# OMINOES KOSTKY BOHŮ

## PRAVIDLA HRY

Píše se rok 1864. V pískách tajemného egyptského údolí Ominus jsou objeveny hrací kostky, staré snad 6000 let. Pravidla hry, k níž sloužily, však zůstaly nadále tajemstvím – až doteď!
Prastaré Kostky bohů – Omino – právě ožívají!

Ominoes: Kostky bohů jsou abstraktní kostkovou hrou, ve které se snažíte vytvářet souvislé plochy postupným pokládáním kostek se svým vybraným symbolem. Cesta k úspěchu vede jedině přes strategické myšlení, chytré využívání speciálních symbolů na kostkách a nezbytnou špetku štěstí.

## HERNÍ MATERIÁL

- Oboustranný herní plán
- 26 ks herních kostek – Omin
- Počítadlo bodů
- 4 hráčské válečky se 4 samolepkami
- Česká a slovenská pravidla

## CÍL HRY

V Ominoes: Kostky bohů se snažíte se o to, aby vaše božstva – Hór, Re, Apop nebo Cheprer – na herním plánu tvořila skupiny, které vám přináší vítězné body. Hojně při tom využijete pomoci, kterou jim poskytují bohové Hu-Ra a Ominotep. Je však potřeba být ve střehu: v cestě vám budou stát ostatní hráči, snažící se překazit každý váš krok. Podaří se vám jako prvnímu dosáhnout Posvátného čísla a zvítězit?

## PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou nalepte samolepky se symboly odpovídající barvy na hráčské válečky (samolepku sokola na zelený, hada na červený, slunce na žlutý a skarabea na modrý váleček).

Položte herní plán mezi hráče. Volba strany závisí na vás – plocha se čtyřmi šedými poli je určená pro 3–4 hráče, zatímco plocha s jedním šedým polem je vhodnější pro 2 hráče. Můžete si však vybrat kteroukoli z nich.

Kostky Omina položte na místo, kde na ně všichni hráči dosáhnou – takto vytvoříte zásobu kostek. Hráčské válečky umístěte na první políčko počítadla bodů.

Symboly v rozích herního plánu představují čtyři různá božstva. Každý z vás bude sbírat kostky toho božstva (barvy), které se na desce nachází nejblíže k vám.

Začíná hráč, který nejvíce připomíná některé egyptské božstvo. Začínající hráč vezme jednu kostku a umístí ji stranou se svým symbolem nahoru kamkoli na herní plán. Poté svoji kostku položí další hráč po směru hodinových ručiček atd. Poslední hráč, na něhož dojde řada, umístí dvě své kostky a následně umístí svoji druhou kostku další hráč proti směru hodinových ručiček atd. až umístí svoji kostku začínající hráč. Každý hráč tedy v rámci přípravy umístí na herní plán dvě kostky se svým symbolem nahoru. Nyní jste připraveni pustit se do hraní Kostek bohů.


Hór – zelený sokol


Apop – červený had


Hu-Ra – hybatel


Re – žluté slunce


Cheprer – modrý skarab


Ominotep – černý had

## JAK HRÁT OMINOES: KOSTKY BOHŮ

Ve svém tahu provede každý hráč s kostkami Omina tři kroky v následujícím pořadí:
**1) Hod kostkou** **2) Posunutí kostky** **3) Přidání kostky**

**1) Hod kostkou Omina**

Vezměte jednu kostku ze zásoby kostek a hoďte s ní. Vržená strana určuje, se kterou kostkou budete ve své druhé akci pohybovat. Nastane jedna ze čtyř následujících možností.

**2) Posunutí kostky Omina**

a) Pokud vám padla některá ze čtyř barev, pohněte na herním plánu kteroukoli kostkou s danou barvou. 

