

Mythical Island



Příběh

Na počátku všeho byl ostrov, který setrval v naprosté harmonii. Mýtické bytosti, vzešlé z jednoho ze 4 elementů – země, ohně, vody a vzduchu, začaly jedna po druhé ostrov obývat a žít zde v míru a vzájemné rovnováze. Později byla ale harmonie narušena, protože se jednotlivé elementy začaly přit o svou nadvládu a záhy nastal na ostrově chaos. Tato situace donutila mýtické bytosti k opuštění ostrova, což ještě více podpořilo vzniklou nerovnováhu. Začaly pro ostrov těžké časy...

Celou věčnost elementy ničily sebe navzájem i samotný ostrov, a tak byla k životu probuzena pradávna síla ducha ostrova, poslední možná naděje pro jeho záchranu. Z ní poté povstali bájní ochránci, jejichž posláním je znovu nastolit na ostrově rovnováhu a mír mezi jednotlivými elementy, takže se mýtické bytosti mohou postupně vrátit zpět na ostrov. Každý z ochránců je současně vládcem jednoho z elementů, ale pouze ten nejúspěšnější z nich se na konci celé záchranné mise může stát patronem celého ostrova.



Cíl hry

Mythical Island je desková kombinatorická hra pro 2-4 hráče starší 8 let. Během hry hráči hrají s kartami mýtických bytostí (dále jen bytosti), které zobrazují krajinu tvořenou kombinací karet živlů (dále jen živly).

Úkolem každého hráče je změnit hrací plochu tvořenou živly tak, aby se jejich kombinace shodovala s krajinou zobrazenou u každé bytosti. Poté hráč musí posunout figurku na jeden z živlů dané kombinace, aby danou bytost oživil a tím získá body, které se sčítají až na konci hry.

Hra končí, když se jednomu z hráčů podaří oživit daný počet bytostí, závisící na počtu hráčů. Vítězem se stává hráč s nejvyšším počtem bodů.

Všechny bytosti vyskytující se ve hře jsou založeny na islandských a severských folklórních příbězích a jejich zkrácenou verzi můžete najít v příložené Mytopedii.



Příprava hry

1 Každý z hráčů si náhodně vybere 1 kartu ochránce. Zvolí jednu ze stran, ochránce na opačné straně karty není aktivní a nevstupuje tak do dané hry. Poté každý hráč obdrží 1 figurku a 4 žetony v barvě zvoleného ochránce.



6 Umístěte svou figurku na jakýkoli živel na hrací ploše v barvě vašeho ochránce (např. hráč s ochráncem země začíná na zelené kartě živlu).

Začíná ten hráč, který naposledy viděl Elfa, nebo vyberte náhodně.



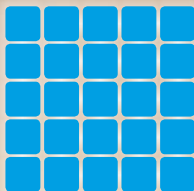
5 Zamíchejte všechny bonusové karty a náhodně vyberte:

- 2 hráči = 4 bonusové karty
- 3 hráči = 5 bonusových karet
- 4 hráči = 6 bonusových karet

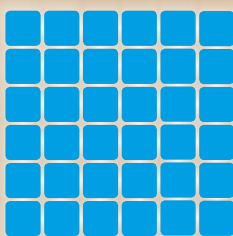
Položte daný počet bonusových karet lícem nahoru blízko hrací plochy a zbytek vraťte do krabičky, v dané hře nebudou použity.

2 Zamíchejte všech 60 karet živelů a dle počtu hráčů z nich vytvořte výchozí hrací plochu položením karet na stůl lícem nahoru.

2 - 3 hráči - 25 karet živelů



4 hráči - 36 karet živelů



3 Rozdejte 4 karty živelů každému hráči lícem dolů, po celou hru zůstávají karty skryty pro ostatní hráče. Balíček se zbylými kartami umístěte blízko hrací plochy lícem dolů.



4 Zamíchejte 28 karet bytostí a rozdejte 3 karty každému hráči lícem dolů, po celou hru zůstávají karty skryty pro ostatní hráče. Balíček se zbylými kartami umístěte blízko hrací plochy lícem dolů.





