



YPSILONIE

Cesta do vyjmenované země

Ypsilonie je zábavná a rychlá hra podobná Člověče, nezlob se, při které se jen tak mimochodem naučíte vyjmenovaná slova. Všechna slova ve hře, která mají v kořeni po obojetné souhlásce b-f-l-m-p-s-v-z "y", jsou totiž slova vyjmenovaná nebo jim příbuzná. Píše se v nich tedy vždy tvrdé "y" neboli ypsilon.

Princip hry je jednoduchý – každý hráč hází kostkou, pohybuje svojí figurkou, sbírá různé předměty (Dary) a musí je donést na cílové místo.

Krabice obsahuje 4 samostatně hratelné hry. Pro každou hru existuje několik herních variant. Zkušení dobrodruzi se dokonce mohou vydat na Velké dobrodružství za pokladem, které kombinuje všechny herní desky dohromady. Ale hezky popořádku...

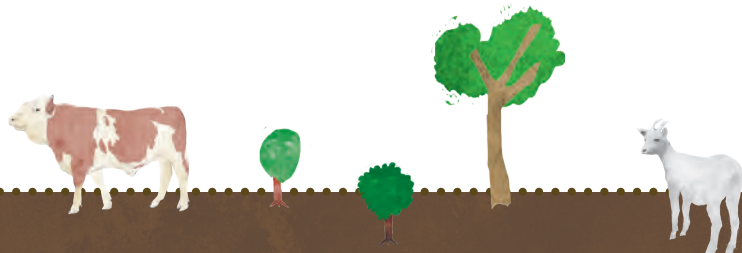
Pro začátek doporučujeme základní a nejjednodušší variantu hry:

Dobrodružství v Nezamyslicích

Uprostřed Nezamyslic je Výborná lékárna. Paní Výborná tam čeká na léčivé byliny, aby z nich připravila masti na hmyzí štípance, směsi na jasnou mysl nebo léčivé odvary na výrony a vylomeniny. Přines jí jako dárek pelyněk z bylinkářství U Neomylné báby, dobromysl od pěstitele Syrovátky nebo zlatobýl z Výroby mastí. Kdo bude s bylinami u paní Výborné první, získá od ní úsměv, který zbystří mysl.

Příprava hry

1. Najděte herní desku Nezamyslice – uprostřed má symbol byliny. Položte ji doprostřed stolu.
2. Připravte si všechny karty, které mají na svém rubu symbol byliny.
 - Balíček modrých karet Příhod a balíček červených karet Nebezpečí umístěte vedle herní desky rubem nahoru – hráči si je budou postupně lízat.
 - Žluté karty Pomocníků a zelené karty Darů dejte vedle plánu lícem nahoru – hráči si je budou během hry vybírat; mohou je tedy celou dobu vidět.

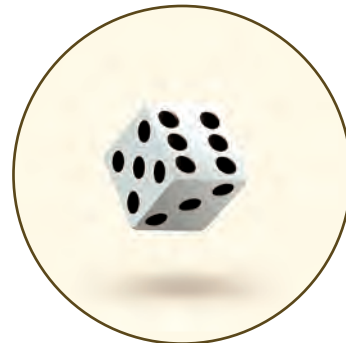




3. Posadte se ke stolu a rozdělte si domečky tak, aby měl každý hráč domeček, který je k němu nejbližší.



4. Vyberte si figurky (postavy) tak, aby každý hráč měl figurku (postavu) v barvě svého domečku. Postavte figurky do domečků.



5. Ještě najděte kostku a jste konečně připraveni začít!

Cíl hry

- Kdo první donese do Výborné lékárny paní Výborné ve středu herního plánu dvě různé byliny, vyhrál!

> Na herní desce je možné získat tři různé byliny: pelyněk, dobromysl a zlatobýl.
Před začátkem hry si ověřte, že všichni hráči dobře vědí, kde jsou políčka, na kterých bylinu získají.

Začátek hry

- Začíná hráč, který má nejdelší jazyk. Ostatní hráči hrají postupně ve směru hodinových ručiček.

