

Odeberte dva žetony sonaru. Zbývající jsou k dispozici celé posádce.



Otočte náhodnou barevnou kartu, její hodnota určí pravidla komunikace.

Vyberte jednoho nebo dva členy posádky, kteří okamžitě obdrží všechny úkoly. Po jednom kole otázek musí být přiděleny všechny úkoly.

V případě dvou členů posádky si každý musí vzít alespoň jeden úkol a zbývající si mohou libovolně rozdělit.

dle běžných pravidel. Pokud na stole leží dva či více žetonů sonaru, může jeden člen posádky komunikovat vícekrát (i ve stejnou chvíli). Jakmile jsou použity všechny žetony sonaru, komunikace již není možná.

Neprobádaný terén

Je-li v popisu mise uveden tento symbol, otočte před rozdáním karet náhodnou barevnou (hrací) kartu z balíčku. Její hodnota určí pravidla komunikace pro aktuální pokus o splnění mise: **1, 2, 3** znamená komunikaci dle běžných pravidel; **4, 5, 6** znamená mořské proudy a **7, 8, 9** znamená opojení dusíkem. Pokud takto otočíte ponorku, otočte další kartu. Tyto karty následně zamíchejte zpět do balíčku, teprve poté karty rozdejte hráčům.

Mise s časovým limitem

Mise s tímto symbolem můžete hrát s časovým limitem. Číslo v symbolu znamená celkovou obtížnost mise. Jakmile rozdělíte úkoly, nastavte uvedený počet minut na časovači na libovolném zařízení, např. na chytrém telefonu. Začít hrát karty nebo komunikovat smíte až ve chvíli, kdy spustíte časomíru. Pokud čas vyprší, než stihnete dokončit misi, selhali jste.

V misích 14/15/16 musíte vybrat jednoho člena posádky. Kapitán se zeptá každého hráče po směru hodinových ručiček, zda se chce dobrovolně přihlásit. Odpovídat můžete **pouze** „ano“, či „ne“. Člen posádky, který souhlasí, **okamžitě** dostane všechny úkoly. Pokud se nepřihlásí nikdo dříve, poslední hráč se přihlásit musí. **V misi 26** musíte obdobně vybrat dva členy posádky, kapitán se tedy ptá, dokud se nepřihlásí dva dobrovolníci. Tady platí, že pokud se nikdo nepřihlásí dříve, je vybrán poslední hráč a kapitán. Ti si mezi sebou libovolně rozdělí všechny úkoly, každý si však musí vzít alespoň jeden.

Jako obvykle nesmíte prozrazovat nic konkrétního o kartách v ruce.

Pokud nechcete, nemusíte hrát s časovým limitem. V tom případě rozdělte úkoly stejným způsobem, v závislosti na misi pak bude namísto časového limitu omezena komunikace nebo zvýšena celková obtížnost.

Volný výběr úkolů

Je-li v popisu mise uveden tento symbol, můžete diskutovat o tom, jak si mezi sebou rozdělíte úkoly, stále však nesmíte prozrazovat, jaké karty máte v ruce. Bavte se o tom, kdo si chce vzít který úkol, a podle toho je rozdělte. Úkoly si mezi sebou nemusíte rozdělit rovnoměrně. Jeden člen posádky dokonce může podobně jako chobotnice sebrat všechny úkoly.

Časomíru spusťte po rozdělení úkolů.

Domluvte se, kdo si vezme který úkol, a podle toho je rozdělte.

HRA DVOU HRÁČŮ

Do mořských hlubin se můžete ponořit i ve dvojici. Před každou misí dvou hráčů proveďte následující kroky:

1. Ponorku hodnoty 4 odložte stranou.
2. Ze zbývajících 39 hracích karet vyložte sedm lícem dolů v řadě, jednu vedle druhé. Poté na těchto sedm karet položte lícem vzhůru další řadu sedmi karet.
3. Zbývající karty spolu s ponorkou 4 zamíchejte a rozdejte lícem dolů rovnoměrně mezi oba hráče tak, aby měl každý 13 karet.
4. Každý člen posádky před sebe položí žeton sonaru zelenou stranou vzhůru a jednu zástupnou kartu.
5. Žeton nouzového signálu položte aktivní stranou dolů.
6. Zamíchejte 96 karet úkolů a položte je v balíčku lícem dolů na stůl.

Při hře dvou hráčů je ve hře virtuální třetí člen posádky *Tonoja* v podobě dvojité řady 14 karet.

Kapitán za *Tonoju* vybírá úkoly a hraje karty. Veškerá rozhodnutí za ni činí bez jakékoliv diskuse s druhým členem posádky.

