

Laborigines

Autoři: Tomáš a Jakub Uhlířovi

Laborigini jsou podivuhodná stvoření. Vznikli jako vedlejší efekt záhadných vědeckých experimentů a potulují se po laboratoři, která je plná nástrah a nebezpečí. Jejich život je krutý, ale oni neztrácejí smysl pro humor a naději, že se jim podaří jednoho dne z laboratoře uniknout. To se však podaří jen poslednímu přeživšímu. V této hře pro hráče všech věků zapojíte svou fantazii, paměť i taktické schopnosti. Příjemnou zábavu.

Herní materiál

Moa

Záhadné stvoření, které se pohybuje po laboratoři a škodí laboriginům.

Plastelína a podstavečky

Každý hráč si před hrou vymodeluje svého laborigina z plastelíny a postaví ho na podstaveček.

Pole s pastmi

Oboustranná pole se symboly představující pasti, které v laboratoři na laboriginy číhají. Políčka jsou v každé hře uspořádána jinak, proto je i každá hra jiná. Je velmi dobré si během hry zkusit zapamatovat, kde se která past nachází. Při tom vám může pomoci, že každá past existuje ve dvou provedeních. Jedno políčko obsahuje tuto past z obou stran, zatímco druhé je z jedné strany bezpečné.

Žetony energie

Žetony energie

Každý laborigin má na začátku 20 žetonů své energie ve své barvě. V průběhu hry bude získávat i energii v barvě jiných hráčů, což může mít výhody i nevýhody.

Blesky, nákaza nemocí, vlaječka imunity

Značky, které se zapichují do laborigina, aby bylo vidět, kolik má v sobě blesků, zda je nakažen nebo chráněn vlaječkou imunity. Blesků se zbavit nelze. Nemoc můžete přenést na zdravého laborigina, a tím se jí zbavit.

Karty nemocí

Laborigini se mohou během hry nakazit nemocí. Tu určují právě tyto karty.

Kostky

Dvě házeací kostky.

Příprava, průběh a konec hry

Příprava hry

Rozložte herní materiál dle obrázku

- Pole s pastmi rozložte náhodně tak, aby vytvořily kruh.
- Moa postavte na libovolné pole.
- Karty nemocí zamíchejte a položte doprostřed hrací plochy lícem (textem) dolů.
- Každý hráč dostane podstaveček, plastelínu a 20 žetonů energie své barvy (pro kratší hru 15, viz Varianty).
- Z plastelíny si vymodelujte laborigina, dejte jej na podstaveček a postavte na libovolné pole.

Hráči se dohodnou, nebo hlasují, který laborigin je nejhezčí. Tento laborigin získává vlaječku imunity a začíná hru. Pokud se nedohodnou, je za nejhezčího považován laborigin nejtěžšího hráče.

Hráči se v tahu střídají po směru hodinových ručiček a pohybují svými laboriginy po herním plánu. Laborigin žije, dokud má alespoň 1 energii jakékoli barvy. Ztrácet a získávat energii bude v nejrůznějších situacích, vždy ale jedním ze dvou základních způsobů:

- předáváním energie mezi laboriginy a
- odkládáním energie na hrací plán.

Odložení energie

Odložit energii neznamená vyřadit žetony energie ze hry, ale vždy toto: Položte jeden žeton energie na pole, kde právě laborigin stojí, druhý žeton vyřadte ze hry, třetí na pole kde stojíte, čtvrtý ze hry, ... atd. až do uvedeného počtu žetonů. **Ve hře se energie přímo nevyřazuje, vždy se odkládá výše uvedeným způsobem.**

Předávání energie

Předat energii jinému laboriginovi znamená dát mu příslušný počet žetonů energie ze své zásoby. Právo výběru barvy žetonů energie má vždy hráč, který je právě na tahu, ať už je to ten, kdo energii předává, nebo ten, komu je předávána.

Vlaječka imunity

Vlaječka imunity (dále jen vlaječka) chrání toho, kdo ji má, před ztrátou energie. **Dokud máte vlaječku, nepřicházíte o žádné žetony energie** (ani odkládáním ani předáváním) s

výjimkou nemoci „komplex méněcennosti“, kde je to výslovně uvedeno. Vlajčka ale nechrání před ničím jiným (například získání značky nemoci nebo blesku). Vlajčka je jen jedna pro všechny, takže pokud jí někdo získá, dosavadní majitel ji ztratí. Vlajčka může být chvílemi i mimo hru – tj. nevlastní ji nikdo.

Laborigin bez energie vypadává

Laborigin, který nemá žádné žetony energie, vypadává okamžitě ze hry, a to i když není na tahu, nebo ho ještě nedokončil. **Spolu s ním ze hry zmizí i všechny žetony jeho energie (včetně žetonů, které vlastní ostatní hráči).** Ve chvíli, kdy je vyřazen první laborigin, je ze hry zcela odstraněna vlajčka a není již tedy možné ji získat.

