Už jste hráli verzi ***Origin Junior***? Jste zkušení hráči? Pokud ano, zkuste tuto verzi hry.

Origin

Ve hře Origin: Počátek lidstva prožijete největší dobrodružství v historii – expanzi lidí do celého světa. Začínáte v Africe, kolébce lidstva, prozkoumáváte celou planetu, násobíte své znalosti a posunujete lidstvo kupředu.

Autor hry: Andrea Mainini
Ilustrace: Nephyla

OBSAH

- 1 hrací deska
- 1 deska odměn
- 36 figurek kmenů
- 36 vesnic
- 30 žetonů inovací
- 6 loveckých žetonů
- 11 žetonů úžin
- 48 karet:
  - 14 akčních (žlutých)
  - 14 trvalých (oranžových)
  - 20 karet cílů (fialových)

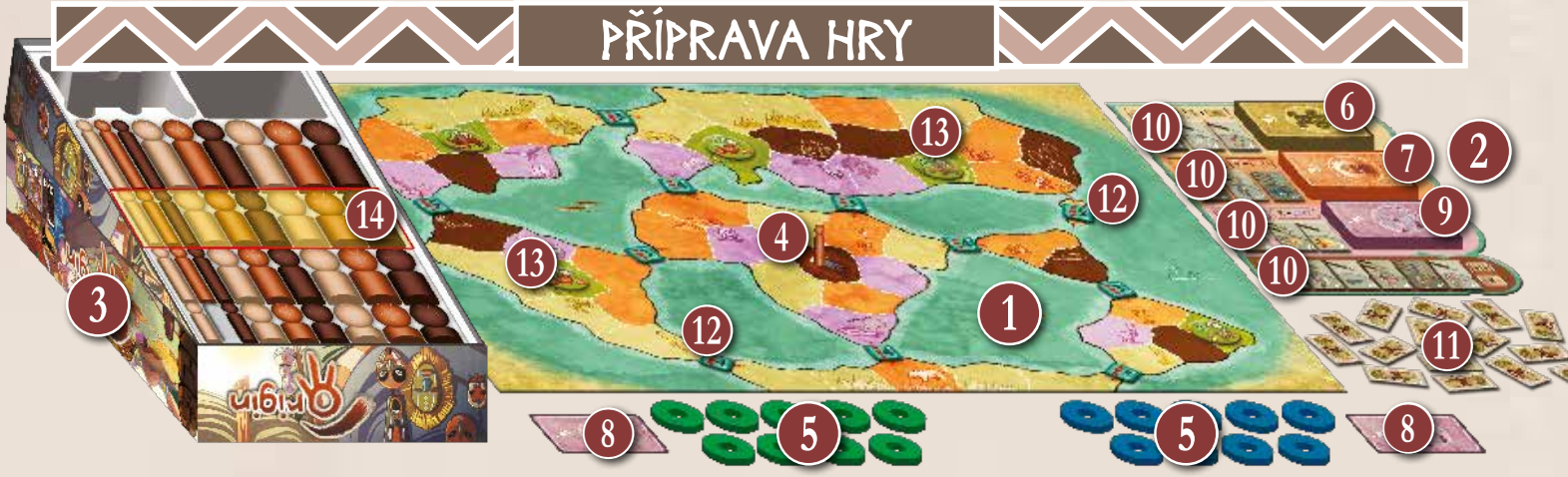
CÍL HRY

Získat co nejvyšší počet bodů za splnění cílů, za lovecké žetony, žetony úžin a inovace.

FIGURKY KMENŮ

Každá figurka má tři charakteristiky: rychlost (= výšku), sílu (= tloušťku) a barvu. Každá z těchto charakteristik má tři rozdílné varianty.