Vybranou kostkou pohněte PŘESNĚ o 3 pole v kterémkoli směru.
Pohyb nesmí směřovat úhlopříčně, přes jinou kostku, nebo tam a zpět (v daném pohybu nelze projít stejné pole dvakrát). Smíte však měnit směr pohybu kostky, pokud dodržíte všechna předcházející pravidla.
b) Pokud vám padl symbol Hu-Ra hybatele , pohněte KTEROUKOLI kostkou na herním plánu o 3 pole podle pravidel zmíněných v předchozím odstavci.
c) Pokud vám padl symbol černého hada Ominotepa , vyberte některou kostku na herním plánu, znovu s ní hoďte a pak ji vraťte na stejné pole, na kterém předtím ležela.
d) Pokud vám padl barevný symbol, který není na herním plánu zastoupen, přejděte rovnou k akci 3) Přidání kostky Omina.

**3) Přidání kostky Omina**

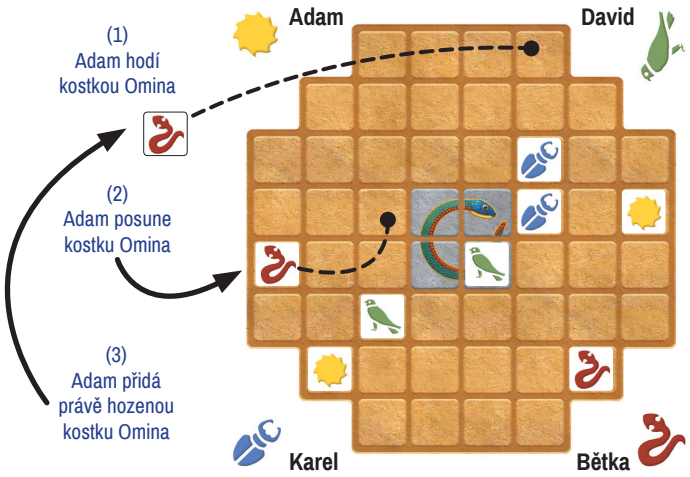
Kostku, s níž jste házeli v kroku 1) umístěte na kterékoli volné pole herního plánu. Ve hře pokračuje následující hráč.

**Poslední kostka Omina**

Může se stát, že jste právě hodili poslední kostkou Omina. Nebojte se, hra tím nekončí. Poslední kostku totiž není možné umístit na herní plán, pokud tím zároveň nezískáte vítězné body. Pokud tomu tak není, střídejte se v házení a posunování tak dlouho, dokud někdo z vás nezíská body a tím obodovanou skupinu kostek neodstraní z herního plánu. Hra pak pokračuje podle obvyklých pravidel.

**Příklad – začátek hry čtyř hráčů.**

Každý z hráčů má na herním plánu tři kostky Omina. Adam hraje se žlutými, Bětka s červenými, Karel s modrými a David se zelenými.




(1) Adam hodí kostkou Omina – padne mu červený had.
(2) Adam posune kostku Omina – pohne o 3 pole s červeným hadem Bětky.
(3) Adam přidá právě hozenou kostku Omina – umístí právě hozenou kostku s červeným hadem z kroku (1) na herní plán vrženou stranou nahoru.

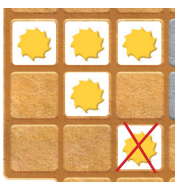
**Nepovolené pohyby kostek Omina.**



## BODOVÁNÍ SKUPIN KOSTEK OMINA

Jakmile se vám ve vašem tahu podaří vytvořit skupinu 4 nebo více kostek Omina vaší barvy, můžete za ně získat vítězné body.
a) Kostky ve skupině se musí dotýkat stranami, dotek rohy (úhlopříčně) se nepočítá. Úhlopříčně sousedící kostky se do skupiny nepočítají.
b) Skupiny mohou zahrnovat „žolíky“: Hu-Ra a Ominotep mohou zastupovat KTEROUKOLI Z BAREV a mohou tvořit součást skupiny.

