

ULYSSES

Klasický Homérův příběh o Odysseovi zná snad každý. Ale co vlastně bylo příčinou Odysseova dlouholetého bloudění? Jednou, když měli bohové dlouhou chvíli, Zeus navrhl, že si zahrají hru: každý z bohů se měl pokusit dopravit loď do tajně vybraných míst. Odysseus, na cestě do Ithaca, byl bohům vhodným terčem jejich hrátek.



STRUČNÝ POPIS HRY

V této hře převezmou hráči role bohů. Každý chce s Odysseovou lodí co nejdříve přistát na čtyřech různých místech, která zná jen on. Hráč, který je právě na tahu, určí pro něj nejpříznivější kurs. Spoluhráči s tím však nemusí soublasit a pomocí protestu mohou změnit směr jízdy. Hráč, kterému se podaří utajit cíle své cesty a současně véde nenápadně loď svým směrem, je svému cíli nejbliže...

OBSAH HRY

1 hrací plán středozemního moře s mystickými ostrovy a přístavy, které Odysseus navštívil.

36 cílových karet ve čtyřech barvách, znázorňující ostrovy a přístavy,

132 hracích karet:

50 protestních (hlasovacích) karet (EINSPRUCH)

23 chrámových karet (TEMPEL) - k získání dřevěných chrámů

16 karet pohroma (PLAGE) - k umístění fialových koleček

11 karet ZEUS - prémiová karta, můžeme ji použít místo kterékoli karty

9 karet PANDORA - vyložením této karty hráč získá 2 nové karty z balíčku

23 karet vítr (WIND) - hráč může hrát ještě jednou

9 dřevěných koleček (červené, modré, černé a 6 fialových)

23 dřevěných chrámů
pravidla hry v češtině



PŘÍPRAVA

Rozdělte cílové karty podle barev do 4 balíčků. Každý balíček samostatně zamíchejte. Každý hráč dostane z každého balíčku jednu kartu. Zbývající karty položte vedle hracího plánu na čtyři hromádky. Odysseovu loď postavte do Tróji. Každý hráč dostane na začátek jeden dřevěný chrám. Hrací karty zamíchejte. Los určí kdo začne, dále pokračujte ve směru hodinových ručiček. Hráč, který začíná, dostane 5 karet, druhý hráč 6 karet, třetí 7, čtvrtý 8 a pátý 9 karet. Tímto pravidlem se vyrovná nevýhoda hráčů, kteří přijdou později na řadu. Zbytek karet položte vedle hracího plánu na hromádku lícem dolů.

CÍL HRY

Každý hráč se snaží navštívit Odysseovou loď všechna čtyři místa, která obdržel na začátku. Jakmile hráč dosáhne čtvrtého cíle, vyhrál a hra končí.

PRŮBĚH HRY

Tah hráče se skládá z následujících akcí:

1. posílení vlastních pozic
2. navrnutí cíle cesty
3. hlasování o směru jízdy
4. ukončení tahu

Před tahem každého hráče si všichni hráči vezmou tolik hracích karet, kolik mají dřevěných chrámů (tj. před prvním tahem každý jednu).

1. Posílení vlastních pozic

Každý hráč v rámci svého tahu může použít hrací karty, které má v ruce a to tímto způsobem:

Karta Pandora

Hráč tuto kartu může vyhodit a místo ní si vezme z balíčku 2 jiné karty. V každém kole může vyměnit pouze jednu kartu Pandora.

Karta pohroma (PLAGE)

Vyloží-li hráč tuto kartu, může umístit fialové kolečko na některý z přístavů. Zavlekl tak do tohoto přístavu mor. Dokud je na přístavu fialové kolečko, Odysseova loď do něj nesmí plout. Fialové kolečko je na přístavu tak dlouho až než ho některý z hráčů neodstraní. K odstranění je potřeba vyložit tolik karet, kolik má hráč dřevěných chrámů. Umístit a odstranit morovou pohromu může pouze hráč, který je na tahu (aktivní hráč).