PŘÍPRAVA HRY



- Umístěte ***hrací desku*** (1) do středu stolu a k ní přiložte menší desku, která se nazývá ***deska odměn*** (2).
- Umístěte spodek krabice s 36 ***figurkami kmenů*** vedle ***hrací desky*** (3) tak, aby byly všechny figurky dobře viditelné a přístupné.
- Poté umístěte jednu nejnižší a nejslabší figurku jakékoliv barvy na území se symbolem Počátku (4).
- Každý hráč si vybere barvu hráče (ne barvu figurky) a vezme si k sobě 9 odpovídajících ***vesnic*** (5).
- Zamíchejte ***akční karty*** (žluté) a umístěte je na odpovídající místo na ***desce odměn*** (6). To samé udělejte s ***trvalými kartami*** (oranžovými) (7).
- Zamíchejte ***karty cílů*** (fialové) a dejte každému hráči náhodně 3 karty. Každý hráč si vybere jednu z těchto karet (8) a zbylé dvě vrátí navrch balíčku. Znovu ***karty cílů*** zamíchejte a dejte je lícem dolů na odpovídající místo na ***desce odměn*** (9).
- Náhodně umístěte ***žetony inovací*** lícem vzhůru na odpovídající místa na ***desce odměn*** (10). Zbylé žetony nechte lícem dolů – tvoří zásobu (11).*
- Náhodně rozmístěte ***žetony úžin*** lícem vzhůru na 11 úžin na ***hrací desce*** (12).
- Náhodně rozmístěte ***žetony lovu*** lícem vzhůru na každé ze zelených polí na ***hrací desce*** (13). Nepoužitý žeton vraťte zpět do krabice. Nebudete jej v průběhu této hry používat.
- Začínajícím hráčem se stává nejmenší hráč a hra pak pokračuje po směru hodinových ručiček.

PŘÍPRAVA HRY PRO 2/3 HRÁČE

Při hře ve čtyřech jsou ve hře dvě střední figurky každého typu. Pokud hrajete ve dvou či ve třech, odstraňte jednu sadu 9 středních figurek (14). Budete tak hrát pouze se 27 figurkami. Všechny figurky jsou tak různé.

Tip: *Nejsnazší způsob, jak určit výšku figurky, je podívat se, kolik tečkovaných linek má na nohách.*

** Pokud nejsou lícem nahoru alespoň 3 inovace první úrovně, krok opakujte, dokud tomu tak nebude.*

AKČNÍ FÁZE

1 – Během svého tahu hráč **musí** udělat **jednu ze tří následujících akcí**:

EVOLUCE	MIGRACE	VÝMĚNA
Umístění nové ***figurky kmene*** a příslušné ***vesnice*** na prázdné území na mapě.	Pohyb ***figurky kmene*** a její ***vesnice*** na prázdné území.	Pohyb ***figurky kmene*** a její ***vesnice*** na území obsazené jiným hráčem.

2 – Hráč si vezme odměnu odpovídající jeho akci (viz *Fáze odměn*).

3 – Kromě povinné akce může hráč kdykoliv ve svém tahu zahrát jednu kartu od každé barvy (viz *Karty*).

EVOLUCE

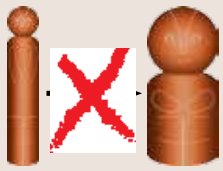
Umístěte novou *figurku kmene* a příslušné *vesnice* na prázdné území na *mapě*.

Hráč si vezme ***figurku kmene*** ze zásoby a umístí ji na prázdné území na ***hrací desce***. Nová ***figurka*** musí být umístěna na území, které **sousedí** s územím, kde již nějaká ***figurka*** stojí, přičemž je **jedno, kterému hráči patří**. Území spojená úžinou jsou považována za sousedící.
Aby mohla být figurka umístěna, musí mít alespoň dvě charakteristiky stejné jako figurka na sousedícím území.

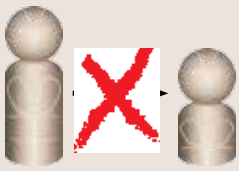
Různé charakteristiky mohou být: různá barva, výška +1 či síla +1. **Není možné vedle již stojící figurky umístit figurku slabší či nižší.**

Možné jsou tak následující konfigurace:

- **Zcela stejná:** stejná výška, stejná síla, stejná barva.
- **Jiná barva:** stejná výška, stejná síla, jiná barva.
- **Síla +1:** stejná výška, stejná barva, síla o jedna vyšší (tlustší figurka).
- **Výška +1:** stejná síla, stejná barva, výška o jedna vyšší (vyšší figurka).