Komponenty

60 karet živlů



8 karet polární záře - 13 karet od každého živlu - vzduch, země, oheň, voda

4 Oboustranné karty ochránců



16 žetonů & 4 figurky



28 karet mýtických bytostí



7 karet od živlu vzduch, země, oheň i voda

20 bonusových karet



Mytopedie



Karty živilů

Karty živilů zobrazují skutečné islandské lokality:

Vzduch = Inspirován oblastí kolem Hengill

Země = Inspirována oblastí kolem Þingvellir

Oheň = Erupce v Holuhraun v roce 2014

Voda = vodopád Skogafoss



Na každém živlu se nachází symbol elementu, kterému daná karta náleží.

Pátým, speciálním typem karet živilů je polární záře neboli Aurora Borealis, kterou je během zimy možné pozorovat na noční obloze. Nenáleží žádnému ze 4 živilů.

Během hry se hráči snaží uspořádat živly na hrací ploše tak, aby se jejich kombinace shodovala s krajinou zobrazenou u jejich bytostí.

Živly



Země

- Náleží ochráncům země
- Živel má na kartách zelený symbol
- Tvoří obyvatelnou krajinu pro bytosti země



Oheň

- Náleží ochráncům ohně
- Živel má na kartách oranžovo-červený symbol
- Tvoří obyvatelnou krajinu pro bytosti ohně



Uzduch

- Náleží ochráncům vzduchu
- Živel má na kartách šedo-bílý symbol
- Tvoří obyvatelnou krajinu pro bytosti vzduchu



Uoda

- Náleží ochráncům vody
- Živel má na kartách modrý symbol
- Tvoří obyvatelnou krajinu pro bytosti vody

Karty mýtických bytostí

Ve hře je celkem 28 karet bytostí, vždy po 7 kartách náležících ke každému ze 4 žvlů. Všechny bytosti vyskytující se ve hře jsou založeny na islandských a severských folklórních příbězích a jejich zkrácenou verzi můžete najít v příložené Mytopedii.



symbol žvlvu bytosti, např. voda

obrázek bytosti

kombinace žvlů na hrací ploše, která je obyvatelnou krajinou pro danou bytosť

bodové ohodnocení za oživení bytosti

referenční číslo karty v Mytopedii

Bonusové karty

Bonusové body získá pouze ten hráč, jehož žeton leží na bonusové kartě **na konci hry**. Během hry tedy není jisté, kdo nakonec body získá, pokud však některý z hráčů bonusovou kartu **nezamkne**.



Zde umístíte svůj žeton pro aktivaci karty. Pokud je karta obsazena žetonem soupeře, vraťte mu jej. Pokud je obsazena vaším žetonem, aktivujte kartu znovu a uzamkněte ji vaším 2. žetonem. Jiný hráč již nemůže tuto kartu aktivovat ani uzamknout do konce hry!

Kombinace žvlů na hrací ploše nutná pro aktivaci bonusové karty.

Bonusové body, které hráč získá na konci hry.

Ochráncí

Ve hře je celkem 8 ochránců na 4 oboustranných kartách. Vždy 2 ochránci náležící ke každému ze 4 žvlů.

Čtyři ochránci jsou bájní ochránci Islandu (tzv. Vættir), které můžete vidět na islandském národním znaku. Ochránci na druhé straně karet jsou známé bájně bytosti z folklórních příběhů a vikingských ság.



Každý ochránce má svou speciální schopnost, kterou hráč může, ale nemusí během svého tahu použít. Použití schopnosti je volitelné, ne vždy musí pro hráče vzhledem k vývoji hry výhodou.

Shoda symbolu žvlvu ochránce se symbolem žvlvu oživené bytosti dává hráči na konci hry **+1 extra bod** za každou takovou shodu.

Schopnosti ochránců



Ochráncí ohně

Hráč získá na konci hry 1 extra bod za každé oživení bytosti ohně



Orak

Může se na hracím poli posunout o 1 živel navíc, celkem tedy až o 4 pole.



