

envyra

Svet okolo nás je plný energie.
Jeden živel ovplyvňuje druhý,
prírodné sily vo vzájomnom zápase formujú prírodu.
Život na zemi sa ticho prispôsobuje.
Aby všetko fungovalo, musí existovať rovnováha, alebo...
aspoň jej zdanie v čase.
Súčasťou vortexu živlov a života si aj Ty !

V tomto fascinujúcom prostredí sa 2 až 4 hráči
snažia vytvoriť rozmanité sety prvkov
z rôznych sfér sveta prírody alebo...
jednoducho a rýchlo získavajú víťazné body.
Prípadne sa môžu pokúsiť nastoliť krehkú rovnováhu.
Hráči sa navzájom ovplyvňujú,
súperia i naoko spolupracujú...

Stratégie sú rôzne, víťaz iba jeden !

PRAVIDLÁ

(v04c-SVK-18.12.14-1)

V hre ENVYRA hráči navzájom súperia o získanie dielikov vyložených v ponuke. Zo získaných dielikov s rôznymi symbolmi jednej témy (farby) vytvárajú zostavy alebo si iba pripočítajú víťazné body na svojich dielikoch. Zapojením voliteľného rozšírenia EQUILIBRIUM* je možné získať body aj splnením požiadavky zobrazenej na kartičke rovnováhy. Hráči odohrávajú svoje ťahy simultánne, skryté za zástenou. Ale pozor ! Kto nesleduje súperov a neodhalí ich úmysly, nemá šancu. Hra sa končí momentom získania finálneho (END) dielika. V prípade rovnosti bodov vyhráva hráč, ktorý získal najväčší počet bodov prostredníctvom zostáv, v prípade rovnosti aj týchto bodov je medzi danými hráčmi remíza (spoločne víťazia, resp. sa umiestnia na rovnakom mieste).

*rozšírenie EQUILIBRIUM je súčasťou edície Kickstarter

KOMPONENTY

38 Dielikov + 1 Alternatívny koncový dielik*

- 3 témy prezentované rôznymi farbami: zelená, modrá, červená. Každá téma má 4 symboly, spolu 10 dielikov (3+3+2+2), spolu **30** základných dielikov
- **7** bonusových dielikov s bodmi (2/2/3/3/4/4/5 Víťazných bodov)
- **1** Koncový dielik
- **1** Alternatívny koncový Kickstarter dielik*

20 Drevených kociek

- 5 kociek v rovnakej farbe na hráča, 4 farby pre 4 hráčov

*Alternatívny koncový dielik je súčasťou Kickstarter edície ²

- 1 Figúrka začínajúceho hráča (kužel)**
- 4 Dosky hráča (Player GRID)**
- 4 Hráčske zásteny**
- 1 Pomocná karta** (dvojstranná - SETUP/FINAL BONUS)
- 1 Štvorcová rohová karta**
- 1 Pláténé vrecko pre ťahanie dielikov**
- 1 Návod**
- + 9 Equilibrium kariet***

*súčasť rozšírenia EQUILIBRIUM

PRÍPRAVA HRY

1. Vytriedenie dielikov

Dieliky sa roztriedia do 3 skupín:

- 15 **Štartovacích dielikov** S (označených písmenom "S")
- 22 **Základných dielikov** (bez označenia "S")
- 1 **Koncový dielik***

Počet štartovacích dielikov sa náhodne zredukuje podľa počtu hráčov:

- Pri hre 2 hráčov, náhodne vyber **11 štartovacích dielikov** (4 štartovacie dieliky sa odoberú)
- Pri hre 3 hráčov, náhodne vyber **13 štartovacích dielikov** (2 štartovacie dieliky sa odoberú)
- Pri hre 4 hráčov, náhodne vyber **14 štartovacích dielikov** (1 dielik sa odoberie)

Počet základných dielikov sa rovnako zredukuje v závislosti od počtu hráčov:

* Vlastníci Kickstarter edície môžu zvoliť špeciálny Kickstarter dielik alebo štandardný koncový dielik, v hre 2 hráčov doporučujeme použiť štandardný 3

- Pri hre 2 hráčov, náhodne vyber **8 základných dielikov** (14 základných dielikov sa odoberie^o)
 - ^o medzi 14 odoberatými dielikmi musia byť aj dieliky so symbolom "3/4" ! Tieto sú určené iba pre hru 3 a 4 hráčov.
- Pri hre 3 hráčov, náhodne vyber **16 základných dielikov** (6 základných dielikov sa odoberie)
- Pri hre 4 hráčov, náhodne vyber **21 základných dielikov** (1 dielik odober)

Všetky odoberaté dieliky sa odložia do krabice - v hre sa nepoužijú.