Skupinu kostek, za které si chcete přičíst body, odeberte z herního plánu. Poté posuňte svůj hráčský váleček na počítadle bodů o tolik políček, kolik kostek jste odebrali. Za skupinu 5 kostek Omina získáváte 5 bodů, za skupinu 6 kostek 6 bodů a podobně. Odebrané kostky odložte zpět do zásoby kostek.
Poznámka: Body za skupinu svých kostek si můžete přičíst pouze ve svém tahu. Musíte tedy doufat, že do vašeho tahu na herním plánu vydrží...


Příklad: Adam získává 4 body. Žlutá úhlopříčná kostka se nepočítá.


Příklad: David (zelený) za tuto skupinu získává 6 bodů. Černé „žolíkové“ kostky se počítají.

## KONEC HRY A URČENÍ VÍTĚZE

Při hře 4 nebo 3 hráčů vítězí ten, kdo jako první nastřádá 13 bodů.
Při hře 2 hráčů musíte pro vítězství získat 21 bodů.
Hra končí okamžitě, jakmile některý z hráčů uvedeného počtu bodů dosáhne.

## HRA VE TŘECH HRÁČÍCH

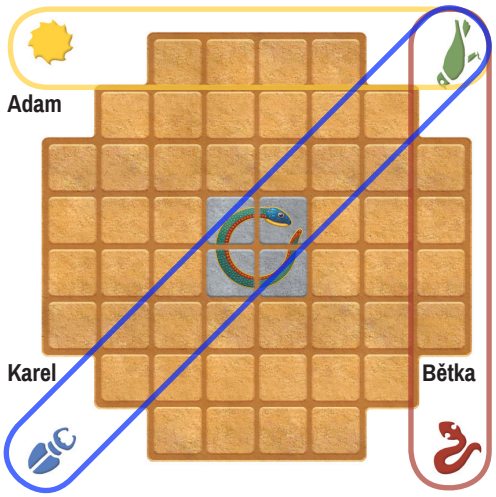
Při hře 3 hráčů platí všechna obvyklá pravidla, dochází však k jedné zásadní změně. Každý hráč se v této variantě snaží sbírat 2 barvy – svou vlastní a k tomu ještě jednu barvu, která je společná pro všechny hráče.

**Příklad:** V této hře pro 3 hráče si může kterýkoli hráč, kterému se v jeho tahu podaří sestavit skupinu 4 nebo více zelených sokolů, za tuto skupinu připsat vítězné body.

Adam sbírá žluté a zelené kostky.

Bětka sbírá červené a zelené kostky.

Karel sbírá modré a zelené kostky.




Zelenou barvu mohou sbírat všichni hráči navíc ke své vlastní barvě.

Zelené kostky se nepřidávají na herní plán při přípravě hry.

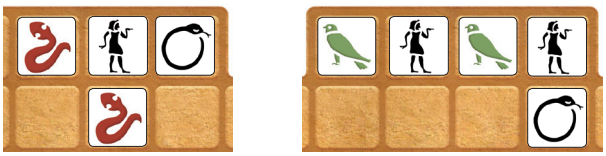
Když je poprvé hozena zelená kostka, rovnou ji umístěte na herní plán.

## BODOVÁNÍ PŘI HŘE TŘÍ HRÁČŮ

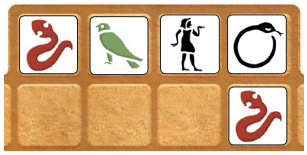
Ve svém tahu si hráč může připsat body za svou vlastní barvu NEBO za sdílenou barvu. Barvy mezi sebou nelze kombinovat.

„Žolíky“ (Hu-Ra a Ominotep) lze využít namísto kterékoli z barev.

Proto může Bětka v následujícím příkladu získat body za skupiny červených nebo zelených kostek, ale kombinování zelených a červených dohromady povoleno není.



Za tuto skupinu nemůže Bětka získat žádné body. Mohla by ale s pomocí Ominotepa přehodit kostku sokola a získat místo něj červeného hada nebo některého ze „žolíků“, což by jí započítání bodů. umožnilo.