Konec hry

Vyhrává laborigin, který zůstane poslední v laboratoři. Ten byl předurčen k tomu, aby laboratoř opustil a pokusil se uspět ve světě mimo ni.

Průběh tahu

Tah každého hráče má tyto fáze:

- 1) hod kostkami
- 2) projevy nemoci
- 3) pohyb Moa a laborigina
- 4) spuštění pasti

Fáze 1. Hod kostkami

- **Hod'te 2 kostkami.**
- Rozhodněte se, kterou kostku použijete pro pohyb Moa a kterou pro pohyb svým laboriginem. Pro přehlednost můžete jednu kostku přisunout k Moa a druhou k laboriginovi.
- Pokud vám alespoň na jedné kostce **padla 1, vezměte si vlajčku.**

Fáze 2. Nemoci

Ve fázi 3 a 4 se můžete nakazit nemocí. Pokud jste již z minulých kol nakaženi, v této fázi se projeví její, většinou negativní, důsledky. Pokud jste tedy nakaženi nemocí (viz dále) proveďte v tuto chvíli její efekt (netýká se mutací):

Lepra (Leprosy)

Odložte jednu energii.

Komplex méněcennosti (Inferiority Complex)

Pokud vám padla alespoň na jedné kostce jednička, odložte 2 energie. Vlajčka imunity vás před účinky této nemoci nechrání (výjimka z pravidel pro vlajčku imunity).

Kulhavka (Limping)

Pokud jste přiřadili laboriginovi kostku se sudým číslem, odložte 2 energie.

Ztráta imunity (Immunity Loss)

Pokud máte vlajčku, odložte jí ze hry. Tato nemoc kromě okamžitého efektu působí i ve chvíli, kdy byste vlajčku měli získat později během svého tahu. V tomto případě ji pouze odeberte jejímu majiteli a položte vedle herního plánu. Sami ji získat nemůžete.

Běhavka (Hyperactivity)

Číslo na kostce, kterou jste přiřadili svému laboriginovi, je od této chvíle po zbytek tahu dvakrát větší.

Mutace

Mutace jsou nemoci, které nepůsobí okamžitě, ale až v momentě, kdy má laborigin získat či ztratit energii. Pozitivní a negativní mutace ovlivňují *ztrátení energie odkládáním*, mutace trávení ovlivňuje *jakékoli získávání energie*.

Pozitivní mutace (Benign Mutation)

Kdykoli odkládáte energii, odložte o 1 energii méně. Netýká se to jiných způsobů ztráty energie (viz Energie - přehled).

Negativní mutace (Malign Mutation)

Kdykoli odkládáte energii, odložte o 1 energii více. Netýká se to jiných způsobů ztráty energie (viz Energie - přehled).

Mutace trávení (Energy Storage Disorder)

Nemůžete nijak získávat energii. Pokud ji máte získat, ponechte žetony energie na místě, kde se nacházejí.

Fáze 3. Pohyb Moa a laborigina

V této fázi proběhne akce v tomto pořadí

3a. pohyb Moa

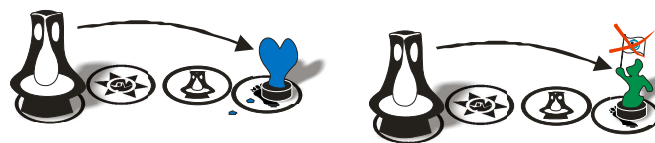
3b. pohyb laborigina

Pohyb obou těchto figurek se řídí podobnými, ne však stejnými pravidly. Pohybují se o tolik polí, kolik udává přiřazená kostka. **Moa se vždy pohybuje po směru hodinových ručiček, laborigin směrem, který určí hráč na tahu.**

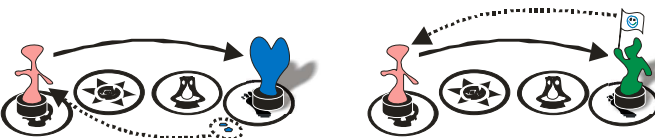
Na jednom poli smí být nejvýše jedna figurka. Pokud dojde figurka na obsazené pole, musí pohyb opakovat – postoupí znovu stejným směrem o stejný počet polí. Před tím, než pohyb opakuje, se vyhodnotí konflikt obou figurek. Pohyb se může opakovat i vícekrát, dokud figurka neskončí na volném poli.

Konflikt figurek

Moa je silnější než laborigin a podle toho vypadá i konflikt mezi nimi, nehledě na to, zda se pohybuje Moa nebo laborigin. Při tomto konfliktu **laborigin odloží 2 energie**, nebo pokud má vlajčku, tak **ztrácí vlajčku** (ale ne energii).