2. Príprava hracej plochy (Playing Grid)

Zo štartovacích dielikov (S) sa vytvorí ponuka dielikov v tvare mriežky (Playing Grid). Počet stĺpcov a riadkov v ponuke závisí od počtu hráčov.

Pod dielik v ľavom hornom rohu mriežky sa vloží tmavočervená štvorcová karta, ktorá počas hry uľahčí orientáciu hráčov sediacych v rôznych pozíciách voči zvolenému rohovému dielikmu. Hráči si nastavujú orientáciu svojej hracej dosky podľa orientácie mriežky.

V závislosti od počtu hráčov bude potom vyzeráť ponuka dielikov nasledovne:

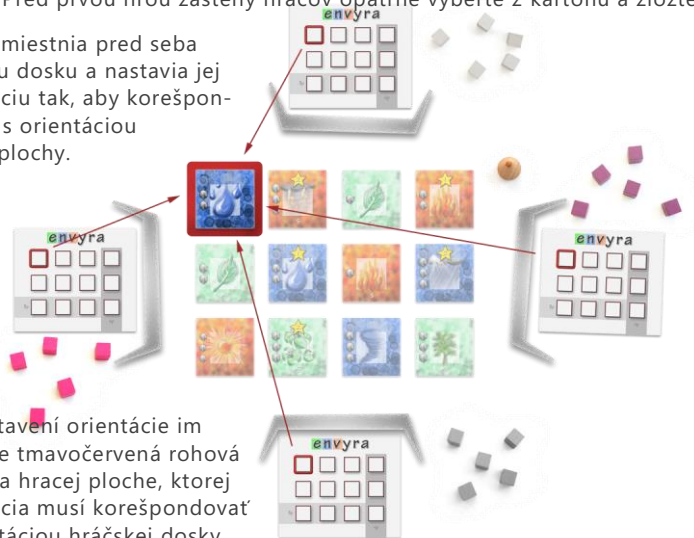


Dôležité: Každá hráčska doska má 4 stĺpce a 3 riadky pre účely hry v 4 hráčoch. **Pri hre 2 a 3 hráčov sa nepoužije tá časť hráčskej dosky, ktorá je označením určená pre hru vo vyššom počte hráčov** - napríklad pri hre 2 hráčov sa použije iba mriežka s dvoma riadkami a tromi stĺpcami.

3. Nastavenie hráčskej dosky (Player Board)

Každý hráč si vezme **5 kociek jednej farby**, **hráčsku dosku**, and a **hráčsku zástenu (kryt)**. Pred prvou hrou zásteny hráčov opatrne vyberte z kartónu a zložte.

Hráči umiestnia pred seba Hráčsku dosku a nastaví jej orientáciu tak, aby korešpondovala s orientáciou hracej plochy.



Pri nastavení orientácie im pomôže tmavočervená rohová karta na hracej ploche, ktorej orientácia musí korešpondovať s orientáciou hráčskej dosky.

Nakoniec hráči zakryjú svoju hráčsku dosku zástenu.

4. Vytvorenie zásoby dielikov

Po vytvorení hracej plochy (Playing Grid) **zostávajúce štartovacie a základné dieliky** (nie však dieliky odobraté podľa bodu 1) **sa zmiešajú spolu s koncovým dielikom** a vložia sa do zásobovacieho vrečka. Týmto sa vytvorí zásoba dielikov pre dopĺňanie hracej plochy po získaní dielikov hráčmi.

5. Začínajúci hráč

Hráč, ktorý naposledy zmokol v daždi, si vezme figúrku začínajúceho hráča (hráči sa môžu dohodnúť aj na inom spôsobe určenia prvého začínajúceho hráča). Na konci kola tento hráč figúrku odovzdá hráčovi po ľavej strane, ktorý sa pre nové kolo stáva začínajúcim hráčom. Pozícia začínajúceho hráča je v priebehu hry dôležitá, nakoľko zároveň určuje poradie ťahov hráčov v rámci jednotlivých kôl. Porozumenie poradiu ťahov v rámci kola je nevyhnutné pre stanovenie úspešnej stratégie.