## VÍTĚZSTVÍ VE HŘE TŘÍ HRÁČŮ

Vítězem se stane hráč, který jako první získá 13 bodů.

## HRA VE DVOU HRÁČÍCH

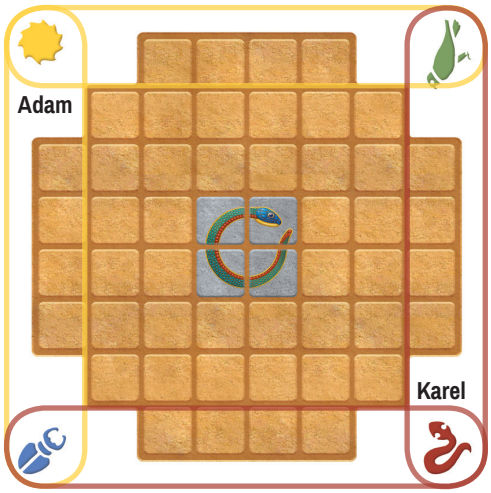
Při hře 2 hráčů platí všechna obvyklá pravidla, dochází však k jedné zásadní změně. Každý hráč se v této variantě snaží sbírat 3 barvy – svou vlastní a k tomu ještě dvě barvy, které jsou společné pro oba hráče.

**Příklad:** V této hře pro 2 hráče si může kterýkoli hráč, kterému se v jeho tahu podaří sestavit skupinu 4 nebo více zelených sokolů nebo modrých skarabeů, za tuto skupinu připsat vítězné body.

Adam teď sbírá žluté, zelené a modré kostky.

Karel sbírá červené, zelené a modré kostky.

Zelené a modré kostky nejsou přidány na herní plán v rámci přípravy hry.
Když je kostka těchto dvou barev poprvé hozena, rovnou ji přidejte na herní plán.




## BODOVÁNÍ PŘI HŘE VE DVOU HRÁČÍCH

Ve svém tahu si hráč může připsat body za svou vlastní barvu NEBO za kteroukoli ze sdílených barev. Barvy mezi sebou nelze kombinovat.

„Žolíky“ (Hu-Ra a Ominotep) lze využít namísto kterékoli z barev.

## VÍTĚZSTVÍ VE HŘE DVOU HRÁČŮ

Vítězem se stane hráč, který jako první získá 21 bodů.

## ALTERNATIVNÍ VARIANTA HRY VE DVOU HRÁČÍCH

Pro hru ve dvou hráčích se můžete domluvit i na alternativní variantě. V takovém případě hraje každý hráč se dvěma barvami, které si na začátku hry zvolí. Hrajte podle pravidel pro čtyři hráče s tím, že každý hráčů skóruje za obě své barvy – nesmí je však kombinovat. Pro počítání bodů však má každý hráč pouze jeden hráčský váleček. Vítězem se stane hráč, který jako první získá 21 bodů.

## VARIANTA HRY PRO POKROČILÉ

Při variantě hry pro pokročilé hráče se nesmí kostky umisťovat na šedá pole s hadem (hadí jáma) ve středu herního plánu. Hra je tak o něco strategičtější a možnosti hráčů jsou více limitovány. Tato úprava platí pro hru ve 2, 3 a 4 hráčích. Všechna ostatní pravidla jsou stejná jako v klasické hře.



Ve variantě pro pokročilé nevstupujte do hadí jámy.

Albi

Autor hry: Andrew Harman
Český překlad: Jan Dvořák
Grafické zpracování a DTP: Martin Málek

Zvláštní poděkování: Chris a Steph, Beryl a Roy, Charlie a Alan, Adéla a Robert, Sčotty, Chaz, Andrea, Judith, Paul a Matt, Robbie, Kolie, Laurence, Charlie, Alan, Nate, Mike, Becky, Dave, Tim, Chris, Jenny a další!