

STRUČNÉ PRAVIDLÁ

(podrobné pravidlá sú k dispozícii na stiahnutie na stránke www.rudy3.eu)

Zoznam komponentov

39 Dielikov (z toho 1 alternatívny koncový K dielik)	20 Drevených kociek (4 sady v rôznych farbách)
1 Figúrka začínajúceho hráča (drevený kužel)	4 Dosky hráča (Player GRID)
4 Hráčske zásteny	1 Pomocná karta
1 Štvorcová rohová karta	1 Plátené vrečko pre ťahanie dielikov
1 Návod (anglický)	9 Equilibrium kariet (voliteľné rozšírenie)

Príprava hry

1. Roztriedte dieliky do 3 skupín: 15 štartovacích dielikov S (označené "S"), 22 základných dielikov (bez označenia "S"), 1 koncový dielik (je možné použiť originálny dielik alebo špeciálny K dielik)

Pri hre 2 hráčov, náhodne odoberte 4 štartovacie dieliky (zostane 11) a 14 základných dielikov vrátane dielikov označených „3/4“ (zostane 8)

Pri hre 3 hráčov, náhodne odoberte 2 štartovacie dieliky (zostane 13) a 6 základných dielikov (zostane 16)

Pri hre 4 hráčov, náhodne odoberte 1 štartovací dielik (zostane 14) a 1 základný dielik (zostane 21)

Všetky odobraté dieliky sa odložia do krabice – v hre sa nepoužijú.

2. Prípravte hraciu plochu. 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 sa vloží tmavočervená štvorcová karta, ktorá počas hry uľahčí orientáciu hráčov sediacich v rôznych pozíciách voči zvolenému rohovému dielikovi. Hráči si nastavujú orientáciu svojej hracej dosky podľa orientácie mriežky. V závislosti od počtu hráčov bude potom vyzeráť ponuka dielikov nasledovne:

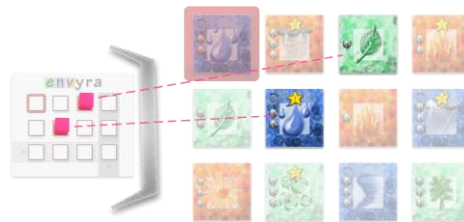


3. Nastavenie hráčskej dosky. Každý hráč si vezme **5 kociek jednej farby**, **hráčsku dosku**, and a **hráčsku zástenu**. Hráči umiestnia pred seba hráčsku dosku a nastavujú jej orientáciu podľa tmavočervenej rohovej karty tak, aby korešpondovala s orientáciou hracej plochy. Nakoniec hráči zakryjú svoju hráčsku dosku zástenou.
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. Určenie začínajúceho hráča. Hráč, ktorý naposledy zmokol v daždi, si vezme figúrku začínajúceho hráča (hráči sa môžu dohodnúť aj na inom spôsobe určenia prvého začínajúceho hráča).

Priebeh hry

- I. Fáza - UMIESTNENIE KOCIEK NA HRÁČSKU DOSKU

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 hráčských 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 kocky, hráči sa rozhodnú, ktorú z kociek na hráčskej doske premiestnia ako prvú. 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.

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 dieliku 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.

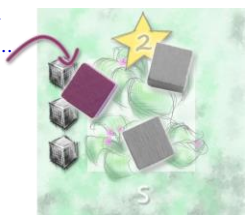


Nezabudnite. Pokiaľ hráč v I. Fáze umiestni na svoju hráčsku dosku 2 kocky, v II. Fáze ich môže premiestniť na hraciu plochu v akomkoľvek poradí. Ak je však dielik, ktorý na svojej hráčskej doske označil hráč svojou kockou, získaný v priebehu kola iným hráčom skôr, tento dielik už nie je k dispozícii 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.

ZÍSKAVANIE DIELIKOV

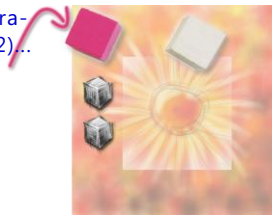
Kedykoľvek hráč premiestni kocku na dielik a počet kociek na dieliku dosiahne počet zobrazený na ľavej strane dielika, dielik je okamžite odobratý z hracej plochy. Dielik získava hráč, ktorý má v čase umiestnenia poslednej kocky najviac svojich kociek na dieliku. V prípade, ak má na dieliku najviac kociek 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**.

Po odobratí dielika z hracej plochy sa kocky vracajú hráčom. Hráč, ktorý má na hráčskej doske na pozícii zodpovedajúcej odobratému dieliku kocku, ktorú nestihol premiestniť, ju z hráčskej dosky odstráni a dá do svojej rezervy. Hráči si získané dieliky viditeľne uložia k svojej hráčskej doske.

KONIEC KOLA

Kolo končí, keď všetci hráči v príslušnom poradí (pozri popis II. Fázy) premiestnili svoje kocky na 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 odobrali z hracej plochy, sa nahradí dielikom náhodne vybratým 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 sa 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.**

ODOVZDANIE FIGÚRKY ZAČÍNAJÚCEHO HRÁČA

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



Hra pokračuje ďalším kolom.

Koniec hry a bodovanie

Hra končí **A. ihneď** ako niektorý hráč získa koncový dielik. Hra nepokračuje ani sa nedokončuje II. Fáza. 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**..

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 (pokiaľ je v hre použité rozšírenie Equilibrium)

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 hviezdičkách

(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 netvorí žiadny sadu. V tomto prípade je víťazné skóre 27.



Zjednodušený variant hry

Envyru je možné hrať aj v zjednodušenom variante. Vhodné pre **ľahšie naučenie sa hry** alebo **pre mladších hráčov**. Základný rozdiel spočíva v tom, že **hráči v jednom kole hrajú vždy iba s jednou kockou**. Keď posledný hráč v II. Fáze premiestni svoju (prvú a jedinú) kocku na dieliky na hracej ploche, kolo končí. Pravidlá pre ukončenia kola ako aj ostatné pravidlá ostávajú v platnosti.

Rozšírenie Equilibrium

Rozšírenie je voliteľné a môže byť včlenené do hry tromi rôznymi spôsobmi:

- A. Na začiatku hry sa náhodne 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 si pripočíta body zobrazené na získaných Equilibrium kartách.
- 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.

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.