Chrámová karta (TEMPEL)

Hráč se může rozhodnout, že si postaví další chrám. Čím více chrámů má, tím více karet si před každým tahem bere. Za každý nový chrám musí zaplatit tolik chrámových karet, kolik má právě teď dřevěných chrámů a stejný počet jakýchkoli ostatních karet.

Např. Lukáš má dva dřevěné chrámy. Chce si postavit třetí. Musí odložit 2 chrámové karty TEMPEL a dvě další jakékoli karty. Celkem tedy 4 karty.

Karta ZEUS

Tato karta je něco jako „žolík“, lze ji použít místo jakékoli karty.

Karta vítr (WIND)

Karta umožňuje pokračovat hráči ve hře. Použití viz dále.

Hlasovací karta (EINSPRUCH)

Používá se pro hlasování o směru jízdy, viz dále.

Dále si může hráč vyměnit maximálně 1 cílovou kartu (kromě barvy, na které se loď právě teď nachází). Za cílovou kartu, kterou chce hráč vyměnit, musí odložit tolik karet, kolik má dřevěných chrámů. Karty, které odkládá mohou být jakékoli, záleží na hráči. Cílovou kartu, kterou chce hráč vyměnit, položí pod balíček příslušné barvy a vezme si novou vrchní kartu z téhož balíčku.

2. Navrnutí cíle cesty

Hráč se rozhodne, kam chce loď popojet a na tento přístav umístit modré kolečko. Tento přístav musí být s vychozím propojen čarou a nesmí na něm být fialové kolečko.

3. Hlasování o směru jízdy

Poté, co hráč, který je na tahu položí na jeden z přístavů modré kolečko, zapojují se všichni spoluhráči do hlasování o tom, kam vlastně loď pojedě. Hlasuje se po směru hodinových ručiček. K hlasování se používají hlasovací karty (EINSPRUCH). Každý z hráčů se rozhodne, zda:

- a. se zdrží hlasování
- b. vyjádří nesouhlas s cílem cesty a navrhne jiný
- c. podpoří cíl

Když hráč nechce nebo nemůže (nemá žádnou hlasovací kartu) hlasovat vyhlásí: „Pass“, tím ukončí své hlasování. Až tak učiní všichni hráči, vyhodnotí se všechny vyložené hlasovací karty pro jednotlivé cíle (viz dále) a určí se vítězný cíl.

3a Zdržení se hlasování

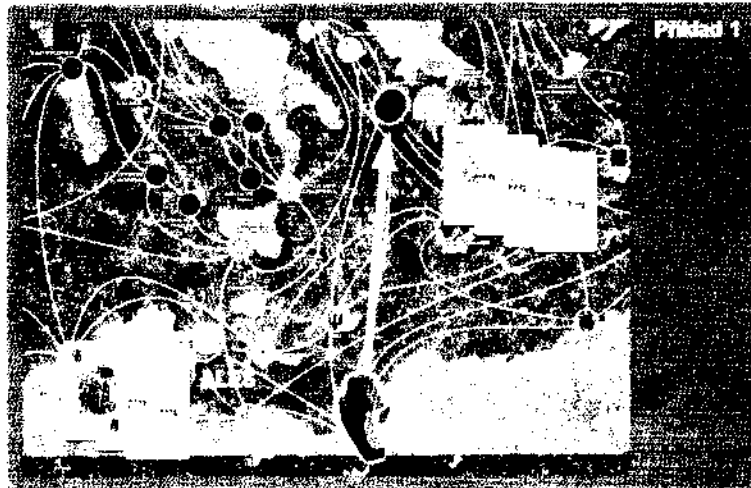
Nejčastěji se hráč zdrží hlasování tehdy, když je mu lhostejné kam Odysseus pojedě. Hráč také nemůže hlasovat pokud nemá žádnou hlasovací kartu (EINSPRUCH). **Pozor!** když už se hráč jednou zdrží hlasování, nemůže už v tomto tahu znovu do hlasování vstoupit.

