

STRUČNÉ PRAVIDLA

Seznam komponentů

39 Dílků (z toho 1 alternativní koncový K dílek)	20 Dřevěných kostek (4 sady v různých barvách)
1 Figurka začínajícího hráče (dřevěný kužel)	4 Dosky hráče (Player GRID)
4 Hráčské zástěny	1 Pomocná karta
1 Čtvercová rohová karta	1 Plátěná kapsa pro tažení dílků
1 Návod (anglický)	9 Equilibrium karet (volitelné rozšíření)

Příprava hry

1. Roztřídte dílky do 3 skupin: 15 startovacích dílků S (označené "S"), 22 základních dílků (bez označení "S"), 1 koncový dílek (lze použít originální dílek nebo speciální K dílek)

Při hře 2 hráčů, náhodně odeberte 4 startovací dílky (zůstane 11) a 14 základních dílků včetně dílků označených "3/4" (zůstane 8)

Při hře 3 hráčů, náhodně odeberte 2 startovací dílky (zůstane 13) a 6 základních dílků (zůstane 16)

Při hře 4 hráčů, náhodně odeberte 1 startovací dílek (zůstane 14) a 1 základní dílek (zůstane 21)

Všechny odebrané dílky se odloží do krabice - ve hře se nepoužijí.

2. Připravte hrací plochu. Ze startovacích dílků (S) se vytvoří nabídka dílků ve tvaru mřížky (Playing Grid). Počet sloupců a řádků v nabídce závisí na počtu hráčů. Pod dílek v levém horním rohu se vloží tmavočervená čtvercová karta, která během hry usnadní orientaci hráčů sedících v různých pozicích vůči zvolenému rohovému dílku. Hráči si nastaví orientaci své hrací desky podle orientace mřížky. V závislosti na počtu hráčů bude potom vypadat nabídka dílků následovně:



3. Nastavení hráčské desky. Každý hráč si vezme **5 kostek jedné barvy, hráčskou desku**, and a **hráčskou zástěnu**. Hráči umístí před sebe hráčskou desku a nastaví její orientaci podle tmavočervené rohové karty tak, aby korespondovala s orientací hrací plochy. Nakonec hráči zakryjí svou hráčskou desku zástěnou.
4. Vytvoření zásoby dílků. Po vytvoření hrací plochy (Playing Grid) **zbývající startovací a základní dílky** (ne však dílky odebrané podle bodu 1) **se smíchají spolu s koncovým dílkem** a vloží se do zásobovací kapsy. Tímto se vytvoří zásoba dílků pro doplňování hrací plochy po získání dílků hráči.
5. Určení začínajícího hráče. Hráč, který naposledy zmokne v dešti, si vezme figurku začínajícího hráče (hráči se mohou dohodnout i na jiném způsobu určení prvního začínajícího hráče).

Průběh hry

- I. Fáze - UMÍSTĚNÍ KOSTEK NA HRÁČSKOU DESKU

V první fázi všichni hráči **současně a utajeně** před ostatními hráči uloží **1 nebo 2 kostky** ze své zásoby do otvorů na hráčské desce. Hráči vždy **musí umístit na hráčskou desku alespoň 1 kostku**. Pokud má hráč na začátku kola k dispozici pouze 1 kostku, musí ji umístit. Zvolená pozice na hráčské desce označuje dílek v nabídce dílků na hrací ploše, o který má daný hráč zájem. Hráč musí vzít v úvahu, že může trvat několik kol umístit na dílek potřebný počet kostek. Pořadí umísťování kostek v rámci kola i směr posunu figurky začínajícího hráče po skončení kola jsou proto velmi důležité.



II. Fáze - PŘEMÍSTĚNÍ KOSTEK Z HRÁČSKÉ DESKY NA DÍLKY

Na začátku této fáze všichni hráči odstraní zástěny, aby každý mohl vidět pozice kostek na hráčských deskách umístěných ve Fázi I.

Počínaje hráčem s figurkou začínajícího hráče, postupně **ve směru hodinových ručiček** všichni hráči přemístí **přesně jednu** kostku ze své hráčské desky na příslušný dílek na hrací ploše. Pokud v I. Fázi umísťovali na hráčskou desku 2 kostky, hráči se rozhodnou, kterou z kostek na hráčské desce přemístí jako první. Ihned, jak přemístí kostku na příslušný dílek poslední hráč v pořadí, pořadí se otočí a tento (poslední) hráč ihned umístí na odpovídající dílek svou **druhou kostku**. Umísťování druhých kostek dále pokračuje v opačném pořadí (**proti směru hodinových ručiček**) dokud hráč s figurkou začínajícího hráče nepřemístí jako poslední svou druhou kostku.

