

INSULA

Radim Jurda

Příprava hry a herní materiál

Každý hráč dostane

- počítací žeton
- 6 energií své barvy
- Kartu hráče, která obsahuje tyto části:
 - tabulku akcí
 - kolečko odměn – na hvězdičku položte počítací žeton
 - karta energie – 6 energií své barvy položte do pole vitality

Na hrací plochu položte:

- Kartu ostrova „pláž“ a na ní všechny Dobrodruhy.
- Kartu ostrova „citadela“ a na ní „Kingoše“ - vládce ostrova - varianty pravidel: vzdálenost od pláže: 4 / 5 / 6 / 7

Vedle hrací plochy položte:

- Balíček kytek
- Balíček kleteb
- Balíček karet ostrova (balíček se symbolem pláže položte na balíček se symbolem citadely)
- Pytlík se Strážci
- Kostku

Varianta ČS:PROTI Hráč po pravici začínajícího hráč dostane žeton boje.

Varianta ČS:PO Začínající hráč dostane kostku.

Průběh hry

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, dokud hra neskončí. Tah hráče má tyto fáze:

1. první akce
2. druhá akce

pokud má hráč žeton:

3. souboje
4. první akce
5. druhá akce
6. předání žetonu proti směru hry

Akce dobrodruhů

Hráč může provést kteroukoli ze čtyř možných akcí, pokud není zablokovaná (viz Prokletí). Druhá akce musí být odlišná od první a navíc před jejím provedením hráč

ztratí jednu energii. Akce jsou dobrovolné.

Akce odpočinek

Přesuň až 2 energie z pole únavy do pole vitality. Nacházíš-li se na poli, na kterém se nachází nějaký strážce, nemůžeš tuto akci provádět. Nacházíš-li se na poli „pohoda“, získáváš energii 3.

OS:ANO odpočívat lze ale hráč získá jen jednu energii.

Akce kytka

Hráč má dvě možnosti

1. Zahrání kytky: Zahraj jednu žlutou kytku z ruky. Proveď její účinek a odhoď ji.
2. Sbírání kytky: Pokud jsi na poli „louka“: jednu kytku si lízni. Jestliže dojdou kytky, přemíchejte odhazovací balíček. Pokud máte více než pět karet musíte přebytečné karty zahodit.

Akce kletba

Zahraj jednu kletbu z tabulky akcí. Modrou kletbu ihned vykoněj. Účinek bílé kletby je dlouhodobý - od této chvíle mění pravidla hry.

Modrou kletbu po zahrání odhoď, bílou polož nad citadelu. Pokud tam už nějaká kletba byla je tato zahozena a nahrazena novou kletbou.

Akce pohyb

Akce probíhá popořadě takto

1. Přesuň dobrodruha o jedno pole v jednom ze čtyř kolmých směrů. Není možný pohyb:
 - a) nahoru pokud jsi na poli se Strážcem,
 - b) do moře, viz pole „pláž“
 - c) proti červeným bodáčkům
 - d) pohyb na neprozkoumané pole, pokud došly karty ostrova
2. Proveď prokletí (viz prokletí), pokud jsi se pohyboval proti černým „bodáčkům“
3. Pokud jsi se pohnul na ještě neprozkoumané místo lízni kartu ostrova a polož ji na toto místo a odkryj. Podle typu pole následuje:
 - a) Pole „pohoda“ a „louka“: nic
 - b) Pole „nebezpečí“: vylosuj z pytlíku Strážce a umísti ho na horní polovinu pole, dobrodruha na spodní.

Souboje

Na všech polích kde se nachází aspoň jeden dobrodruh s s aspoň jedním Strážcem dojde k boji. Všechny boje proběhnou najednou.

Postupujte následovně:

1. Hráči se mohou zkusit dohodnout kolik kdo investuje energie
2. Hráči tajně přesunou libovolný počet energií z pole vitality na pole boje. Když jsou připraveni, odkryjí současně svoji volbu.
3. Každý může vyložit jednu červenou kytku (pokud by na tom záleželo, hrají hráči v pořadí od aktivního hráče)
4. Hod kostkou – aktivní hráč hodí kostkou. Pokud padl symbol štítu (nebo jednička na normální kostce), končí všechny boje remízou. Hráči ztrácejí menší polovinu energií,

- kteřou vložili do boje. (Pozn. u variant kde je za štít jiný bonus spíš ne).
5. V případě že nepadla 1 nebo 6 je posunut odpočet.