Lávober

Pouze 1x za svůj tah může vzájemně zaměnit polohu 2 živelů na hracím poli. Pokud schopnost využije, již nemůže provést úkon "Výměna živelů mezi hrací plochou a rukou hráče".



Ochráncí země

Hráč získá na konci hry 1 extra bod za každé oživení bytosti země



Bohyně Země

Může hrát s 1 živlem navíc, celkem má tedy v ruce 5 živelů.



Zemobrr

Může vždy 1x před každým svým tahem zahodit 1 živel z ruky a 1 živel si dobrat z lízačního balíčku. Poté pokračuje ve svém tahu dle obecných pravidel.



Ochráncí vody

Hráč získá na konci hry 1 extra bod za každé oživení bytosti vody



Bohyně vody

Při dobírání živlu do ruky na konci svého tahu, dobere 2 živly. Vyhovující si nechá a druhý zahodí do odkládacího balíčku. Pokud si dobírá 2 živly, vezme si 4 a 2 živly zahodí.



Býk

Jeho figurka může stát na jakémkoli živlu s figurkou soupeře. Neplatí pro něj tedy pravidlo, že pouze 1 figurka může stát současně na 1 živlu.



Ochráncí vzduchu

Hráč získá na konci hry 1 extra bod za každé oživení bytosti vzduchu



Grýf

Pouze 1x za svůj tah může jakýmkoliv směrem přeskočit 1 živel, a to i ten s figurkou soupeře. Živel, na kterém skončí, však musí být prázdný.



Okřídlený kůň

Při dobírání bytosti do ruky na konci svého tahu dobere 2 bytosti. Vyhovující si nechá a druhou zahodí do odkládacího balíčku. Pokud si dobírá 2 bytosti, vezme si 4 a 2 zahodí. Pokud dobírá 3, vezme si 6 a 3 zahodí.



Průběh hry

Hra probíhá ve směru hodinových ručiček. Hráči vždy začínají svůj tah se 4 živly & 3 bytostmi v ruce.

Hráči mohou v rámci svého tahu provést **AKTIVNÍ TAH (A, B, C & D)** nebo **PASIVNÍ TAH (E)**. Na konci každého tahu si hráči dle potřeby doplní karty z lízáčích balíčků.

Aktivní tah - alespoň 1 z akcí musí být provedena

Hráči mohou v rámci svého tahu provést všechny, nebo jen některou z akcí (**A, B, C nebo D**) anebo akce rozdělit (např. vyměnit 1 živel, posunout figurku a vyměnit druhý živel).

A) VÝMĚNA MAX. 2 ŽIVLŮ MEZI PLOCHOU A RUKOU HRÁČE

- Hráči mohou odstranit maximálně 2 živly z hrací plochy a nahradit je živly ze své ruky.
- Nevyhovující živly jsou z hrací plochy odloženy do odkládacího balíčku lícem nahoru. Je možné vyměnit i ten živel, na kterém stojí figurka.
- Hráči mohou vyměnit první živel, provést jinou akci a poté vyměnit druhý živel. Během tahu hráče může být také vyměněn pouze 1 nebo žádný živel.



B) POSUNUTÍ FIGURKY O MAX. 3 ŽIVLY

- Pouze 1 figurka může stát současně na 1 živlu a není možné přeskočit figurkou přes živel, na kterém již stojí figurka soupeře.
- Je možné pohybovat figurkou horizontálně, vertikálně i diagonálně. Každý živel se počítá jako posun o 1.
- Hráč může posunout figurku o 1, 2 nebo 3 živly.
- Hráči mohou provést další akce mezi jednotlivými posuny.



MAX 3

Aktivní fáze

Dreki má následující karty:



PŘÍKLAD:

- Dreki začne svůj tah odstraněním živlu vody z hrací plochy a nahradí ho živlem ohně z jeho ruky.
- Poté může vyměnit další živel, nebo provést jinou akci.
- Druhý živel může vyměnit později ve svém tahu.