Špatně: Rozdíl v síle je větší než 1.



Špatně: Figurka je nižší.

Správně: Figurky se liší jen barvou.

Špatně: Dva rozdíly, barva a výška.

Správně: Rozdíl je jen ve výšce, a to o 1.

Poznámka: *Pokud evoluce probíhá na území, které má více sousedů, podmínky musíte splnit jen vůči jednomu z nich.*

Hráč umisťuje ***figurku*** na území s ***vesnicí*** své barvy. Figurky o síle 1 se umisťují do otvoru uvnitř ***vesnice***, zatímco ostatní se pokládají na ni. Od té chvíle jsou ***figurka*** a ***vesnice*** nerozlučně spjaty, a to i když se ***figurka*** musí pohnout. Po umístění neexistuje způsob, jak ***figurky*** či ***vesnice*** odstranit z hrací plochy.

MIGRACE

Pohněte *figurkou kmene* a její *vesnice* na prázdné území.

Hráč může pohnout jednou svou ***figurkou*** (společně s její ***vesnicí***) na ***hrací desce*** o počet území odpovídající výšce figurky (1, 2 nebo 3).

Během pohybu se hráč může pohnout i přes území obsazená ***figurkami*** jiných hráčů.

Hráč nemusí využít celý svůj pohyb.

Zelený hráč pohybuje figurkou o výšce 2. Jde přes zelené území, které je obsazené růžovým hráčem, a skončí na prázdném oranžovém území.

VÝMĚNA

Pohněte *figurkou kmene* a její *vesnice* na území obsazené jiným hráčem.

Pravidla pohybu jsou stejná jako u migrace.
Koncové území musí být obsazené ***figurkou*** menší síly.
Příchozí ***figurka*** zahajuje výměnu. Obě ***figurky*** si i se svými vesnicemi vymění pozice.
Silnější figurka zabere území slabší figurky a slabší figurka musí jít na území, odkud silnější přišla.

Není možné provést výměnu s neutrální startovní figurkou.

Růžový hráč pohybuje figurkou o výšce 2 a síle 2. Pohybem se dostane na žluté území obsazené zeleným hráčem s figurkou o síle 1. Růžový zabere území zeleného a zelenou figurku vyžene na území, ze kterého pohyb zahájil.

FÁZE ODMĚN

Hráč ukončuje svůj tah tak, že si bere odměny, které ve svém tahu získal.
Dle typu obsazeného území může hráč dostat 4 různé typy odměn:

- ***karty*** (akční, trvalé či cílů),
- ***žetony inovací*** (úrovně 1, 2, 3, 4 a 5),
- ***lovecké žetony*** (hodnoty od 4 do 8),
- ***žetony úžin*** (hodnoty od 3 do 5).

Poznámka: *Hráč, který zahájil výměnu, získá odměnu na základě území, na kterém jeho figurka skončí. Pravidla jsou stejná jako u evoluce a migrace. Druhý hráč o nic nepřichází, ale také nedostane odměnu za území, na které je vyhnán.*

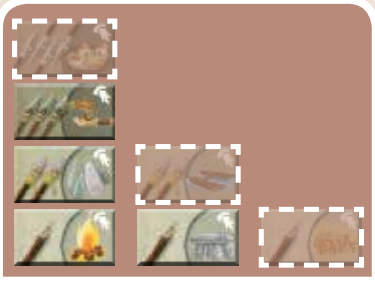
1) Získávání karet a vynalézání inovací

Když hráč umístí ***figurku kmene*** či s ní pohne na určité území, bere si ihned odměnu odpovídající barvě území.
Žlutá, oranžová, fialová a hnědá území odpovídají polím na ***desce odměn***. Každá z barev dává možnost výběru ze dvou různých odměn.