Vyhrazené dílky

Většina dílků není vyhrazena a jsou přístupné k získání všem hráčům od začátku. Avšak ne všechny dílky jsou přístupné od začátku. Některé dílky mají na pravé straně zobrazeny barevné ikonky. Tyto ikonky barevně odpovídají jednotlivým tématům (oranžová, zelená, modrá). **Aby hráč mohl přemístit kostky z hráčské desky na vyhrazený dílek, musí nejprve získat dílky v barvě ikonky zobrazených na vyhrazeném dílku.** Pozor, **pouze barva získaných dílků je v tomto případě důležitá**, obrázky na dílku nerozhodují. Příklady...

A) Hráč může přemístit kostku na tento dílek, pokud předtím získal alespoň **1 oranžový, 1 zelený, a 1 modrý dílek**.



B) Hráč může přemístit kostku na tento dílek pouze pokud předtím získal alespoň **2 oranžové a 1 zelený dílek**.

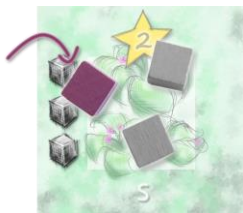


Nezapomeňte. Pokud hráč v I. Fázi umístí na svou hráčskou desku 2 kostky, v II. Fázi je může přemístit na hrací plochu v jakémkoliv pořadí. Pokud je však dílek, který na své hráčské desce označil hráč svou kostkou, získaný v průběhu kola jiným hráčem dříve, tento dílek již není k dispozici a hráč již tuto kostku nemůže přemístit (musí vrátit tuto kostku do své zásoby). V tomto případě, jakmile na něj dojde řada, **musí přemístit svou další kostku** i v případě, pokud tuto původně plánoval přemístit jako druhou a naruší to jeho plány.

ZÍSKÁVÁNÍ DÍLKŮ

Kdykoliv hráč přemístí kostku na dílek a počet kostek na dílku dosáhne počet zobrazený na levé straně dílku, dílek je okamžitě odebrán z hrací plochy. Dílek získává hráč, který má v době umístění poslední kostky nejvíce svých kostek na dílku. V případě, že má na dílku nejvíce kostek více hráčů, dílek získává ten z nich, který umístil svou kostku na dílek jako poslední. Příklady...

A) Hráč přemístí svou fialovou kostku na dílek. Počet kostek na dílku tak odpovídá zobrazenému počtu (3) ...



...dílku však získává hráč s šedými kostkami, jelikož má na dílku **více kostek** (2 šedé kostky oproti 1 fialové).

B) Hráč přemístí svou fialovou kostku na dílek. Počet kostek na dílku nyní odpovídá zobrazenému počtu (2)...



... oba hráči mají **stejný počet kostek** na dílku. Dílek získává hráč s růžovými kostkami, protože umístil kostku **později**.

Po odebrání dílku z hrací plochy se kostky vracejí hráčům. Hráč, který má na hráčské desce na pozici odpovídající přebíranému dílku kostku, kterou nestihl přemístit, ji z hráčské desky odstraní a dá do své rezervy. Hráči si získané dílky uloží k své hráčské desce viditelně ostatním hráčům.

KONEC KOLA

Kolo končí, když všichni hráči v příslušném pořadí (viz popis II. Fáze) přemístili své kostky na dílky na hrací ploše. Před zahájením nového kola je nutné provést následující úkony:

DOPLNĚNÍ NABÍDKY DÍLKŮ NA HRACÍ PLOŠE

Každý dílek, který hráči získali během kola a odebrali z hrací plochy, se nahradí dílkem náhodně vybraným ze zásoby dílků (z kapsy). Pokud již nejsou v zásobě žádné další dílky, hra pokračuje bez dalšího doplňování nabídky i s menším počtem dílků na hrací ploše.

Koncový dílek

Pokud je ze zásoby dílků náhodně vytažen koncový dílek, nastane jedna z následujících tří možností:

(1) Koncový dílek je vyhrazeným dílkem. **Koncový dílek je možné umístit do nabídky na hrací ploše pouze v případě, že alespoň jeden z hráčů splňuje podmínky pro získání koncového dílku - to znamená, že v dosavadním průběhu hry získal dílky z každé barvy (alespoň 1 oranžový, 1 zelený, 1 modrý).** Pokud alespoň jeden hráč tyto podmínky splňuje, koncový dílek se umístí do nabídky.

(2) Jestliže žádný hráč podmínky pro získání koncového dílku nesplňuje, koncový dílek se odloží stranou a ze zásoby za vybere jiný náhodný dílek. Koncový dílek se vrátí do zásoby.

(3) Jestliže je **koncový dílek posledním dílkem** v zásobě a **žádný hráč nesplňuje podmínky pro jeho získání** (žádný hráč nemá dílky všech tří barev), **hra okamžitě končí** a hráči spočítají své body.