PŘÍKLAD:

- Dreki nejprve posune svou figurku na živel ohně, aby mohl oživit bytost ohně.
- Poté pokračuje v posunu figurky o další 2 živly (čímž vyčerpá všechny 3 posuny pro tento tah) a skončil na živlu vody.
- Připravuje si pozici na jeho další akce (více C&D).



C) OŽIVENÍ MAX. 3 BYTOSTÍ

- Pro oživení bytosti musí hráč posunout nebo již stát svou figurkou na jednom z živlů na hrací ploše, který je součástí kombinace živlů zobrazených na kartě bytosti v jeho ruce.
- Symboly živlů v kombinaci se musí shodovat jak na hrací ploše, tak na kartě bytosti.
- Hráči mohou oživit bytosti všech živlů, nemusí se shodovat pouze s živlem jejich ochránce.
- Hráči mohou oživit maximálně 3 bytosti v rámci každého tahu (limitováno počtem karet bytostí v ruce) & kombinace živlů může být na hrací ploše orientována jakýmkoli směrem.
- Karta oživené bytosti je zasunuta pod kartu ochránce tak, aby byl viditelný počet karet, ale skryté jejich bodové ohodnocení.
- Body na kartách bytostí jsou sečteny na konci hry.



MAX 3



D) AKTIVACE NEBO UZAMČENÍ MAX. 2 BONUSOVÝCH KARET

- Pro aktivaci bonusové karty musí hráč posunout nebo již stát svou figurkou na jednom z živlů na hrací ploše, který je součástí kombinace živlů zobrazených na bonusové kartě.
- Symboly živlů v kombinaci se musí shodovat jak na hrací ploše, tak na bonusové kartě. Kombinace živlů může být na hrací ploše orientována jakýmkoli směrem.
- Pro aktivaci bonusové karty umístí hráč svůj žeton na danou kartu. Pokud je karta již obsazena žetonem soupeře, zamění hráč žeton za svůj a původní vrátí soupeři.
- Pokud hráč kartu již aktivoval v předešlých tazích a jeho žeton je stále umístěn na kartě, může ji po opětovné aktivaci uzamknout umístěním svého druhého žetonu. Soupeři již nemohou danou kartu aktivovat ani uzamknout až do konce hry.
- Hráči nemohou uzamknout bonusovou kartu ve stejném tahu, kdy kartu aktivovali poprvé.
- Bonusové body obdrží pouze hráč, který má své žetony na kartách na konci hry.



MAX 2





PŘÍKLAD:

- V předchozím příkladu se Dreki přesunul z živlu ohně, kde oživil bytost ohně, na živel vody.
- Nyní ožíví bytost vody, protože se kombinace živlů shoduje jak na hrací ploše, tak na kartě v jeho ruce.
- Ukáže oživenou bytost soupeřům a zasune ji pod kartu svého ochránce.



PŘÍKLAD:

- V předchozím příkladu Dreki oživil bytost vody.
- Nyní odstraní druhý živel (vodu) z hrací plochy, který byl součástí kombinace již dříve oživené bytosti vody.
- Nahradí ho živlem vzduchu z jeho ruky (v tomto tahu tedy již nemůže vyměnit více živlů na hrací ploše).
- Nyní aktivuje bonusovou kartu a vrátí zelený žeton svému soupeři. Pokud by hra nyní skončila, Dreki by získal bonusové body.
- Pokud má již Dreki svůj žeton na této bonusové kartě, může kartu uzamknout.



Pasivní tah

Pokud žádná z akcí není pro hráče vyhovující, může svůj tah vynechat.

E) VÝMĚNA KARET ŽIVLŮ A KARET BYTOSTÍ V RUCE

- Hráč může využít svůj tah k výměně jakéhokoliv počtu jakýchkoli karet v jeho ruce. Karty odloží do odkládacího balíčku a dobere si karty nové.
- V pasivním tahu nemůže být provedena žádná z akcí A, B, C nebo D.



KONEC TAHU

- Na konci svého tahu si každý hráč dle potřeby dobírá karty z lízacích balíčků tak, aby měl vždy ve své ruce 4 karty živlů a 3 karty bytostí.
- Ve hře pokračuje hráč vlevo.