PRIEBEH HRY

Hra prebieha v rýchlych kolách, ktoré sa delia na 2 fázy. Na začiatku prvej fázy zakryjú hráči svoju hráčsku dosku hráčskou zástenou. Potom súčasne s ostatnými hráčmi, avšak utajene, na ňu umiestnia 1 alebo 2 kocky zo svojej zásoby. V druhej fáze hráči najskôr odkryjú svoje hráčske dosky (odložia zásteny nabok) a počnúc začínajúcim hráčom postupne premiestňujú jednu kocku zo svojej hráčskej dosky na zodpovedajúci dielik na hracej ploche (najskôr prvú kocku v smere hodinových ručičiek, potom v opačnom smere od posledného hráča druhú kocku). Ihneď, ako počet kociek umiestnených na dieliku dosiahne počet kociek zobrazených na dieliku, hráč s najväčším počtom kociek umiestnených na dieliku tento dielik odoberie z hracej plochy. Pokiaľ má na dieliku umiestnených viacero hráčov rovnaký (najväčší) počet kociek, dielik odoberie ten z nich, ktorý umiestnil svoju kocku na dielik ako posledný. Po skončení kola sa na miesto odobratých dielikov doplní dielik zo zásoby. Hra končí momentom, kedy niektorý hráč získa koncový dielik. Táto situácia väčšinou nastane pred skončením kola a v čase, kedy ešte zostávajú na hracej ploche (prípadne aj v zásobe) ďalšie dieliky. Po odobratí koncového dielika sa už kolo nedohráva.

I. Fáza

UMIESTNENIE KOCIEK NA HRÁČSKU DOSKU (PLAYER BOARDS)

V prvej fáze všetci hráči **simultánne** a **skryte** pred ostatnými hráčmi uložia **1 alebo 2 kocky** zo svojej zásoby do otvorov na hráčskej doske. Hráči vždy **musia umiestniť na hráčsku dosku aspoň 1 kocku**. Pokiaľ má hráč na začiatku kola k dispozícii iba 1 kocku, musí ju umiestniť. Zvolená pozícia na hráčskej doske označuje dielik v ponuke dielikov na hracej ploche, o ktorý má daný hráč záujem. Hráč musí vziať do úvahy, že môže trvať viacero kôl, kým na dielik bude umiestnený potrebný počet kociek. Poradie umiestňovania kociek v rámci kola

ako aj smer posunu figúrky začínajúceho hráča po skončení kola sú preto veľmi dôležité.



II. Fáza

PREMIESTNENIE KOCIEK Z HRÁČSKEJ DOSKY NA DIELIKY

Na začiatku tejto fázy všetci hráči **odstránia zásteny**, aby každý mohol vidieť pozície kociek na hráčskych doskách umiestnených vo Fáze I.

Počínajúc hráčom s figúrkou začínajúceho hráča, postupne **v smere hodinových ručičiek** všetci hráči premiestnia **presne jednu kocku** zo svojej hráčskej dosky na príslušný dielik na hracej ploche. Pokiaľ v I. Fáze umiestnili na hráčsku dosku 2 kocku, hráči sa rozhodnú, ktorú z kociek na hráčskej doske premiestnia ako prvú. Musia si pritom uvedomiť, že pokiaľ sa rozhodnú nepremiestniť kocku na dielik, ktorú následne v tomto kole získa iný hráč, túto kocku už nebudú môcť v tomto kole použiť. Na druhej strane, premiestnenie kocky v nesprávnom momente môže napomôcť dosiahnuť potrebný počet kociek a získať dielik inému hráčovi, ktorý umiestni kocku neskôr. Ihneď, ako premiestni kocku na príslušný dielik posledný hráč v poradí, poradie sa otočí a tento (posledný) hráč ihneď umiestni na zodpovedajúci dielik svoju **druhú kocku**. Umiestňovanie druhých kociek ďalej pokračuje v opačnom poradí (**proti smeru hodinových ručičiek**) až kým hráč s figúrkou začínajúceho hráča nepremiestni ako posledný svoju druhú kocku.