Poznámka: *Pokud má hráč získat jako odměnu **kartu** či **žeton inovací** a odpovídající karta nebo žeton již není k dispozici, nedostane nic.*

ŽLUTÁ	ORANŽOVÁ	FIALOVÁ	HNĚDÁ
Vezměte si **jeden ze tří vyložených** ***žetonů inovací*** **ze žlutého sloupce**, poté si vezměte vrchní ***akční kartu*** z balíčku,	Vezměte si **jeden ze tří vyložených** ***žetonů inovací*** **z oranžového sloupce**, poté si vezměte vrchní ***trvalou kartu*** z balíčku,	Vezměte si **jeden ze tří vyložených** ***žetonů inovací*** **z fialového sloupce**, poté si vezměte vrchní ***kartu cílů*** z balíčku,	Vyberte si dva z ***žetonů inovací*** v hnědém sloupci,
NEBO	**NEBO**	**NEBO**	**NEBO**
si vezměte tři vrchní ***akční karty*** a dejte si je do ruky. Poté vraťte jakékoliv dvě ***akční karty*** z ruky dospodu balíčku.	si vezměte tři vrchní ***trvalé karty*** a dejte si je do ruky. Poté vraťte jakékoliv dvě ***trvalé karty*** z ruky dospodu balíčku.	si vezměte tři vrchní ***karty cílů*** a dejte si je do ruky. Poté vraťte jakékoliv dvě ***karty cílů*** z ruky dospodu balíčku.	si vyberte jeden ***žeton inovací*** v kterémkoli sloupci na ***desce odměn***.

Pokud si hráč vezme ***žeton inovací*** z ***desky odměn***, náhodně se nahradí ***žetonem inovací*** ze zásoby. Pokud je zásoba prázdná, nic nedoplňujte.
Karty jsou popsány na následující stránce.



Hráč má žetony 1-2-3-1. Může si tak vzít žeton úrovně 4 a dát jej nad 3, či žeton úrovně 2 a dát jej nad 1. Nebo si může vzít žeton úrovně 1.

Omezení pro žetony inovací

Upozornění! Hráči vykládají ***žetony inovací*** před sebe lícem nahoru. Když si hráč bere nový žeton, musí jej umístit nad žeton,který je právě o jednu úroveň nižší. Vždy je možné si vzít žeton úrovně 1, ale pokud nemáte žeton o úroveň nižší, nesmíte si vzít žetony úrovně 2–5.
Úroveň žetonu určuje počet vyobrazených kopí. Ilustrace jsou na žetonech pouze z estetických důvodů.

2) Lovecké žetony

Hráč, který umístí ***figurku*** na zelené území nebo se tam s ní pohne, si ihned vezme ***lovecký žeton***, který tam leží. Od této chvíle již území nedává žádné další odměny. Na konci hry hráč získá počet bodů odpovídající hodnotě žetonu. Jakmile hráč jednou žeton získá, nemůže jej ztratit.

3) Žetony úžin

Pokud má hráč ***vesnice*** na obou stranách úžiny, tuto úžinu ovládá a může si vzít příslušný žeton úžiny z ***hrací desky***.
Jakmile je jednou žeton odebrán z desky, nehraje již ovládání dané úžiny žádnou roli.

Zelený hráč má vesnice na obou stranách úžiny. Vezme si tak žeton úžiny (hodnota 4)

KARTY

Kromě své povinné akce může hráč kdykoliv během svého tahu zahrát až tři karty – jednu od každé barvy (žlutou, oranžovou a fialovou).

Poznámka: *Hráč nemůže hrát karty během tahu svých protivníků. Ve svém tahu ale může zahrát až tři.*

Příklad: *Hráč může na začátku tahu zahrát akční kartu, poté pohnout figurkou, zahrát stálou kartu a na konci tahu i kartu cíle.*

Příklad: *Na této kartě jsou tři kopí. Potřebujete tak žeton inovací úrovně minimálně 3, abyste ji mohli zahrát.*

Poznámka: *Některé karty cílů hovoří o „kontinentech". Každá zemská masa oddělená od jiných mas úžinami tvoří jeden kontinent. Výjimkou jsou dva zobrazené ostrovy, které dohromady tvoří Oceánii.*

· AKČNÍ KARTY (ŽLUTÉ)

Když použijete tuto kartu, její efekt se okamžitě vyhodnotí a poté je karta zahozena.