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

K tomu má však kapitán navíc na starosti správu *Tonojy*. *Tonoja* je systém umělé inteligence, který vás bude při vašem dobrodružství doprovázet. Představuje ho dvojitá řada 14 karet, jež nabízí řešení každé situace. Jelikož *Tonoja* nemá vlastní tělo, musí za ni rozhodovat kapitán. Považujte *Tonoju* za třetího člena posádky a rozhodněte se, kde bude „sedět". Pro karty úkolů tedy platí stejná pravidla jako pro hru tří hráčů. Během *Tonojina* 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 *Tonoja* vezme, či zda bude případně pasovat.

Příklad Tonojy a jejích karet na začátku mise.

Tonoja může hrát pouze karty otočené lícem vzhůru.

Tonoja může vždy zahrát pouze karty otočené lícem vzhůru. Když jednu z těchto karet zahrajete, otočte kartu pod ní lícem vzhůru, avšak až po ukončení daného štychu, nikoliv dříve.

TIPY

- Žádná komunikace je také komunikace. To znamená, že se často můžete přímo pokusit splnit své úkoly, když nikdo nekomunikuje.
- Většinou je snadnější vyhrát kartu, kterou nemáte v ruce. To platí zejména pro karty nízkých hodnot.
- Ponorkami můžete snadno vyhrát karty barev, jež nemáte v ruce.
- Nezapomeňte, že ponorka 4 vždy vyhraje štych, jelikož se jedná o nejvyšší kartu ve hře. Výjimkou je pouze případ, kdy tato karta zůstane nezahraná po posledním štychu ve hře tří hráčů.
- 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 totiž dáte najevo, že máte i devítku.

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

Ve hře Odysea: Společně k deváté planetě a jejím pokračování Společně do hlubin oceánu jedinečným způsobem skloubil populární štychové a kooperativní hry.

Autor a vydavatel by rádi poděkovali všem lidem, kteří se podíleli na vývoji této hry a díky jejichž kreativitě je Odysea: Společně do hlubin oceánů hra, jakou je dnes. To platí zvláště pro Marca Armbustera, Wolfganga Schmidtse, Christiana Sachsenedera, Alexandru Kunzovou a celý tým vydavatelství KOSMOS.

Zvláštní díky patří Klausovi, Ralfovi a Volkerovi, kteří byli vždy připraveni ponořit se do neznámých světů.

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Stuttgart, Germany

MINDOK

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

mindok.cz
/hry.mindok
/hry.mindok

Autor: Thomas Sing
Ilustrace: Marco Armbruster
Grafika: Sensit Communication
Redakce: Kilian Vosse
Technický vývoj produktu: Monika Schallová
Český překlad: Daniel Knápek
Korektury: Mindok
Všechna práva vyhrazena.
Vyrobeno v Polsku.

Art.-Nr. 680596

3 doky

STRUČNÝ PŘEHLED

nejvyšší růžová karta | *jediná žlutá karta* | *nejnižší zelená karta*

Komunikace
Pomocí žetonu sonaru můžete komunikovat pouze po rozdělení úkolů a před začátkem každého štychu, ale nikdy v jeho průběhu. Během pokusu o splnění mise může každý člen posádky komunikovat právě jednou. O kartách ponorek komunikovat nesmíte. Umístění žetonů sonaru nesmíte měnit, ani pokud již daná informace není platná.

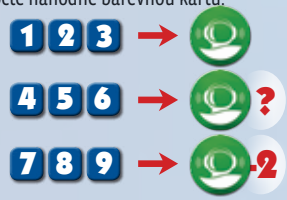
Mořské proudy:
Komunikujte o kartách, ale neumisťujte na ně žetony sonaru.

Opojení dusíkem:
Odeberte dva žetony sonaru. Zbývající jsou k dispozici celé posádce.

Volný výběr úkolů:
Domluvte se, kdo si vezme který úkol, a podle toho je rozdělte.

Mise s časovým limitem:
Na kapitánovu otázku smíte odpovědět pouze „ano“, či „ne“. Jeden nebo dva hráči, kteří souhlasí, si rozeberou všechny úkoly.
Při hraní bez časového limitu bude omezena komunikace nebo zvýšena obtížnost.

Neprobádaný terén:
Otočte náhodně barevnou kartu:



Nezapomeňte:
- Povinnost ctít barvu štychu platí i pro ponorky, pokud je ponorkou zahájen štych.
- Kapitán vždy začíná s výběrem úkolů a zahajuje první štych.
- Pasovat během výběru úkolů můžete pouze v případě, že je karet úkolů méně než hráčů.
- Prohlížet si vždy můžete pouze poslední vyhraný štych.
- Když vyhrajete karty potřebné ke splnění úkolu, můžete je položit lícem vzhůru pod danou kartu úkolu.
- Pokud misi nesplníte, můžete ji zopakovat se stejnými úkoly, nebo si dobrat nové úkoly.

ODYSEA
SPOLEČNÉ HLEDÁNÍ OCEÁNU