

Edenia



« Tráva nie je vždy zelenšia na inej planéte.»

Sheepenhauer, filozof



Tento výrok by mohol byť pravdivý, keby na planéte Arridis ešte zostal aspoň jeden trs trávy. Arridis, planétka v súhvezdí Barana, bola kedysi pokrytá zelenými lúkami a pastvinami. Ovečky si veselo nažívali a prežívali vo svojom domove. Nuž ale neustálym prepchávaním sa zmizla z povrchu planéty všetka zeleň. A ovečky naozaj nie sú žiadnymi skvelými záhradníkmi.

Takže došlo k sťahovaniu stáda. Vesmírne ovce sa rozhodli vydať na veľmi riskantnú cestu za prežitím. Kam? Smerujú k mysterióznej planéte s názvom Edenia, ktorá je plná sladučkej trávy a teplého slnka. Je to ich vysnívaná krajina, o ktorej rozprávajú mamy ovce svojim malým jahniatkam. Rastie tam vraj veľmi delikátne Trifolium. Čo ale nikto nevie, je, kde sa Edenia nachádza.

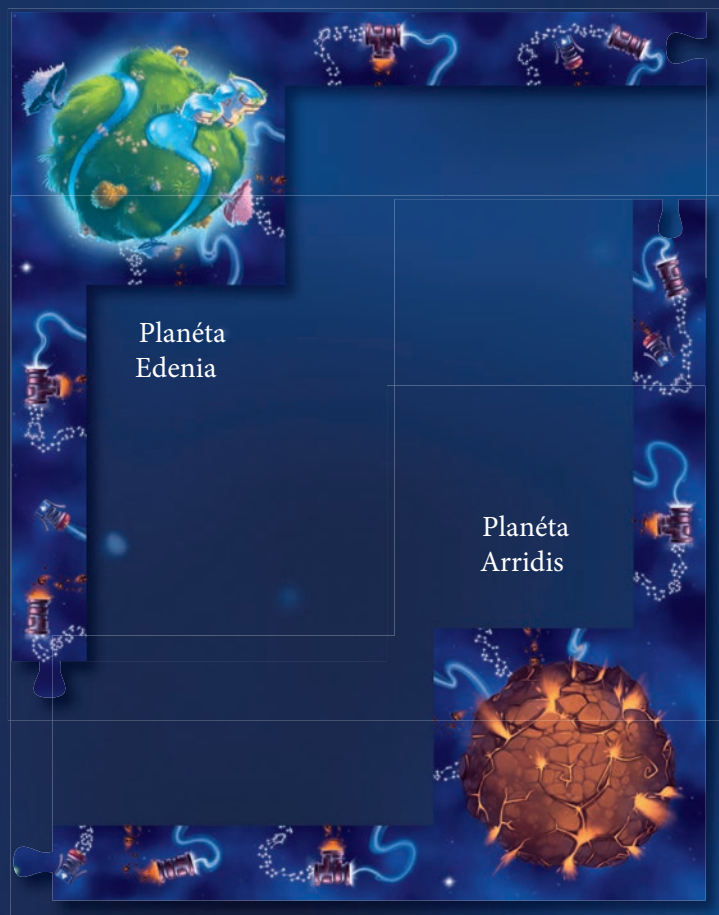
Ovce tak musia preskúmať dávno zabudnutú a mysterióznu Galaxiu. Našťastie im ostalo ešte zopár Turbo-ďatelín, a tak môžu zahájiť cestu. Na dlhej ceste za vysnenou Edeniou, budú ešte potrebovať aj ďalšie zásoby.

Ktoré stádo dorazí ako prvé? Do nekonečna a ešte...
Počkajte, toto už niekde bolo... . Každopádne poďme!