Průběh tahu

1. Nejdříve hodte kostkou a postupte přesně o tolik polí, kolik padlo na kostce.
Pozor, po šestce se nehází znovu!
 - > Můžete si vybrat, kterým směrem půjdete, ale v jednom tahu se nesmíte vracet, tj. jít například o dvě pole dopředu a pak o tři pole zpět.
 - > Pokud dojdete na konec **slepé uličky**, musíte se vždycky ihned zastavit, i když byste podle hodů kostkou měli ještě pokračovat. To je výhodné, protože je tak jednodušší se na konec slepé uličky dostat – není potřeba hodit přesný počet na kostce.
 - > Na pole domečku nelze při hře vstupovat. Postava hráče se tam přesune pouze v případě, že ji někdo „vyhodil“, (viz níže) nebo že je to v instrukci na kartě, kterou si líznul.
2. Podle barvy pole, na kterém skončíte, si vezměte příslušnou kartu. Pokud je to Příhoda (modrá) nebo Nebezpečí (červená), přečte vám kartu hráč po vaší levé ruce. Instrukci na kartě splňte a kartu si ponechte před sebou, abyste měli vzpomínku, co všechno se vám během hry událo. Kdyby náhodou karty došly, prostě si žádnou neberte, stejně tak jako na šedivém poli.
(Karty Příhod a Nebezpečí jsou psané ypsilonicky, tj. příběhem, ve kterém se vyskytují vyjmenovaná slova s tvrdým y. Každá karta dává jednoduchou instrukci, co hráč může nebo musí udělat, např. někam se přenést, získat nebo ztratit Pomocníka nebo Dar, čekat apod.)

- Příhody
- Dar
- Nebezpečí
- Nic
- Pomocník

Vyhodnocením karty váš tah končí a hraje další hráč.



Důležité poznámky

- > V případě, že vás instrukce na kartě přenesou na jiné pole, další kartu již nelížete, pokud není na kartě výslovně uvedeno jinak.
- > Může se stát, že podmínku na kartě splňuje více hráčů (např. dva hráči jsou stejně daleko od Výsostného rybníka nebo dva hráči mají nejméně karet). V takovém případě určí hráč na tahu, kterého z nich se bude týkat.

Vyhazování

- > Pokud vaše postava postoupí na pole s postavou jiného hráče (tj. skončí tam), postava tohoto hráče se ihned vrací do svého domečku. Navíc můžete vyhozenému hráči sebrat jednoho Pomocníka podle svého výběru. Pokud žádného Pomocníka u sebe nemá, nic odevzdávat nemusí.
- > Po vyhození protihráče nezapomeňte pokračovat v tahu, tj. vytáhnout kartu na základě barvy pole, na kterém stojíte.
- > Pokud je na poli, na které se máte podle instrukce na kartě přenést, postava jiného hráče, vyhodte ji. Další kartu si ale již nelížete, pokud na kartě není výslovně uvedeno jinak.

Čekání

- > Některé karty vám ukládají jedno kolo čekat, abyste získali Pomocníka. V takovém případě položte svou postavu, další kolo nehrajte a daného Pomocníka si vezměte těsně před svým dalším tahem. Pokud vás během kola, kdy ležíte a čekáte, někdo vyhodí, Pomocníka nezískáte.
- > Pokud je ležící postava vyhozena jiným hráčem, je do domečku umístěna již postavená (vyhození ji probere), tj. hráč ve svém tahu rovnou hraje.



Pomocníci

- > Pomocníka můžete použít po hodu kostkou, abyste se posunuli o jiný počet polí. Např. sýkorka vám přidá k hodu kostkou +2. Pokud tedy hodíte 5, můžete použít sýkorku a pohnout se o 7 polí.
- > V jednom tahu můžete zahrát i více Pomocníků najednou. Např. kdybyste kromě sýkorky (+2) měli ještě výra (+3), můžete použít oba Pomocníky a pohnout se o 5 polí více, nežli padlo na kostce.
- > **Pomocníci jsou pouze na jedno použití.** Po použití je odhodíte zpátky na balíček Pomocníků.
- > U sebe můžete mít maximálně 3 Pomocníky. Jakmile získáte dalšího, musíte ihned jednoho propustit, tj. odhodit na balíček Pomocníků.
- > U sýčka (+1/-1) si můžete vybrat, jestli vám pohyb přidá, nebo ubere.



Konec hry

- Pokud skončíte ve Výborné lékárně u paní Výborné a máte u sebe dvě různé byliny, vyhráli jste! Hra tím končí.



Další herní desky: Dobrodružství v Bydžově a ve Vystrkově

Pokud už jste zdolali Nezamyslice, zkuste se vydat i do Bydžova nebo do Vystrkova. Hra probíhá úplně stejně, pouze si vyberete jinou herní desku a balíčky karet. U Bydžova mají uprostřed symbol jídla, u Vystrkova symbol zvířete.

BYDŽOV – legenda

Ve městě Bydžově, který slyne slávou po celé Ypsilonii, občas dojde k průmyslové, živelní či jiné katastrofě. Uprostřed města mají proto Neobyčejnou banku. V ní shromažďují potravu na horší časy. Je potřeba jim pomoci ji naplnit. Zajdi do uzenářství pro uzený jazyk, do hostince pro smažený sýr nebo do cukrárny pro žvýkačku a dones do Neobyčejné banky dvě různá jídla pro obyvatele Bydžova v nouzi jako Dar. Starosta města dá tomu, kdo bude nejrychlejší, pochvalu za rychlé nohy.