Konec hry

Hráči pokračují ve svých tazích ve směru hodinových ručiček až do chvíle, kdy jeden z hráčů ožíví svou poslední bytost. Počet bytostí je určen dle počtu hráčů:



Poté mohou zbývající hráči dokončit kolo se svými posledními tahy.

Zkrácenou verzi a další varianty hry najdete v kapitole **Herní varianty**.



PRÁZDNÝ BALÍČEK

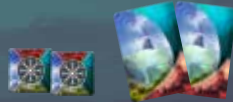
Pokud je jeden z lízacích balíčku prázdný, vytvořte nový zamícháním balíčku odkládacího.

Během hry může nastat situace, že není dostatek karet bytostí pro dobrání do ruky. Poté je možné použít pouze takový počet karet, který v balíčku zbývá.

PŘÍKLAD

V předchozím příkladu Dreki využil obě jeho možnosti k výměně živlů na hrací ploše se živly v jeho ruce. Také se mu během tahu podařilo oživit 2 bytosti.

Proto si Dreki na konci svého tahu dobere do ruky 2 karty živlů a 2 karty bytostí.



Bodování

Pro závěrečné sčítání bodů použijte svou figurku a počítadlo z vnitřní strany víka krabice.



?



- **5 bodů hráči, který jako první oživí všechny bytosti (dle počtu hráčů)**
- **3 - 8 bodů za každou oživenou bytost**
- **1 - 5 bodů za každou aktivovanou nebo uzamčenou bonusovou kartu**
- **1 extra bod navíc za každou shodu symbolu živlu ochránce se symbolem živlu oživené bytosti**

Sečtete všechny body dohromady. Hráč s nejvyšším počtem bodů vyhrává. Pokud dojde ke shodě, vyhrává hráč s nejvyšším počtem shod symbol živlu ochránce/bytost. Pokud je stále shoda, vyhrává hráč, který aktivoval nejvíce bonusových karet. Pokud i tak panuje shoda, vyhrávají oba hráči.



Herní varianty

Zjednodušená verze

A) Využití karet ochránců pouze pro barevné odlišení hráčů. Vynechání speciálních schopností ochránců.

B) Vynechání bonusových karet a žetonů. Herní plocha je připravena dle počtu hráčů a obecných pravidel. Do hry však nevstupují bonusové karty a žetony.

C) Vyjmutí karet bytostí s nejvyšším bodovým ohodnocením (karta č. 4, 14, 21 a 28) a změna počtu oživených bytostí nutných pro konec hry:

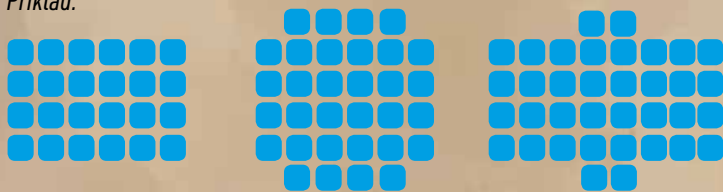
- 2 hráči = 5 bytostí
- 3 hráči = 4 bytosti
- 4 hráči = 3 bytosti

Vyberte variantu **A**, **B** nebo **C** pro mladší hráče nebo začátečníky.

Varianata Ostrov & Varianata Ušechny bytosti

A) Rozložení herní plochy. Karty žvlů mohou být na ploše uspořádány do různých tvarů. Minimálně však musí mít tvar 4 karty na výšku nebo na šířku. Ve hře je celkem 60 karet žvlů, takže maximální počet, který může být použit pro vytvoření herní plochy (Ostrova) je ve hře pro 4 hráče 40 karet.