KOMPONENTY

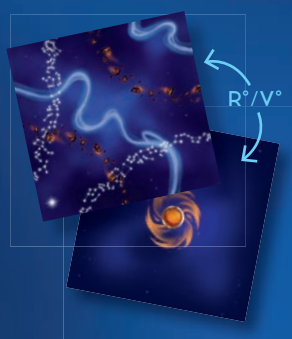
4 OKRAJOVÉ DIELIKY



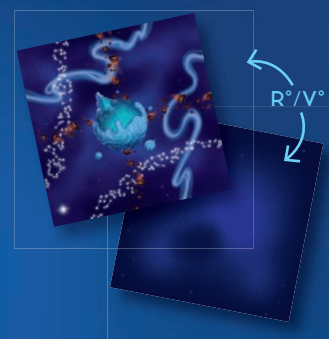
12 FIGÚROK (3 pre každého hráča)



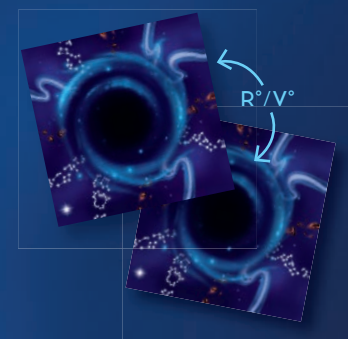
23 DIELIKOV



3 štartovacie
dieliky Prieskumu



19 dielikov
Prieskumu

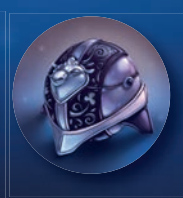


1 dielik čiernej
diery

62 ŽETÓNOV



6 "Trifolium"
žetónov



18 žetónov
Artefaktov



8 žetónov
Sabotáže



30 žetónov "Turbo-
dateliny"

OSTATNÉ



12 žetón vľajky (3 pre každého hráča)