- V Bydžově musíte posbírat a do Neobyčejné banky odnést dvě různá jídla (smažený sýr z hostince U Syna Přemyslova, uzený jazyk z uzenářství nebo žvýkačku z cukrárny U Myšáka plyšáka).

Vystrkov – legenda

Kolem Farmy Zbyňka Kopýtko se pasou kobylinky, dobytek a plemenní býčci. Přiveď k němu na Farmu dvě různá zvířata jako Dar, bude mít ohromnou radost, že jsi mu pomohl rozšířit jeho stádo. Kromě úsměvu věnuje nejrychlejšímu hráči bytelné lýkové sandály na další cestu.

- Ve Vystrkově jsou tři různé druhy zvířat (kobylnka, býček, dobytek). Dvě z nich je potřeba dopravit na Farmu k farmáři Zbyňku Kopýtkovi.
- Všimněte si, že v Bydžově a ve Vystrkově jsou i trochu jiní Pomocníci (žluté karty). Lyže váš hod kostkou zdvojnásobí. U Netopýra si vyberete, jestli vám přidá +1 nebo +2



Týmová varianta dobrodružství (pro 4 hráče)

Hráči hrají na libovolné herní desce ve dvojicích proti sobě. Hra probíhá úplně stejně, nicméně končí tehdy, kdy jsou na cílovém místě 3 různé Dary (byliny, jídlo, zvířata), které tam přinesli členové jedné dvojice. Tato varianta hry je nejkratší.

- Pokud jeden hráč dojde do cílového místa dříve, může tam na druhého počkat a neházet.
- V cílovém místě není možné vyhazování, postav se tam vejde více vedle sebe.
- V případě potřeby může hráč z cílového místa opět vyjít a jít pomoci spoluhráči.

Důkladná varianta dobrodružství

Hraje se úplně stejně jako varianta pro jednoho hráče, pouze s tím rozdílem, že do cílového pole je potřeba přinést všechny tři různé Dary. Hra se tím o trochu protáhne, ale je zajímavější.

Zbojnická varianta dobrodružství

Hraje se úplně stejně jako předchozí varianty, pouze s tím rozdílem, že vyhozenému hráči je možné sebrat buď Pomocníka, nebo i Dar. Pozor tedy na zloděje!



Velké dobrodružství na cestě za pokladem

Na mysu Nenasytných syslů, daleko v tyrkysovém moři žije 7 syslů a vévodí jim syslí král. Hlídkají třpytivý poklad země Ypsilonie. Jsou velice mlsní, rádi pěstují bylinky a milují společnost dalších zvířat – jsou na mysu velice opuštění. Pokud každý z nich dostane nějaký dar (kobytku, býčka, dobytek, žvýkačku, smažený sýr, uzený jazyk, pelyněk, zlatobýl nebo dobromysl), pustí vás ke třpytivému pokladu. Cest za třpytivým pokladem je několik. Na všech ale číhá velké nebezpečí. Abyste je překonali, musíte být na cestu dobře vybaveni. Překonat vysoké hory vám nejlépe pomůže kobyłka, býček či ostatní dobytek. V údolí hmyzu využijete byliny proti dotěrnému hmyzu. V pustině vás jídlo zachrání před hladem. To všechno jsou zároveň dary pro 7 nenasytných syslů.



Tuto variantu doporučujeme pro zkušenější hráče, kteří už znají Nezamyslice, Bydžov i Vystrkov. Je možné ji hrát až v deseti hráčích najednou, nicméně potom hra trvá dlouho (počítejte přibližně 15 minut na jednoho hráče). Ideální je hrát tuto variantu ve čtyřech nebo v šesti hráčích.

Příprava hry

- Ve Velkém dobrodružství použijete všechny čtyři herní desky. Přiložte je k sobě tak, aby na sebe navazovaly všechny spojovací cesty.
- K Nezamyslicím, Bydžovu i Vystrkovu připravte vedle herního plánu odpovídající karty, tak jako v předchozích dobrodružstvích. Vedle herní desky s Pokladem umístěte tři hromádky karet podle barev. Všechny jsou označené fialovým symbolem, který najdete také na herní desce ve Mlýně. Tyto karty jsou

umístěny rubem nahoru. Žádné jiné karty se k herní desce s pokladem nevztahují.

- Hráči hrají ve dvojicích. V každé dvojici si vezměte dvě postavy stejné barvy. Každý hráč hraje za jednu z nich. Svě postavy umístěte na herní plán do libovolných domečků příslušné barvy. V každém domečku může být vždy jenom jedna postava.