Pokud jsou v konfliktu dva laboriginů je silnější ten, který je v pohybu. Silnější laborigin si **převezme** od stojícího laborigina **2 energie** v barvě dle svého výběru, nebo pokud má slabší laborigin vlajčku, tak si od něj **převezme vlajčku**.

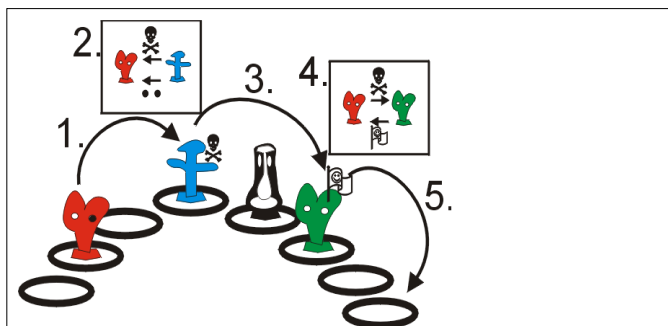


Po konfliktu dvou laboriginů rovněž **může** dojít k přenosu nákazy takto: **Pokud má jeden z laboriginů v konfliktu značku nákazy a druhý ne, je tato značka předána.** Laborigin, který jí až doposud měl, se jí zbaví, ten druhý ji naopak získá. Pokud mají nákazu oba, nic se neděje.

Manipulace

Použitím manipulace, může jakýkoli hráč určit směr pohybu

laborigina. V případě, že to chce udělat, musí to oznámit před fází 3a (pohyb Moa), tedy poté co už bylo určeno která kostka bude přiřazena laboriginovi. Manipulující hráč musí **odhodit tři energie v barvě manipulovaného laborigina** do společné zásoby (toto je výjimka, kdy jsou všechny tři energie odstraněny ze hry, žádná není odložena na některé pole). Poté určí, kterým směrem se má laborigin, který je na tahu, pohybovat. Pokud chce manipulaci použít více hráčů, má přednost hráč, který je po směru hodinových ručiček nejbližší hráči na tahu.



Příklad (fáze 3b): Červený přiřadil laboriginovi kostku s dvojkou. Vybral pohyb po směru hodinových ručiček. Pohnul se nejdříve o dvě pole (1.), kde je nakažený modrý laborigin. Modrý mu předá energii a značku nákazy (2.). Červený pak v pohybu pokračuje o další dvě pole (3.). Tam je zelený laborigin s vlaječkou. Zelený červenému nepředá, žádnou energii ale vlaječku a dostane od červeného značku nákazy (4.). Nakonec se červený pohne o další dvě pole (5.), kde svůj pohyb skončí.

Fáze 4. Spuštění pasti

Laborigin si nejdříve vezme všechnu energii, která leží na poli, kam došel. Pak pole otočí a stoupne si na něj. Nakonec provede efekt pasti, kterou právě odkryl. Podle barvy políčka se na první pohled pozná, zda je vyvolaný efekt špatný (žlutá), neutrální (zelená) nebo dokonce dobrý (bílá).

stopa

Pokračujte v pohybu. Přesněji řečeno: Vraťte se do fáze 3b pohybu laborigina. Směr pohybu zůstává stejný.
Poznámka: Poté co je dokončena fáze 3b včetně konfliktů se samozřejmě pokračuje novou fází 4 s novou pastí.

nemoc

Jste nakaženi. Vezměte si značku nemoci (pokud ji ještě nemáte). Otočte novou kartu nemoci z balíčku nemocí a položte jí lícem nahoru na odhazovací balíček nemocí. Tuto nemoc teď mají všichni laboriginovi se značkou nemoci. Účinek nemoci se ovšem neprovádí nyní, ale až ve fázi nemoci každého nakaženého laborigina (fáze 2). Když balíček nemocí dojde, zamíchejte odložené karty a vytvořte z nich balíček nový.

charita

Dejte 3 energie laboriginovi s nejmenší energií. Pokud je to váš laborigin nic se neděje. Pokud je takových laboriginů víc a váš není mezi nimi, pak tyto 3 energie odložte.

radiace

Odložte tolik energie, kolik je odkryto zelených polí. Nezáleží na tom zda na nich někdo stojí nebo ne.

blesk

Postupně proved'te tyto akce:

1. Vezměte si blesk a zapíchněte jej do svého laborigina.
2. Každý laborigin na hracím plánu, včetně vašeho, odloží

tolik energie, kolik má v sobě blesků.