1 kocka

PRÍPRAVA HRY

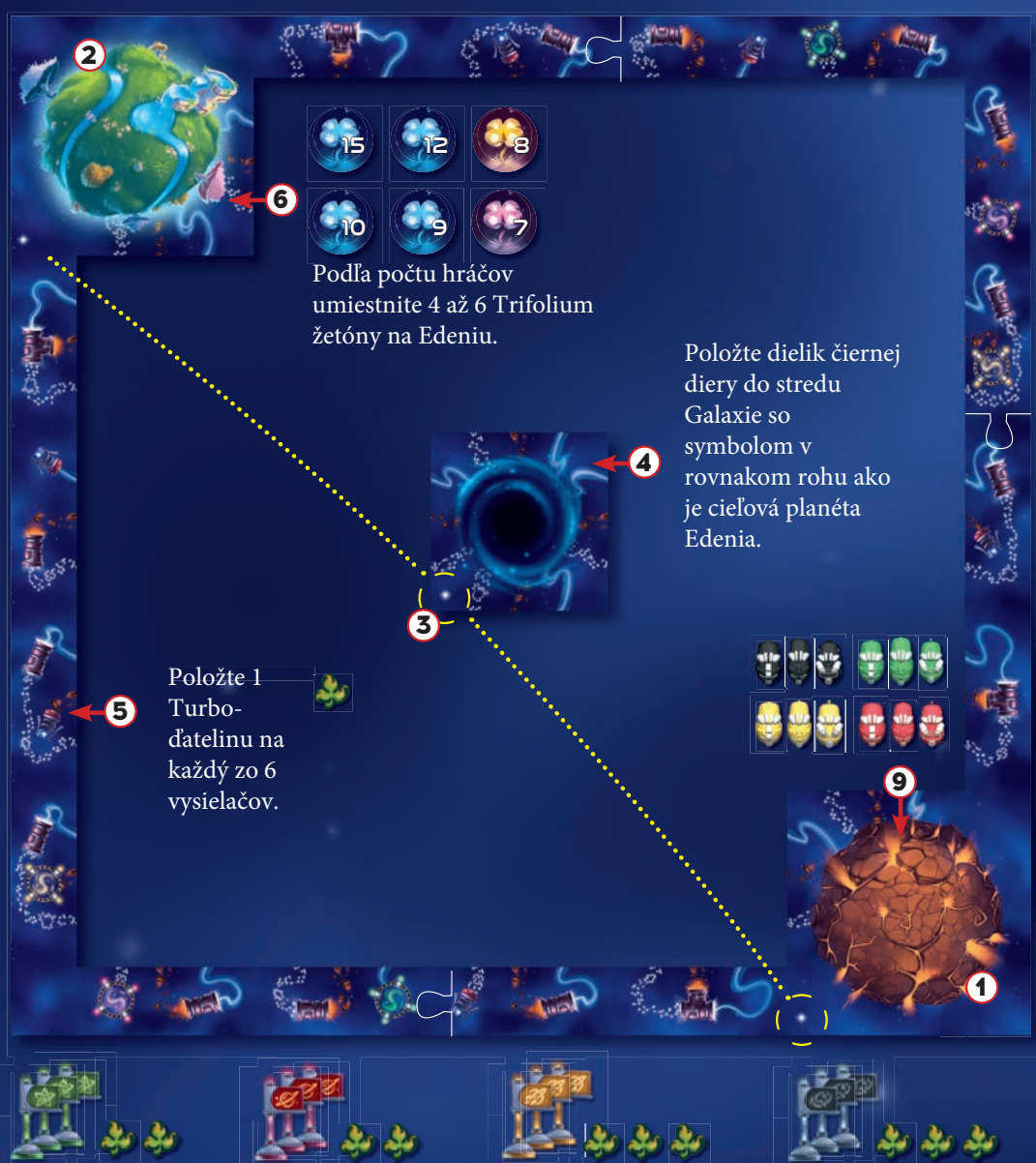
VEĽKÝ TRESK ALEBO AKO VYTVORIŤ GALAXIU

Spojte vonkajšie okraje Galaxie, aby ste tak vytvorili hernú plochu.

Arridis, pôvodnú planétu ❶ položte na roh hernej plochy. Edeniu, cieľovú planétu ❷ je potrebné umiestniť na roh oproti.

❸ Každý dielik Prieskumu má v rohu symbol, ktorý musí byť umiestnený rovnakým smerom počas celej hry.

❹ Dielik čiernej diery umiestnite do stredu Galaxie.



DIELIKY PRIESKUMU

Vyberte 3 štartovacie dieliky Prieskumu (so symbolom  na zadnej strane a zamiešajte ostatné dieliky Prieskumu. Stĺpček s dielikmi položte na stôl lícom nadol.

Potom zamiešajte 3 štartovacie dieliky Prieskumu a položte ich na vrch stĺpčka.

Celý stĺpček umiestnite blízko Galaxie.



ŽETÓNY

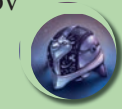
❺ Umiestnite 1 Turbo-ďateľinu na každý zo 6 vysieláčov na okrajových dielikoch.

❻ Podľa počtu hráčov položte niektoré žetóny Trifolia na Edeniu:

- 4 hráči: 6 Trifolium žetónov
- 3 hráči: 5 Trifolium žetónov (odstráňte z hry ružový žetón)
- 2 hráči: 4 Trifolium žetóny (odstráňte z hry žltý a ružový žetón)

❼ Zamiešajte všetky žetóny Artefaktov a položte ich lícom nadol vedľa Galaxie.

❽ Vezmite kocky, žetón Sabotáže a zvyšné žetóny Turbo-ďateľiny a tiež ich položte vedľa Galaxie.



HRÁČI

Každý hráč si zvolí farbu a dostane:

- 3 ovce vo zvolenej farbe a položí ich na Arridis ❾
- 3 vlajky vo zvolenej farbe a položí ich na stôl pred seba.

Hráč s najkučeravejšími vlasmi začína hru.

Prvý a druhý hráč dostane:

2 žetóny Turbo-ďateľiny

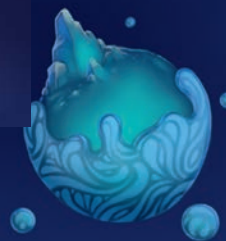
Tretí a štvrtý hráč dostane:

3 žetóny Turbo-ďateľiny



PRAVIDLÁ HRY

TU NÁJDETE ZÁKLADNÉ PRAVIDLÁ HRY, KTORÉ VÁM UMOŽNIA ZAČAŤ HRU BEHOM 5 MINÚT. KOMPLETNÉ ZHRNUTIE HRY JE NA POSLEDNEJ STRANE PRAVIDIEL.



CIEĽ HRY

Ovčie tímy môže vyhrať hru jedným z 3 spôsobov:

PRETEKY

Byť
najrýchlejší
v Galaxii!

ZÁKON VESMÍRU

Byť
najmúdrejší
v Galaxii!

PRESTÍŽ

Mať
najlepšiu stratégiu
v Galaxii!