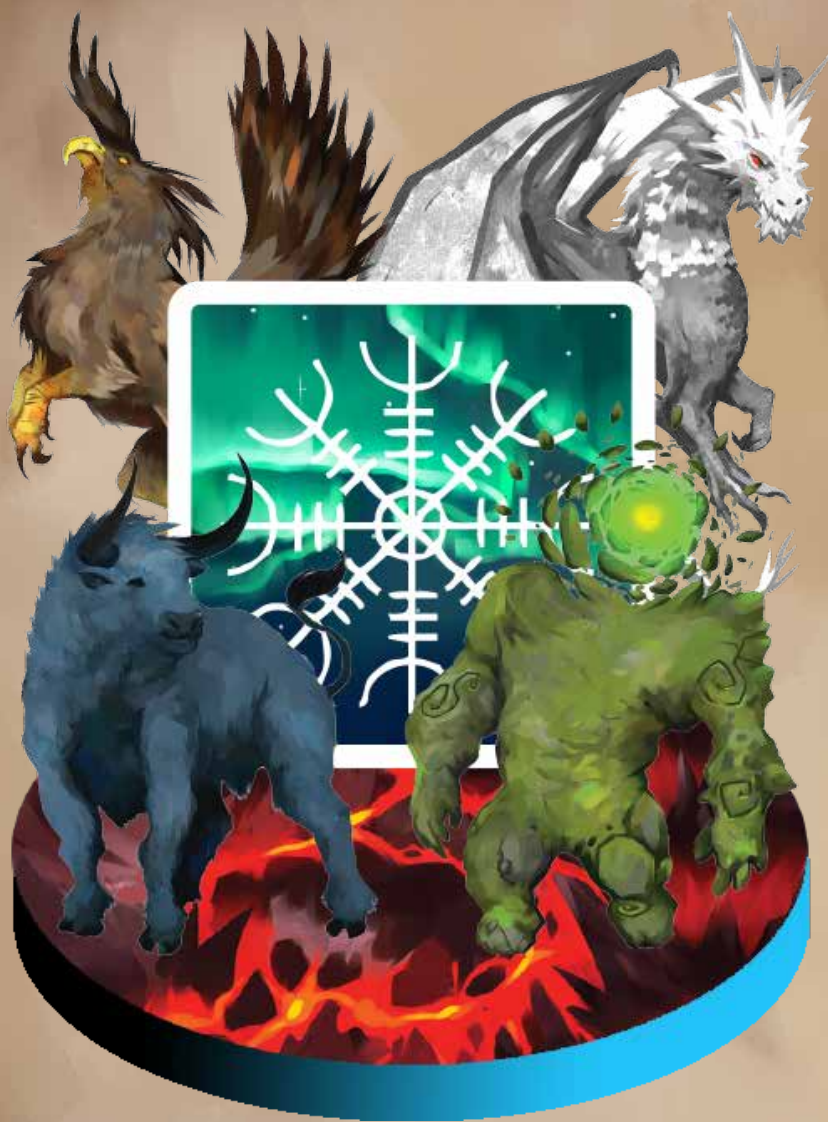
Příklad:



B) Oživení všech bytostí jednoho žvlu. Hra je připravena dle obecných pravidel a počtu hráčů, až na karty bytostí. Hráčům jsou rozdány všechny karty bytostí náležící žvlu jejich ochránce (např. Dreki obdrží všech 7 bytostí ohně). V případě hry s méně než 4 hráči nevstupují bytosti nepoužitého ochránce do hry.

Hra pokračuje dle obecných pravidel, ale úkolem každého hráče je nyní jako první oživit všech 7 bytostí jeho žvlu. Jakmile jakýkoli hráč ožíví svou sedmou bytost, hra končí a ostatní hráči mají svůj poslední tah.

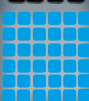
Poté sečtete body karet bytostí a bonusových karet a určete vítěze.





Rychlý přehled

Příprava hry



4x



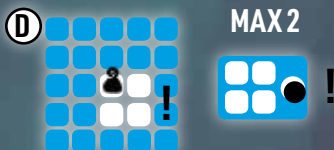
5x



6x



Průběh hry



A, B, C, D =
 E = ~~X, X, X, X~~



Ťiráž

Game Design: Svavar Björgvinsson

Graphic Design: Thalia Brückner

Game Development:

Monika Brzková

Svavar Björgvinsson



© Gamia Games™ 2019

All rights reserved