Príklad premiestňovania kociek pri hre 3 hráčov (začínajúci hráč je vpravo a má fialové kocky)...

Úvodná situácia...



1. prvá fialová kocka



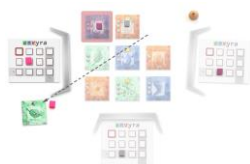
2. prvá šedá kocka



3. prvá ružová kocka



Hráč získava dielik*...



4. druhá ružová kocka



5. druhá šedá kocka



6. druhá fialová kocka



* Získavanie dielikov je vysvetlené v ďalšom texte.

Vyhradené dieliky

Väčšina dielikov nie je vyhradená a sú prístupné na získanie všetkým hráčom od začiatku. Avšak nie všetky dieliky sú prístupné od začiatku. Niektoré dieliky majú na pravej strane zobrazené farebné ikonky. Tieto ikonky farebne zodpovedajú jednotlivým témam (oranžová, zelená, modrá). **Aby hráč mohol premiestniť kocky z hráčskej dosky na vyhradený dielik, musí najskôr získať dieliky vo farbe ikoniek zobrazených na vyhradenom dieliku.** Pozor, iba farba získaných dielikov je v tomto prípade dôležitá, obrázky na dielikú nerozhodujú. Príklady...

- A) Hráč môže premiestniť kocku na tento dielik, ak predtým získal aspoň **1 oranžový, 1 zelený, a 1 modrý** dielik.



- B) Hráč môže premiestniť kocku na tento dielik iba ak predtým získal aspoň **2 oranžové a 1 zelený** dielik.



Načasovanie: Obmedzenie sa vzťahuje iba na premiestnenie kociek z hráčskej dosky na vyhradený dielik v II. Fáze. **Nevzťahuje sa na umiestňovanie kociek na hráčsku dosku v I. Fáze.** Z tohto dôvodu môže hráč umiestniť v I. Fáze kocku zo zásoby na pozíciu zodpovedajúcu na hracej ploche vyhradenému dielikú aj v čase, keď ešte nevládni dieliky v požadovaných farbách. Aby táto kocka mohla byť premiestnená v II. Fáze na vyhradený dielik, musí hráč najskôr premiestnením svojej prvej kocky na hraciu plochu získať dielik v potrebnej chýbajúcej farbe.

Nezabudnite. Pokiaľ hráč v I. Fáze umiestni na svoju hráčsku dosku 2 kocky, v II. Fáze ich môže premiestniť na hraciu plochu v akomkoľvek poradí. Ak je však dielik, ktorý na svojej hráčskej doske označil hráč svojou kockou, získaný

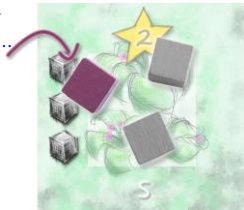
v priebehu kola iným hráčom skôr, tento dielik už nie je k dispozícii a hráč už túto kocku nemôže premiestniť (musí vrátiť túto kocku do svojej zásoby). V tomto prípade ihneď, ako na neho dôjde rad, **musí premiestniť svoju ďalšiu kocku** aj v prípade, ak túto pôvodne plánoval premiestniť ako druhú a naruší to jeho plány.

Dôležité: **Hráči nemôžu vynechať ťah v II. Fáze** a nepremiestniť kocku na príslušný dielik na hracej ploche, ak je cieľový dielik k dispozícii (ak ho zatiaľ nezískal iný hráč). Musia premiestniť kocky zo svojej hráčskej dosky na príslušné dieliky aj v prípade, ak to pomôže získať dielik inému hráčovi. Rovnako nemôžu čakať na premiestňovanie druhých kociek, ak v I. Fáze umiestnili na hráčsku dosku a majú k dispozícii iba 1 dielik.

ZÍSKAVANIE DIELIKOV

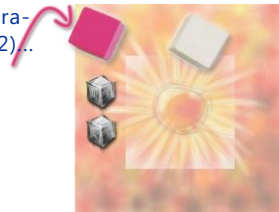
Kedykoľvek hráč premiestni kocku na dielik a počet kociek na dieliku dosiahne počet zobrazený na ľavej strane dielika, dielik je okamžite odobratý z hracej plochy. Dielik získava hráč, ktorý má v čase umiestnenia poslednej kocky najviac svojich kociek na dieliku. V prípade, ak má na dieliku najviac kociek viac hráčov, dielik získava ten z nich, ktorý umiestnil svoju kocku na dielik ako posledný. Príklady...