PRIEBEH HRY

Hráči sa striedajú v ťahoch v smere hodinových ručičiek počnúc prvým hráčom. **Aktívny hráč môže byť:**

POHNÚŤ OVCOU

alebo

VYNECHAŤ ŤAH

POHYB OVCOU

Aktívny hráč si vyberie jednu zo svojich oviec (je jedno, či s ovcou predtým pohol alebo nie).

-  Ak je vybraná ovca na planéte, hráč musí oznámiť, ktorou cestou sa bude hýbať.

V hre sú 3 typy cesty:



-  Ak je vybraná ovca už **na ceste**, hráč sa môže rozhodnúť, či sa chce otočiť s ovcou alebo nie, potom môže pokračovať v pohybe.
-  Ak vybraná ovca **príde k tunelu** na okraji Galaxie zmení smer cesty. V prípade, že má tunel viac východov, hráč má aj viac možností kadiaľ sa vydá.



V oboch prípadoch platí, že ak hráč príde so svojou ovcou na okraj dieliku prvýkrát vo svojom ťahu, musí **preskúmať Galaxiu**, čiže potiahnuť a priložiť nový dielik.



PRIESKUM GALAXIE

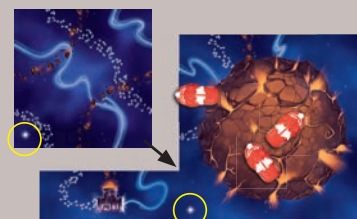
Aktívny hráč si potiahne prvý dielik Prieskumu zo stĺpčeka.

Dielik musí byť umiestnený tak, aby nadväzoval na cestu ovce a musí byť umiestnený správne so symbolom    v rohu dieliku. Musí byť otočený rovnako ako ostatné dieliky na stole. Ovca potom môže pokračovať v ceste.

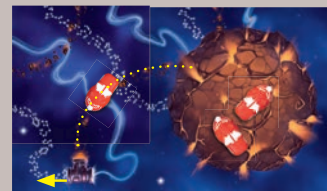
Dôležité: V ťahu hráča môže byť umiestnený len jeden dielik Prieskumu.

PRÍKLAD:

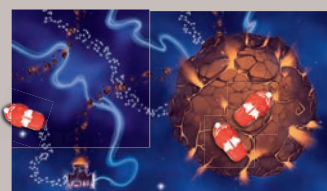
1. Na ťahu je červený hráč. Všetky jeho ovce sú na planéte Arridis. Vyberie si jednu ovцу a oznámi, že chce ísť po ceste meteoritov (viď žltá šípka).



2. Keďže prišiel na okraj dieliku po prvýkrát vo svojom ťahu, potiahne si nový dielik Prieskumu a položí ho správnym smerom.



3. Cesta na novom dieliku ho zaviedla k tunelu. Hráč si tentokrát vyberá hviezdnu cestu (viď žltá šípka).



4. Hráč sa dostal so svojou ovcou opäť na okraj dieliku. Teraz si už ale neťahá nový dielik, pretože to už vo svojom ťahu urobil.



PRESKOK

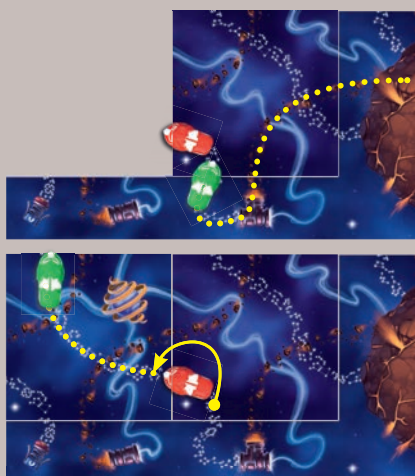
Ovce môžu používať aj rovnaké cesty.

Vesmírne ovce sú veľmi šikovné v preskakovaní.

Ak sa ovca rozhodne ísť cestou, ktorú blokuje iná ovca/ovce, môže **odhodiť 1 žetón Turbo-ďateliny** za každú ovcu, ktorú chce preskočiť.

- Ak hráč nechce, alebo nemá žetón Turbo-ďateliny, musí **zastať za poslednou ovcou** na ceste.
- Pozor, žetón Turbo-ďateliny musí hráč odhodiť aj v prípade, že preskakuje vlastnú ovcu.