· STÁLÉ KARTY (ORANŽOVÉ)

Aby hráč mohl zahrát stálou kartu, musí mít alespoň jeden ***žeton inovací*** na úrovni, která je vyznačena na kartě. Karta se zahraje tak, že ji hráč vyloží před sebe. Její efekt pak trvá až do konce hry, a to i v případě, že by hráč přišel o žeton inovací,který mu ji umožnil zahrát.

· KARTY CÍLŮ (FIALOVÉ)

Za splnění ***karet cílů*** dostávají hráči vítězné body. Musí k tomu splnit podmínky vyznačené na kartě (mít stejně či více prvků).
Jakmile hráč podmínky splní, může kartu vyložit před sebe. Vyložené ***karty cílů*** již dále ve hře hráč nemůže ztratit.

VELMI DŮLEŽITÉ!

- **Jakmile hráč splní kartu cíle, dobere si ihned novou kartu cíle.**
- **Hráč nemůže mít v ruce více než 2 karty cílů. Pokud hráč už má v ruce dvě karty cílů a má si dobrat třetí, musí si z těchto tří vybrat dvě, které si nechá. Zbylou vrátí dospodu balíčku cílů.**

KONEC HRY

Příklad:
Hráč má:

- *5 karet cílů s hodnotami 6/5/5/4/4 = 24 bodů*
- *2 stálé karty a jednu akční kartu stále v ruce = 3 body*
- *1 lovecký žeton s hodnotou 4 = 4 body*
- *2 žetony úžin (hodnot 4 a 5) = 9 bodů*
- *2 žetony inovací úrovně 1, 2 žetony inovací úrovně 2, 1 žeton inovací úrovní 3, 4 a 5 = 11 bodů*

Jeho celkové skóre je 51 bodů.

Hra končí v okamžiku, kdy **dojde zásoba některého z herních dílků**:

- **Jeden z balíčků karet** (žlutých, oranžových či fialových) **je prázdný.**
- **Všechny *žetony inovací* byly sebrány z desky odměn.**
- **Je vyčerpána zásoba *figurek*.**
- **Všichni hráči použili všechny svoje *vesnice*.**

Hráč, který si vzal poslední z některého z výše uvedených dílků, spustí konec hry. Každý další hráč poté hraje ještě jednou a potom si všichni hráči sečtou své body.
Během posledního kola mohou hráči ve svém tahu zahrát více než jednu *kartu cílů*, ale nedobírají si novou *kartu cíle* poté, co ji vyloží z ruky.

- Hráči získají tolik bodů, kolik je součet bodů na jejich ***kartách cílů***.
- Každá karta, která zůstane hráči v ruce, přidává jeden bod.
- ***Lovecké žetony*** a ***žetony úžin*** přinášejí tolik bodů, kolik je na nich uvedeno.
- Každý ***žeton inovací*** přináší hráči jeden bod. Výjimkou jsou inovace páté úrovně, které přinášejí 5 bodů.

Hráč s nejvyšším počtem bodů je vítězem hry.
V případě remízy je vítězem hráč, který má více karet v ruce.

PODĚKOVÁNÍ

*Hra **Origin: Počátek lidstva** prošla dlouhým vývojem a vylepšováním a byla za posledních pět let testována v mnoha různých verzích. Toto období důkladně prověřilo dobrou vůli mých přátel a trpělivost členů týmů Matagot, kterým bych všem rád tímto poděkoval: Stefania Angelelli, Alberto Branciari, Luciano Sopranzetti, Walter Obert, Luca Borsa, Paolo Mori,Tinuz, Paoletta, Willy, Paolo Ruffo, Matagot tým (Hicham, Arnaud, Mathieu, Yann, Doria, Barbara, Fabien, Sabrina). Zvláštní díky pak věnuji Bruno Cathalovi, který svými návrhy a vylepšeními výrazně přispěl k výsledné podobě hry.*

AUTOŘI CZ/SK VERZE

Překlad: *Martin Hrabálek, Michal Široký, Peter Černák*
Grafická úprava: *Jiří Tomášek*
Jazyková úprava: *Tým REXhry.cz*

KRÁLOVSKY SE BAVTE!

www.REXhry.cz