- A) Hráč premiestni svoju fialovú kocku na dielik. Počet kociek na dieliku tak zodpovedá zobrazenému počtu (3)...



...dielik však získava hráč so šedými kockami keďže má na dieliku **viac kociek** (2 šedé kocky oproti 1 fialovej).

- B) Hráč premiestni svoju fialovú kocku na dielik. Počet kociek na dieliku teraz zodpovedá zobrazenému počtu(2)...



...obaja hráči majú **rovnaký počet kociek** na dieliku. Dielik získava hráč s ružovými kockami, keďže umiestnil kocku **neskôr**.

Keď je dielik odobratý z hracej plochy, všetky kocky na ňom sa vracajú hráčom do ich rezervy. Hráč, ktorý má na hráčskej doske na pozícii zodpovedajúcej odobratému dielikovi kocku, ktorú nestihol na tento dielik premiestniť, ju z hráčskej dosky odstráni a dá do svojej rezervy. Hráči si získané dieliky položia lícom hore k svojej hráčskej doske tak, aby ich ostatní hráči dobre videli.

KONIEC KOLA

Kolo končí, keď všetci hráči v príslušnom poradí (pozri popis II. Fázy) premiestnili svoje kocky na zodpovedajúce dieliky na hracej ploche. Pred začatím nového kola je potrebné vykonať nasledovné úkony:

DOPLNENIE PONUKY DIELIKOV NA HRACEJ PLOCHE

Každý dielik, ktorý hráči získali počas kola a odobrli z hracej plochy, sa nahradí dielikom náhodne vybraným zo zásoby dielikov (z vrečka). Pokiaľ už nie sú v zásobe žiadne ďalšie dieliky, hra pokračuje bez ďalšieho dopĺňania ponuky aj s menším počtom dielikov na hracej ploche.

Koncový dielik

Pokiaľ je zo zásoby dielikov náhodne vytiahnutý koncový dielik, nastane jedna z nasledovných troch možností:

(1) Koncový dielik je vyhradeným dielikom. **Koncový dielik je možné umiestniť do ponuky na hracej ploche iba v prípade, ak aspoň jeden z hráčov spĺňa podmienky pre získanie koncového dielika – to znamená, že v doterajšom priebehu hry získal dieliky z každej farby (aspoň 1 oranžový, 1 zelený, 1 modrý).**

Ak aspoň jeden hráč tieto podmienky spĺňa, koncový dielik sa umiestni do ponuky.



(2) Ak žiadny hráč podmienky pre získanie koncového dielika nespĺňa, koncový dielik sa odloží nabok a zo zásoby za vyberie iný náhodný dielik. Koncový dielik sa vráti do zásoby.

(3) Ak je **koncový dielik posledným dielikom v zásobe** and **žiadny hráč nespĺňa podmienky pre jeho získanie** (žiadny hráč nemá dieliky všetkých troch farieb), **hra okamžite končí** a hráči spočítajú svoje body.

KONTROLA ZÁSoby KOCIEK HRÁČOV

Skôr, ako začne nové kolo, každý hráč musí mať k dispozícii v zásobe aspoň 1 kocku. Ak má hráč všetky svoje dieliky umiestnené na dielikoch na hracej ploche a žiadnu kocku v zásobe nemá, **všetkých päť kociek tohto hráča sa odoberie z dielikov na hracej ploche a vráti sa do zásoby hráča.**

Important: Je extrémne nežiadúce, aby nastala situácia, kedy hráč na konci kola nemá k dispozícii aspoň jednu kocku. Snažte sa tejto situácii vyhnúť správnou voľbou pozície a správnym načasovaním umiestnenia kociek na hráčsku dosku v I. Fáze kola. Taktiež niekedy môže byť vhodné využiť v I. Fáze iba 1 kocku, aj keď hráč disponuje viacerými (napríklad z dôvodu, aby hráč premiestnením kocky na dielik v II. Fáze iba nepomohol protihráčovi).

ODOVZDANIE FIGÚRKY ZAČÍNAJÚCEHO HRÁČA

Figúrka začínajúceho hráča sa odovzdá hráčovi **naľavo**.