PRÍKLAD



1. Na ťahu je zelený hráč. Rozhodne sa použiť rovnakú cestu ako červený hráč. Posunie svoju ovcu a zastane za červenou.
2. Odhodí žetón Turbo-ďateliny a preskočí červenú ovcu.
3. Zelený hráč potom pokračuje vo svojom ťahu; potiahne ďalší dielik Prieskumu a zastane na kraji tohto dieliku.



PLANÉTA EDENIA

Hráč, ktorého ovca dorazí na planétu Edenia, **získa Trifolium žetón s najvyšším počtom bodov.**

Ak hráč získa posledný žetón, hra okamžite končí.

Poznámka: Keď ovca dorazí na Edeniu, nemôže už odtiaľ odísť.



PLANÉTA ARRIDIS

Ak sa ovca vráti na planétu Arridis, musí zastaviť a hráčov ťah končí.

VYNECHANIE ŤAHU

Ak sa aktívny hráč rozhodne vynechať svoj ťah, nehýbe svojou ovcou a zo spoločnej zásoby si **zoberie 1 žetón Turbo-ďateliny**.



KONIEC HRY

Hra končí **okamžite** ak:

HRÁČ PRÍDE SO SVOJOU TREŤOU OVCOU NA PLANÉTU EDENIA.

Jeho stádo je teda najrýchlejšie a vyhráva **preteky** bez ohľadu na body alebo počet Trifolium žetónov na Edenii.

ALEBO

HRÁČ ZÍSKA PRESNE 42 BODOV

(viď poslednú stranu pravidiel ohľadom bodov)

Je najmúdrejší a najlepšie pozná **Zákon Vesmíru**; nezáleží na počte Trifolium žetónov na Edenii.

Poznámka: pri prvej hre odporúčame nehrať s týmto pravidlom.

ALEBO

HRÁČ ZÍSKA POSLEDNÝ TRIFOLIUM ŽETÓN Z PLANÉTY EDENIA.

Všetci hráči si spočítajú získané body. Hráč s najvyšším počtom bodov má najlepšiu **Prestíž** a vyhráva.

Ak dôjde k **remíze**, vyhrá hráč, ktorý má na Edenii viac oviec. Ak remíza pretrváva, zahrajte si ďalšiu hru.

TERAZ STE PRIPRAVENÍ NA ÚVODNÚ HRU.

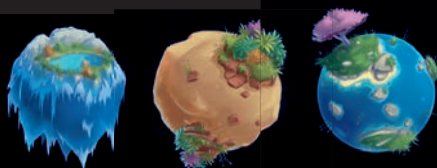


Prvý hráč pohne svojou ovcou, potiahne a preskúma nový dielik.

Ak hráč našiel neprebádanú zem, **pokračujte v čítaní.**

PRIESKUM GALAXIE

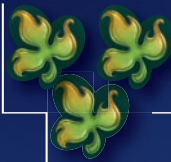
OBYVATEĽNÉ PLANÉTY



„Prosím...nakresli mi planétu!“
Malý Ján, najroztomilejší zo všetkých jahniatok

„Planéta! Planéta! Cesta začína byť naozaj únavná, potrebujeme si vystrieť nohy. A okrem toho sú tu možno nejaké Turbo-ďateliny, ktoré by sme mohli zjesť. Táto planéta bude naše prvé dobyté územie vo vesmíre a tu zapichnete našu vlajku. Och, počkajte...tu už je nejaká vlajka. Nevadí, aj tak vyzerá, že každú chvíľu spadne.“

►► Ak hráč objaví a priloží novú planétu, vezme si 3 žetóny Turbo-ďateliny zo spoločnej zásoby a položí ich na novo priložený dielik.



Ovca, ktorá práve prišla na planétu, tam **musí zastať** (nie je žiaden limit, čo sa týka počtu oviec na jednej obývateľnej planéte.)

Hráč má následne dve možnosti:

☞ **Zobrať si 1 žetón Turbo-ďateliny** (ak ešte nejaké ostali)

☞ **Položiť 1 zo svojich vlajok** (ak je tam už vlajka súpera, hráč mu ju vráti a položí tam svoju)



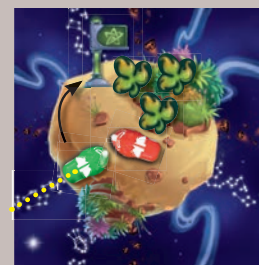
Každá vlajka umiestnená na planéte, prinesie hráčovi 7 víťazných bodov.