Vyhodnocení soubojů

Souboje jsou vyhodnoceny pro každé pole zvlášť. Dobrodruzi na poli zvítězí pokud: Součet jejich investovaných energií + bonusy převyší celkovou sílu Strážců poli. Bonusy jsou uvedeny na zahraničních kartách. Bonus +2 hráči získají (na každém poli jen jednou) pokud padl na kostce symbol meče (nebo šestka na normální kostce).

Vyplacení odměn a trestů: Hráči kteří zvítězili si posunou žeton na kolečku odměn o počet polí uvedený v přehledu Strážců. Pokud žeton dosáhne nebo přejede pole s kytkou obdrží hráč kytku, pokud dosáhne nebo přejede pole s hvězdičkou, obdrží hráč ze společné zásoby nový žeton energie do pole vitality.

Pokud hráči prohráli, pak všichni utrpí trest který je uveden v přehledu Strážců. Hráč který nemůže trest utrpět, protože nemá dost kytek nebo místo na kletbu je „odhozen“ - posunut o jedno pole dolů.

Po vyhodnocení souboje přesunou všichni dobrodruzi, kteří se souboje zúčastnili, svoje energie z pole boje do pole únavy a případné zahraniční červené kytky odhodí.

Konec hry

Hra končí když:

1. Dobrodruzi zabijí v souboji Kingoše. Účastní-li se vítězného souboje více dobrodruhů, vyhraji ti kteří mají v tomto souboji stejnou největší bojovou hodnotu.
2. Jestliže jsou všechny karty ostrova vyloženy a na citadelu nelze vstoupit, všichni dobrodruzi jsou ihned poraženi. Vyhrál ostrov - hra samotná (dobrodruzi zabloudili, nastala půlnoc a všichni dobrodruzi se mění na strážce).
3. OČ:ANO Jestliže je měsíc na posledním poli na počítadle času, na kostce padne měsíc a v aktuální fázi souboje a odpočet není Kingoš poražen, vyhrál ostrov - hra samotná (nastala půlnoc a všichni dobrodruzi se mění na strážce).

Herní mechanizmy

Ztráta energie

Ztrácí-li hráč x energie, posune x žetonů energie z pole vitality do pole únavy.

Prokletí

Hráč který je proklet si lízne karetu prokletí, prohlédne si ji a ihned ji odloží na volné místo v tabulce akcí.

V tabulce akcí jsou tři místa na odkládání karet prokletí. Dokud leží karta na některém z míst je příslušná akce zablokována a nelze ji za žádných okolností provést.

Jestliže dojdou v balíčku kleteb kletby, zamíchejte odhazovací balíček kleteb a vytvořte nový balíček kleteb.

Pole „pláž“ a „citadela“

Na pole „pláž“ a „citadela“ nesmí vstoupit Strážce. Karty ostrova vyložené do řady s pláží tvoří pobřeží. Za pobřeží se karty ostrova nemohou vykládat (prozkoumávat) – je zde moře. Je-li nějaký dobrodruh zahnán do moře, je přesunut na pláž.

Na pole nesmí vstoupit Strážce.

Kingoš

Není Strážce a proto se na něj nevztahují pravidla pro Strážce uvedená na různých kartách. Souboj s ním probíhá stejně jako se Strážcem, bez bonusů určených pro Strážce.

Losování Strážců

Jestliže dojdou v pytlíku strážci, vložte do pytlíku strážce, které jste už porazili a položili na stůl mimo pole ostrova. Do pytlíku se musí vrátit vždy minimálně 3 strážci. Není-li jich tolik na stole mimo pole ostrova, doplňte je strážci, kteří jsou nejbližší k pláži (je-li jich nejbližší víc, hráč, před kterým leží kostka, vybere).