3b Nesouhlas s cílem cesty a návrh jiného

Když hráč nesouhlasí se stanoveným cílem, může jej odmítnout. Použije k tomu hlasovací kartu (EINSPRUCH), kterou vyloží, a zároveň navrhne jiný cíl, který označí červeným kolečkem. Tento červený cíl má nyní 1 hlas.

Příklad 1

Odysseova loď je teď v Libii. Aleš vybral za cíl Dido a označil ho modrým kolečkem. Lenka by jela raději do



Příklad 1

Příklad 3
Odysseus je v Sybille. Aleš označil modrým kolečkem Pytusae. Lenka označila červeným kolečkem Zyklopen a vyložila hlasovací kartu. Karel dává Pass. Jitka vyložila 2 hlasovací karty a označila černým kolečkem Elysiou. Aleš by musel dát minimálně 2 hlasovací karty a tak raději dává Pass. Lenka hlasuje další kartou. Souboj pokračuje až do chvíle, kdy má Jitka 6 karet a Lenka 5. Jitka vyhrává a loď pluje do Elysiou.

3c Podpoření cíle

Souhlasí-li hráč s cílem (modrým, červeným nebo černým) a chce-li jej podpořit,

tj. dát mu hlas, vyloží pro něj hlasovací kartu (EINSPRUCH). Cíl tak získá další hlas, což zvýší jeho šance na vítězství.

4. Ukončení tahu

Po vyhodnocení hlasování popojede loď na vítězný cíl. Tah hráče tímto končí. Pokud hraje další hráč, vezme si každý hráč tolik karet z balíčku kolik má dřevěných chrámů.

Zůstat na tahu

Hráč, který byl právě na tahu a jelo se jeho směrem (na modré kolečko), může vyložením karty vítr (WIND) hrát ještě jednou. V tomto případě se karty z balíčku **neberou**. Hráč nyní vykoná normální tah.

KONEC HRY

Jakmile se Odysseova loď dostane na místo, které je cílem některého z hráčů, hráč všem tuto kartu ukáže a to i tehdy, když loď dopluje do cíle cizím přičiněním. Vítězí hráč, který jako první dosáhne všech 4 cílů. Hra v tomto okamžiku končí.

Zakynthosu. Vyloží jednu hlasovací kartu (EINSPRUCH) a postaví na Zakynthos červené kolečko. Karel a Jitka nehlasují (vyhlásili Pass) a tak se dohadují jen Aleš s Lenkou. Aby se jelo do Dido, musí Aleš vyložit hlasovací kartu. Lenka se nechce vzdát a vykládá druhou hlasovací kartu. Aleš také. Lenka dává další hlas. Aleš už nemá hlasovací karty a vykládá Zeus kartu (místo hlasovací karty). Lenka vykládá čtvrtou hlasovací kartu. Aleš už nemá čím hlasovat a tak hlasování končí. Lenka vyhrává a loď pojede do Zkynthosu. Karel a Jitka mají radost z toho, že jak Aleš, tak Lenka vypotřebovali na vzájemný souboj mnoho hlasovacích karet, které jim mohou chybět v dalším průběhu hry.

Hráči nemusí vyčerpat všechny své hlasovací karty najednou. Kdykoli v průběhu hry mohou vyhlásit Pass a nechat si zbylé karty do dalších bojů.

Příklad 2

Odysseus je v Atlantis. Aleš označil modrým kolečkem Kalypso. Lenka hlasuje proti a pokládá červené kolečko na Lopadusu. Karel je také pro Lopadusu a přikládá hlasovací kartu. Jitka se hlasování neúčastní. Aby Aleš dosáhl svého cíle Kalypsa, musí nyní vyložit 2 hlasovací karty, protože jeho vyzyvatelé vyložili o dvě hlasovací karty více.

Pokud v konečném vyhodnocení budou mít oba cíle (tj. modrý a červený) stejný počet hlasů, vyhrává modrý cíl určený hráčem, který je na tahu.

Někdo z dalších hráčů nemusí souhlasit ani s jedním z těchto cílů a může tak navrhnout další třetí cíl. Označí ho černým kolečkem. Aby v hlasování jeho cíl zvítězil, musí mít více hlasů než každý z předchozích cílů.



Příklad 3