PRÍKLAD

1. Červený hráč objaví novú planétu a musí tam zastať. Položí na planétu 3 žetóny Turbo-ďateliny a rozhodne sa postaviť na planéte svoju vlajku namiesto získania Turbo-ďateliny.



2. Zelený hráč sa vo svojom ťahu rozhodne ísť na rovnakú planétu. Musí tam takisto zastať. Namiesto Turbo-ďateliny sa tiež rozhodne pre vlajku. Najprv vráti červenú vlajku hráčovi a potom tam postaví svoju.



TRPASLIČIE PLANÉTY

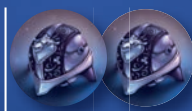


„Aha, pozri tam! Je to vták? Alebo lietadlo? Oh... Nie, to je len obyčajná skala.“

Veľmi sklamaná Ovca č. 3

„Čo, do kelu, je toto? To je fakt malá planéta! Hej kámoši, čo si myslíte? Oplatí sa tu zastaviť? Jeden nikdy nevie. Pamätáte sa na môjho pra-prastrýka Geňa Von Vln-Vlnu, nech bľáči v pokoji, ktorý našiel naozaj vzácne artefakty na skale ako je táto. Skúsme sa sústrediť. Zastaneme, alebo nie?“

►► Ak hráč objaví a priloží novú trpasličiu planétu, položí 2 žetóny artefaktov lícom nadol na miesto na to určené na dieliku planéty.



Keď ovca zastane na trpasličej planéte, môže byť:

☞ **Pokračovať** v ceste (**rovno**) alebo

☞ **Zastať a zaplatiť 1 žetón Turbo-ďateliny.**

Potom sa hráč pozrie na žetóny artefaktov a jeden si vyberie. Položí si ho pred seba lícom nadol a druhý vráti späť na planétu (viac o artefaktoch na konci pravidiel).

☞ **Alebo zastane a nemusí urobiť nič.**

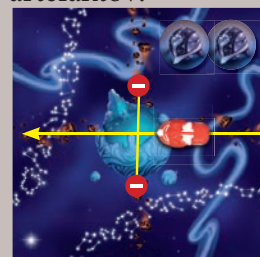
Dôležité:

►► Ak aktívny hráč zastane na trpasličej planéte, môže si vo svojom ďalšom ťahu vybrať 1 zo štyroch možných východov.

►► Žiadna iná ovca nemôže zastať na trpasličej planéte, ak sa tam už nejaká ovca nachádza. Môže však ovcu predbehnúť a pokračovať v ceste.

PRÍKLAD

1. Červený hráč objaví trpasličiu planétu a položí na ňu lícom nadol 2 žetóny artefaktov.



2. Ak chce pokračovať v ceste, musí ísť rovno (žltá šípka).

3. Ak sa rozhodne zastať na planéte, vyberie si jeden z artefaktov, čo ho bude stáť 1 Turbo-ďatelinu. V ďalšom ťahu si vyberie smer, ktorým bude pokračovať (žltá šípka).



ČIERNA DIERA

„Vo vesmíre ťa nikto nepočuje blačať.“
Porekadlo



„Mal som si to poriadne premyslieť predtým ako som vkročil do Čiernej diery“ pomyslel si Astr-ovca-pilot Alan Ovcačík tápajúc v tme. „Keď sa stratíš, choď za Polárkou“ hovorievala moja ovčia pestúnka. „Ale tu je taká tma! Kde je moja strážna ovečka?“

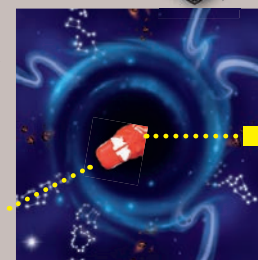
►► Ak ovca vstúpi na dielik s Čiernou dierou, **vyberie si stranu dielika a hodí kockou**. Hráč teda určí, ktorou stranou bude pokračovať a kocka určí, ktorú cestu použije. Ovca pokračuje svojou cestou, stále platí, že vo svojom ťahu môže priložiť len 1 nový dielik Prieskumu.