Hra pokračuje ďalším kolom.



Poznámka: Extrémne zriedkavo by mohla nastať **situácia, že na začiatku kola 1 alebo viacero hráčov nemôže premiestniť na dieliky žiadne svoje kocky, keďže všetky dieliky na hracej ploche sú vyhradené dieliky a hráč nespĺňa podmienky pre ich získanie.** V tomto prípade hráč s takýmto obmedzením (ak je takýchto hráčov viac, hráč v poradí najbližšie k začínajúcemu hráčovi) vyberie niektorý z dielikov na hracej ploche, kde nie sú umiestnené žiadne kocky hráčov (voľný dielik) a **odstráni dielik z hry.** Potom zo zásoby náhodne vyberá dieliky až kým nevytiahne dielik, ktorý umožní všetkým hráčom premiestniť kocku v II. Fáze (platný ťah). Ostatné dieliky vytiahnuté zo zásoby sa vrátia späť. Ak v zásobe už nie je dielik, ktorý by všetkým hráčom umožnil urobiť platný ťah, hra pokračuje bez týchto hráčov **posledným kolom, na konci ktorého hra končí.**

KONIEC HRY a BODOVANIE

Hra končí **A. ihneď** ako niektorý hráč získa koncový dielik. Hra nepokračuje ani sa nedokončuje II. Fáza. Žiadne ďalšie kocky sa nepremiestňujú a žiadne ďalšie dieliky nie je možné získať.

Hra ďalej končí **B.** sú splnené všetky nasledovné podmienky:

- (1) Na konci kola je potrebné doplniť ponuku dielikov na hracej ploche...
- (2) V zásobe je iba koncový dielik and ...
- (3) Žiadny hráč nespĺňa podmienky pre získanie koncového dielika (žiadny hráč nezískal v doterajšom priebehu hry dieliky všetkých troch farieb)

Hra končí aj v prípade **C.** keď na konci kola niektorý hráč nespĺňa podmienky pre premiestnenie kocky na niektorý z dielikov na hracej ploche (pozri text v závere predchádzajúcej časti).

...

Skôr ako hráči spočítajú svoje body, zoradia získané dieliky do sád rovnakej témy (farby) a rôznych symbolov. Každá sada obsahuje dieliky **iba jednej témy**, avšak **s rôznymi symbolmi** (obrazcami). Hráč môže mať aj viac sád jednej témy, **každý dielik však môže patriť iba do jednej sady**..

Príklad sád s dielikmi v troch témach (farbách)...



BODOVANIE

Hráči spočítajú svoje víťazné body (VB)...

- a) Najskôr spočítajú víťazné body zobrazené na všetkých získaných dielikoch, vrátane koncového dielika (body v žltej hviezdičke),
- b) Spočítajú body za získané sady, pričom

Sada **s dvoma rôznymi symbolmi** jednej témy má hodnotu **2 VB**

Sada **s tromi rôznymi symbolmi** jednej témy má hodnotu **4 VB** a

Sada **so štyrmi rôznymi symbolmi** jednej témy má hodnotu **7 VB**.

- c) **Spočítajú body zo získaných Equilibrium kariet***

Hráč s najväčším počtom víťazných bodov je víťaz. V prípade rovnakého počtu bodov je víťazom ten hráč, ktorý získal najviac bodov zo sád (b). Ak sa týmto spôsobom o víťazovi nerozhodne, stáva sa víťazom ten z týchto hráčov, ktorý získal koncový dielik. Ak nezískal koncový dielik žiadny z nich, hra končí remízou týchto hráčov.

Príklad bodovania...



Ak by hráč nadobudol počas hry zobrazené dieliky, tak získava **21 víťazných bodov zobrazených na dielikoch** v žltých hviezdikách ($4+1+3+4+3+4+2$), ďalej získava **6 víťazných bodov zo sád**. Týchto 6 bodov je súčtom 2 bodov zo zelenej sady a 4 bodov z oranžovej sady (hráč nadobudol 3 oranžové dieliky s rôznymi symbolmi). Jeden dielik so zeleným listom a modrý dielik s morom netvoria žiadny sadu. V tomto prípade je víťazné skóre 27.