KONTROLA ZÁSoby KOSTEK HRÁČE

Dříve, než začne nové kolo, každý hráč musí mít k dispozici v zásobě alespoň 1 kostku. Pokud má hráč všechny své dílky umístěny na dílcích na hrací ploše a žádnou kostku v zásobě nemá, **všech pět kostek tohoto hráče se odebere z dílků na hrací ploše a vrátí se do zásoby hráče.**

PŘEDÁNÍ FIGURKY ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Figurka začínajícího hráče se odevzdá hráči **nalevo**.



Hra pokračuje dalším kolem.

Konec hry a bodování

Hra končí **A. jakmile některý hráč získá koncový dílek**. Hra nepokračuje ani se nedokončí II. Fáze. Hra dále končí **B. jsou splněny všechny** následující podmínky:

- (1) Na konci kola je třeba doplnit nabídku dílků na hrací ploše...
- (2) V zásobě je pouze koncový dílek and ...
- (3) Žádný hráč nesplňuje podmínky pro získání koncového dílku (žádný hráč nezískal v dosavadním průběhu hry dílky všech tří barev)

Hra končí i v případě **C.** když na konci kola některý hráč nesplňuje podmínky pro přemístění kostky na některý z dílků na hrací ploše (viz text v závěru předchozí části).

- - -

Než hráči spočítají své body, seřadí získané dílky do sad stejné téma (barvy) a různých symbolů. Každá sada obsahuje dílky **pouze jednoho tématu**, avšak s **různými symboly** (obrazci). Hráč může mít i více sad jednoho tématu, **každý dílek však může patřit pouze do jedné sady**...

BODOVÁNÍ

Hráči spočítají své vítězné body (VB)...

- a) Nejdříve spočítají vítězné body zobrazené na všech získaných dílcích včetně koncového dílku (body v žluté hvězdičce),
- b) Sečtou body za získané sady, přičemž

Sada **se dvěma různými symboly** jednoho tématu má hodnotu **2 VB**

Sada **se třemi různými symboly** jednoho tématu má hodnotu **4 VB** a

Sada **se čtyřmi různými symboly** jednoho tématu má hodnotu **7 VB**.

- c) Sečtou body ze získaných Equilibrium karet (pokud je ve hře použito rozšíření Equilibrium)

Hráč s největším počtem vítězných bodů je vítěz. V případě stejného počtu bodů je vítězem ten hráč, který získal nejvíce bodů ze sad (b). Pokud se tímto způsobem o vítězi nerozhodne, stává se vítězem ten z těchto hráčů, který získal koncový dílek. Pokud nezískal koncový dílek žádný z nich, hra končí remízou těchto hráčů.

Příklad bodování...

Pokud by hráč nabyl během hry zobrazené dílky, tak získává **21 vítězných bodů zobrazených na dílcích** ve žlutých hvězdičkách (4 + 1 + 3 + 4 + 3 + 4 + 2), dále získává

6 vítězných bodů ze sad. Těchto 6 bodů je součet 2 bodů ze zelené sady a 4 bodů z oranžové sady (hráč nabyl 3 oranžové dílky s různými symboly). Jeden dílek se zeleným listem a modrý dílek s mořem netvoří žádný sadu. V tomto případě je vítězná skóre 27.



Zjednodušená varianta hry

Envyru je možné hrát i ve zjednodušeném variantě. Vhodné pro **snadnější naučení se hry** nebo **pro mladší hráče**. Základní rozdíl spočívá v tom, že **hráči v jednom kole hrají vždy jen s jednou kostkou**. Když poslední hráč v II. Fázi přemístí svou (první a jedinou) kostku na dílky na hrací ploše, kolo končí. Pravidla pro ukončení kola jakož i ostatní pravidla zůstávají v platnosti.

Rozšíření Equilibrium

Rozšíření je volitelné a může být včleněno do hry třemi různými způsoby:

- A. Na začátku hry se náhodně vyberou **2 Equilibrium karty** a položí se **viditelně vedle hrací plochy**. Kterýkoli hráč jako první získá dílky se všemi symboly zobrazenými na některé Equilibrium kartě, tuto kartu získává a přiloží si ji k získaným dílkem vedle své hráčské desky. Na konci hry si připočte body zobrazené na získaných Equilibrium kartách.
- B. Na začátku hry, **každý hráč si náhodně a utajeně vybere 1 Equilibrium kartu**. Tato karta zůstává **skryta** před ostatními hráči až do konce hry. Pokud během hry hráč získá dílky se symboly zobrazenými na jeho Equilibrium kartě, přičte si body z této karty do svého celkového skóre.
- C. Hráči se mohou dohodnout, že ve hře zkombinují obě varianty A i B a tím získají potenciál dosáhnout ještě větší počet bodů ve hře.

Poznámka: Varianty B a C jsou vhodnější pro hru 3 a 4 hráčů.

Důležité: Používejte 4 bodové karty (s 3 symboly) pouze při hře 4 hráčů.