Ak sa ovca dostane do slučky, môže sa stať, že prejde cez Čiernu dieru aj viackrát za ťah.

PRÍKLAD



1. Červený hráč vstúpil na dielik Čiernej diery. Vybral si pravú stranu dielika a hodil kockou. Tá mu určila cestu meteoritov. Ovca pokračuje vo svojej ceste.



2. Keďže hráč už vo svojom ťahu odhalil a položil nový dielik, musí zastať na kraji dieliku Čiernej diery.

VYSIELAČE

„Nikdy nepreskakuj jednorozca.“
Marc Dorset



Vysielače sa voľne vznášajú v nekonečnom vesmíre. Zanechali ich tam prví ovcastronauti z projektu Zlaté Runo. V tých najdivokejších snoch rástli Turbo-ďateliny len v prasklinách lana na vykurovacích pumpách. S trochou šťastia pri prechode cez tieto vysielače, môže ovca získať na svoju cestu všetku potrebnú energiu.

►► Vysielače sú umiestnené len na vonkajšom okraji Galaxie.

Keď ovca hráča zastane na Vysielači, hráč **získa jeden žetón Turbo-ďateliny** (ak tam ešte nejaký ostal).



Ovca sa vráti späť na cestou, z ktorej prišla. Pokračuje v ceste a stále platí, že môže objaviť len 1 dielik.

PRÍKLAD

1. Červený hráč prišiel na Vysielač, získal jeden žetón Turbo-ďateliny a vrátil sa späť na cestu odkiaľ prišiel.



TELEPORTY



„Pánečku-baranečku! Tolkó Turbo-ďateliny! Všade!“ David Pastier, aut (ID 2001) ovcastron

David Pastier podišiel bližšie k portálu a bol pripravený ho prekročiť, aj keď to znamenalo, že príde o väčšinu svojho runa. Veril, že portál vedie na Edeniu. Keď zacítil vietor z potvoreného portálu, neveril vlastným očiam... Po chvíli vyšiel opäť z portálu a otočil sa. „Bola by škoda, keby ma niekto nasledoval“ pomyslel si. Zelený drôt s červeným vypínačom a červený drôt so zeleným vypínačom. To by ich mohlo zdržať!“

►► Keď ovca príde k teleportu, jej **ťah končí**.

Ak hráč chce, môže sa na začiatku svojho ďalšieho ťahu presunúť na ktorýkoľvek iný teleport (nesmie byť na ňom iná ovca ani žetón sabotáže). **Ak sa zhoduje farba teleportu odkiaľ ovca ide s farbou teleportu, kde sa objaví, presun je zadarmo**. V opačnom prípade musí hráč zaplatiť jeden žetón Turbo-ďateliny.

Ovca **pokračuje** vo svojej púti a stále platí, že môže odhaliť len jeden dielik Prieskumu.

SABOTÁŽ

Po presune z teleportu na iný teleport, **musí** hráč umiestniť žetón sabotáže na **teleport, kde sa presunul**. Tento teleport ostáva nepoužiteľný až do chvíle, kým ho neopraví ovca, ktorá sa tam dostane bežným spôsobom (nie teleportom). Hráč odhodí žetón späť do škatule.

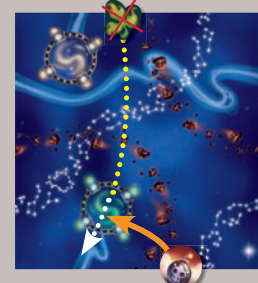


PRÍKLAD

1. Ovca červeného hráča je na žltom teleporte. Hráč sa rozhodne presunúť ovcu na druhý teleport, ktorý má odlišnú farbu. Musí teda zaplatiť jednu Turbo-ďatelinu.



2. Na teleport kam prišiel položí 1 žetón sabotáže a pokračuje v ceste.



ŽETÓNY ARTEFAKTŮ

Každý artefakt umožňuje hráčovi vykonať špeciálnu akciu **buď hneď, keď ho nájde, alebo kedykoľvek v priebehu hry počas hráčovho ťahu**. Počet artefaktov u hráča nie je limitovaný a nie je limitovaný ani počet použití v jednom ťahu. Artefakty môžu byť použité len **pred alebo po pohybe** ovce, nikdy nie počas pohybu. Ak hráč svoj ťah vynechá, nemôže zahrať žiaden zo svojich artefaktov.