ZJEDNODUŠENÝ VARIANT HRY

Envyru je možné hrať aj v zjednodušenom variante. Toto je **vhodná cesta ako sa hru naučiť** alebo ju urobiť **prístupnejšou mladším hráčom**. Základný rozdiel spočíva v tom, že **hráči v jednom kole hrajú vždy iba s jednou kockou**. Z tohto dôvodu, keď aj posledný hráč v II. Fáze premiestni svoju (prvú a jedinú) kocku na dieliky na hracej ploche, poradie premiestňovania sa ďalej nemení, ďalšie kocky sa nepremiestňujú (keďže hráči mohli v I. Fáze umiestniť na svoju hráčsku dosku iba jednu kocku) a kolo končí. Pravidlá pre ukončenia kola ako aj ostatné pravidlá ostávajú v platnosti.

ROZŠÍRENIE EQUILIBRIUM

Equilibrium je voliteľné mini rozšírenie, ktoré môže byť včlenené do hry tromi rôznymi spôsobmi:

- A. Na začiatku hry, náhodne sa vyberú **2 Equilibrium karty** a položia sa **viditeľne vedľa hracej plochy**. Ktorýkoľvek hráč ako prvý získa dieliky so symbolmi zobrazenými na niektorej Equilibrium karte, túto kartu získava a priloží si ju k získaným dielikom vedľa svojej hráčskej dosky. Na konci hry pripočíta body zobrazené na získaných Equilibrium kartách k svojmu celkovému skóre.
- B. Na začiatku hry, **každý hráč si náhodne a utajene vyberie 1 Equilibrium kartu**. Táto karta zostáva **skrytá** pred ostatnými hráčmi až do konca hry. Ak počas hry hráč získa dieliky so symbolmi zobrazenými na jeho Equilibrium karte, pripočíta si body z tejto kary do svojho celkového skóre.
- C. Hráči sa môžu dohodnúť, že v hre *skombinujú obe varianty A aj B* a tým získajú potenciál dosiahnuť ešte väčší počet bodov v hre.

Je iba na dohode hráčov na začiatku hry, ktorý z variantov (a či vôbec niektorý) v hre použijú.

Poznámka: Varianty B a C sú vhodnejšie pre hru 3 a 4 hráčov.

Dôležité: Používajte 4 bodové karty (s 3 symbolmi) iba pri hre 4 hráčov.

Zabavte sa s ENVYROU!

CREDITS

Design & Art: Rudy Priecinsky

©2017, 2018 Rudolf Priecinsky

RUDY3 Publishing

www.rudy3.eu

Moju veľkú vďaku si zaslúžia najmä...

Moja rodina (Rudi4, Maria & David)

Rene Circ

Undead Viking

Simon Horna

Purist (www.purist.sk)

Lukas Litvaj

Jamey Stegmaier

dicetowernews.com

zatrolene-hry.cz

ihrysko.sk

Rivka S., Bree G. & Jonya G.

& HKP Legal Team

***Osobitné poďakovanie patrí všetkým
mojim Kickstarter podporovateľom!***

PREHĽAD KOLA

I. Fáza

UMIESTNENIE KOCIEK NA HRÁČSKU DOSKU

Hráči súčasne a tajne
umiestnia jednu alebo dve kocky na svoju hráčsku dosku

II. Fáza

PREMIESTŇOVANIE KOCIEK NA DIELIKY NA PLOCHE

Hráči odkryjú svoje hráčske dosky (odstránia zástenu).

Od začínajúceho hráča, v smere hodinových ručičiek, každý hráč premiestni 1 kocku na zodpovedajúci dielik.

Posledný hráč v poradí okamžite premiestni aj druhú svoju kocku (ak je to možné) a poradie sa otočí. Zostávajúci hráči v poradí proti smeru hodinových ručičiek premiestnia svoju druhú kocku na dieliky na hracej ploche.

Začínajúci hráč umiestni druhú kocku posledný.

Ak celkový počet kociek na dieliku dosiahne počet zobrazený na ľavej strane dielika, dielik okamžite získava hráč, ktorý má na dieliku najviac kociek. Pri zhode dielik získava hráč, ktorý kocku umiestnil ako posledný

KONIEC KOLA

DOPLNIŤ PONUKU DIELIKOV
SKONTROLOVAŤ ZÁSObU KOCIEK HRÁČA
ODOVZDANIE FIGÚRKY HRÁČOVI NAĽAVO