Blesky postihují nejen laborigina na tahu ale i ostatní. Blesků se nelze nijak zbavit.

kyselina

Ve svém příštím tahu laborigin odloží 1 energii na každém poli, přes které přechází (počínaje tím, na kterém začíná). Na poli, na kterém se nakonec zastaví, neztratí už nic. Kyselina dokáže být velmi nebezpečná. Možná proto na ni někteří hráči rádi zapomínají. Aby se to nestávalo, ve chvíli, kdy někdo otočí políčko s kyselinou, vezme si zároveň značku kyseliny a položí vedle svého laborigina. Po svém příštím pohybu ji smí zase odložit.

malá exploze

Odložte 4 energie.

velká exploze

Odložte 8 energií.

léčení

Vezměte si od každého laborigina 1 energii dle svého výběru.

vlaječka

Získáváte vlaječku imunity.

danger

Nic se neděje. Je to pouze varování, že na druhé straně je velká exploze.

zelené pole

Nic se neděje. Což je vlastně dobře.

Varianty

Pokud už jste se seznámili s normálními pravidly Laboriginů, vyzkoušejte některou z následujících variant:

- **Týmy** – varianta pro 4 nebo 6 hráčů. (V 6 hráčích je potřeba hrát podle této varianty)
- **Dvojčata** – varianta pro 2-3 hráče.

Chcete-li hru zkrátit, můžete také začínat s méně než 20 energiemi, například 15. Může to ale znamenat, že někteří hráči vypadnou ze hry relativně rychle.

Varianta Týmy

Počet hráčů: 4, 6

Hráči se rozdělí do týmů po dvou. Dvojice obdrží dohromady jednu barvu plastelíny. Tým se tedy skládá ze dvou laboriginů stejné barvy. Každý hráč z dvojice ovládá jednoho laborigina. Každý laborigin obdrží 5 žetonů energie neutrální barvy (jakákoli barva neúčastníci se hry) a 15 žetonů energie své barvy.

Pokud laborigin vypadne ze hry, druhý z týmu je výrazně oslaben, protože ze hry stejně jako v standardních pravidlech zmizí všechna energie jeho barvy. Hra končí, pokud ve hře zůstanou pouze laborigini jedné barvy.

Varianta Dvojčata

Počet hráčů: 2, 3

Moa se neúčastní hry.

Každý hráč si vymodeluje 2 laboriginy a hraje za oba. Oba laborigini obdrží společnou zásobu 20 žetonů energie. Pokud má některý z nich energii odložit, odkládá je ze společné zásoby.

Při hodu kostkami přiřadí hráč každému svému laboriginovi jednu z kostek. Postupně pohne oběma laboriginy. Smí si vybrat pořadí, v jakém s nimi bude táhnout. Jeden z laboriginů se musí pohnout po směru a druhý proti směru hodinových ručiček.

Pokud bude chtít někdo ovládat cizího laborigina, určí směr pro oba laboriginy zvoleného hráče. (Respektive určí směr pro jednoho laborigina, přičemž druhý se dle pravidla pohybu musí pohnout v opačném směru.)

Pokud hráč hodí jedničku, může dát vlaječku jen jednomu ze svých laboriginů.

Když hráč přijde o všechnu energii, oba jeho laborigini jsou vyřazeni ze hry.

Přehledy

Zde již nejsou žádná nová pravidla, pouze rekapitulace již řečených pravidel:

Vlaječka – přehled

Vlaječku je možné získat

- hozením jedničky alespoň na jedné z kostek
- zastavením se na poli obsazeném laboriginem s vlaječkou
- otočením pole se symbolem vlaječky

Vlaječku je možné ztratit

- když má vlaječku získat někdo jiný a máte ji vy
- když na vašeho laborigina stoupne jiný laborigin, čímž vám vlaječku sebere
- když na vašeho laborigina stoupne Moa
- ve chvíli, kdy je ze hry vyřazen první laborigin, odstraní se ze hry i vlaječka (a už se do hry nevrací)

Energie – přehled

Laborigin může energii ztratit takto

Odkládání energie

- setkání se s Moa. (*odložení 2 energií*)
- předepisuje to past na poli, které otočil on (malá a velká exploze, radiace, blesk) nebo někdo jiný (blesk)
- působením nemocí
- působením kyseliny – *odložení 1 energie* na každém poli, přes které jde (mimo cílového), počínaje polem výchozím

Předání energie jinému laboriginovi

- na políčko, kde stojí, si stoupne jiný laborigin (*předání 2 energií*).
- předepisuje to past na poli, které otočil on (charita) nebo někdo jiný (léčení)

Při vypadnutí jiného laborigina

Ve chvíli, kdy nějaký laborigin vypadne ze hry (spolu s ním ze hry odejde všechna energie jeho barvy).

Laborigin může energii získat

- když laborigin stoupne na pole obsazené jiným laboriginem (*předání 2 energie*)
- když se laborigin zastaví na neobsazeném poli, na kterém se nachází nějaké žetony energie, ještě před otočením pole je sebere
- když to předepisuje past na poli, které otočil on (léčení) nebo někdo jiný (charita)