Keď hráč zahrať artefakt, položí si ho potom pred seba lícom nahor. Víťazné body z artefaktov sa hráčovi pripočítajú pri záverečnom hodnotení. **Nezáleží, či boli použité alebo nie.**



Turbo-motor (3/4/5 bodov) 3 žetóny

Hráč nemusí zastať na planéte (dokonca ani vtedy, ak sú tam nejaké ovce) a môže pokračovať vo svojej ceste bežným spôsobom.



Križovatka (3/4/5 bodov) 3 žetóny

Hráč si môže vybrať, ktorou cestou bude pokračovať. Musí tak urobiť na začiatku ťahu pred pohybom ovce.



R2-M2 (3/4/4/5 bodov) 4 žetóny

Ak má hráč priložiť ďalší dielik Prieskumu do Galaxie, môže si potiahnuť 3 dieliky namiesto jedného. Jeden si vyberie a ostatné dva vráti na spodok dielikov.



Ovcaleskop (3/4/5 bodov) 3 žetóny

Hráč si potiahne dielik Prieskumu a uloží ho ku ktorémukol'vek inému dieliku Galaxie na hracej ploche.



Gromut (0 bodov) 1 žetón

Hráč si ubráni svoju vlajku na planéte. Vlajka, ktorú chráni Gromut, nemôže byť odstránená z planéty. Nemusí tam byť žiadna ovca, aby sa to aktivovalo.

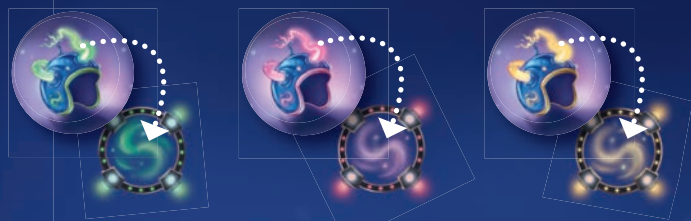


Kvantový zrýchľovač (0 bodov) 1 žetón

Hráč môže zahrať dva ťahy za sebou.

Mobilný teleport (3/4/5 bodov) 3 žetóny

Hráč môže presunúť svoju ovcu na ľubovoľný dostupný teleport (bez ovce a bez žetónu sabotáže) pred svojim ťahom a pred pohybom ovcou. Musí odhodiť jednu Turbo-ďatelinu, ak je helma inej farby než teleport, na ktorý sa ovca presunie.



VÍTAZNÉ BODY

- 7 až 15 bodov za Trifolium žetóny z planéty Edenia
- 3 až 5 bodov za žetóny artefaktov (použitých alebo nepoužitých)
- 7 bodov za vlajku na planéte
- 1 bod za každý nepoužitý žetón Turbo-ďateliny

ZHRNUTIE

Cieľ hry:

- **Preteky:** Byť prvým hráčom, ktorý príde so svojimi 3 ovcami na planétu Edenia.
- **Zákon Vesmíru:** Byť prvým hráčom, ktorý dosiahne počet bodov 42
- **Prestíž:** Získať najviac víťazných bodov na konci hry, keď na planéte Edenia neostane ani jeden Trifolium žetón.

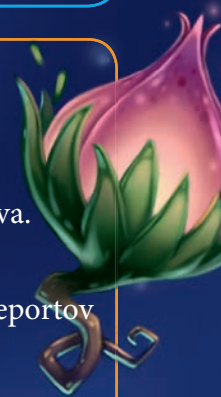
TURBO-ĎATELINA

Žetóny Turbo-ďateliny môžu byť použité na

- **Preskok** iných oviec
- **Získanie artefaktu** z Trpasličej planéty
- **Teleport** ovce v prípade farebnej nezhody teleportov

Variant pre malé jahniatka (od 6 rokov)

- Hráč, ktorý má 2 ovce na planéte Edenia okamžite vyhráva.
- Nepoužívajte žetóny artefaktov a vlajok.
- Turbo-ďateliny použite len na preskakovanie oviec a pri presune oviec cez teleparty, ak sa nezhoduje farba teleportov



BLAM!