Cíl hry

- Snažíte se dostat jako první k Pokladu, který je vlevo nahoře na herním plánu. Ve dvojici potřebujete mít u sebe alespoň 7 různých Darů pro nenasytné sysly, jinak vám poklad nevydají. Jako Dary mohou posloužit byliny z Nezamyslic, jídlo z Bydžova i zvířata z Vystrkova.

Mlýn

- Po závěrečné nebezpečné cestě k Pokladu však nemůže jít nikdo sám. Oba hráči z dvojice se musí nejprve potkat na poli Mlýna (vpravo dole na desce s pokladem). První hráč se ve Mlýně musí zastavit a počkat na druhého. Mlýn funguje jako slepá ulička – zastavíte se v něm, i kdybyste hodili na kostce víc.
- Pokud hráč čeká ve Mlýně, může použít svůj hod kostkou (ne však Pomocníky) ve prospěch druhého hráče. Kartu příslušející políčku si bere hráč, jehož panáček na pole vstoupil.
- Ze Mlýna se nedá vyhazovat, postav se tam vejde vedle sebe více.



Průběh hry před vstupem do Mlýna

Průběh hry je stejný jako v základní variantě. Každý hráč ve svém tahu hodí kostkou a následně vyhodnotí pole, na které vstoupil.

Vyhazování

- > *Pokud je postava hráče vyhozena, tj. má se vrátit do domečku, může si vybrat jakýkoliv volný domeček své barvy.*
- > *Pokud vstoupíte na pole s postavou svého spoluhráče, také ho vyhodíte. Není to tedy moc dobrý nápad.*

Průběh hry na nebezpečné cestě od Mlýna k Pokladu

- Když se oba hráči setkají ve Mlýně, pokračují dál společně. Mají jenom jeden hod kostkou a jejich postavy postupují společně o hozený počet polí. Hází v tahu hráče, který do Mlýna vstoupil jako první.
- Hráči si vyberou jednu z cest, horní cesta přes Vysoké hory, prostřední Údolím hmyzu, spodní Pustinou. Jakmile se na ni vydají, musí pokračovat směrem k Pokladu (není možné se vracet).
- Na nebezpečné cestě se nedají používat karty Pomocníků k úpravě hodů kostkou. I tak se vám ale můžou hodit, např. jako záchrana před účinkem karet.
- Pokud hráči vstoupí na barevné pole na cestě, musí si líznout kartu Nebezpečí pro danou cestu. Karta Nebezpečí má stejnou barvu jako pole na cestě.
- Pokud hráče vyhodí jiná dvojice hráčů, celá vyhozená dvojice se vrací na pole Mlýna.
- Při vyhazování na nebezpečné cestě není možné sebrat Pomocníka ani Dar.

Konec hry – TŘPYTIVÝ POKLAD

Hru vyhrává dvojice, která se jako první dostane na pole s Pokladem a má u sebe sedm různých Darů. Hra v tom okamžiku končí.



Varianta Velkého dobrodružství pro pokročilé: Magická země

Hraje se podle pravidel Velkého dobrodružství s následujícími úpravami:

V cílovém poli každého plánu (Výborná lékárna, Neobyčejná banka, Farma Zbyňka Kopýtka) a také ve Mlýně se nachází magický teleport. Pokud postava vstoupí na jedno z těchto polí, může si vybrat, na které jiné pole s magickým teleportem se přenese. Tento přenos se počítá jako pohyb o jedno pole na normální cestě. Na polích s teleporty se nesmí vyhazovat, postavy se tam vejdou vedle sebe.

Extrémní varianta Velkého dobrodružství pro mágy: Čtvrtý rozměr

Tečkované cesty mezi Bydžovem, Nezamyslicemi, Vystrkovem a Mlýnem nelze vůbec používat. Pokud se hráč chce dostat z jednoho herního plánu na druhý, musí použít pole s magickým teleportem (Výborná lékárna, Neobyčejná banka, Farma Zbyňka Kopýtka, Mlýn). Všechna pole s magickým teleportem jsou navíc totožná – pokud na nich postava stojí, je v současnosti na všech čtyřech polích zároveň a může se rozhodnout, kam pokračovat dál. Toto dobrodružství je vhodné zejména pro ty, které baví především fyzika a matematika.

Přehled Darů

● Vystrkov

Kobyła
Býk
Dobytek

Dary se nosí doprostřed na Farmu Zbyňka Kopýtka.

● Nezamyslice

Pelyněk
Zlatobýl
Dobromysl

Dary se nosí doprostřed do Výborné lékárny.

● Bydžov

Smažený sýr
Uzený jazyk
Žvýkačka

Dary se nosí doprostřed do Neobyčejné banky.



Přehled Pomocníků:

● Vystrkov

Slepýš (+1/-1)
Vyza (+2)
Netopýr (+1/+2)

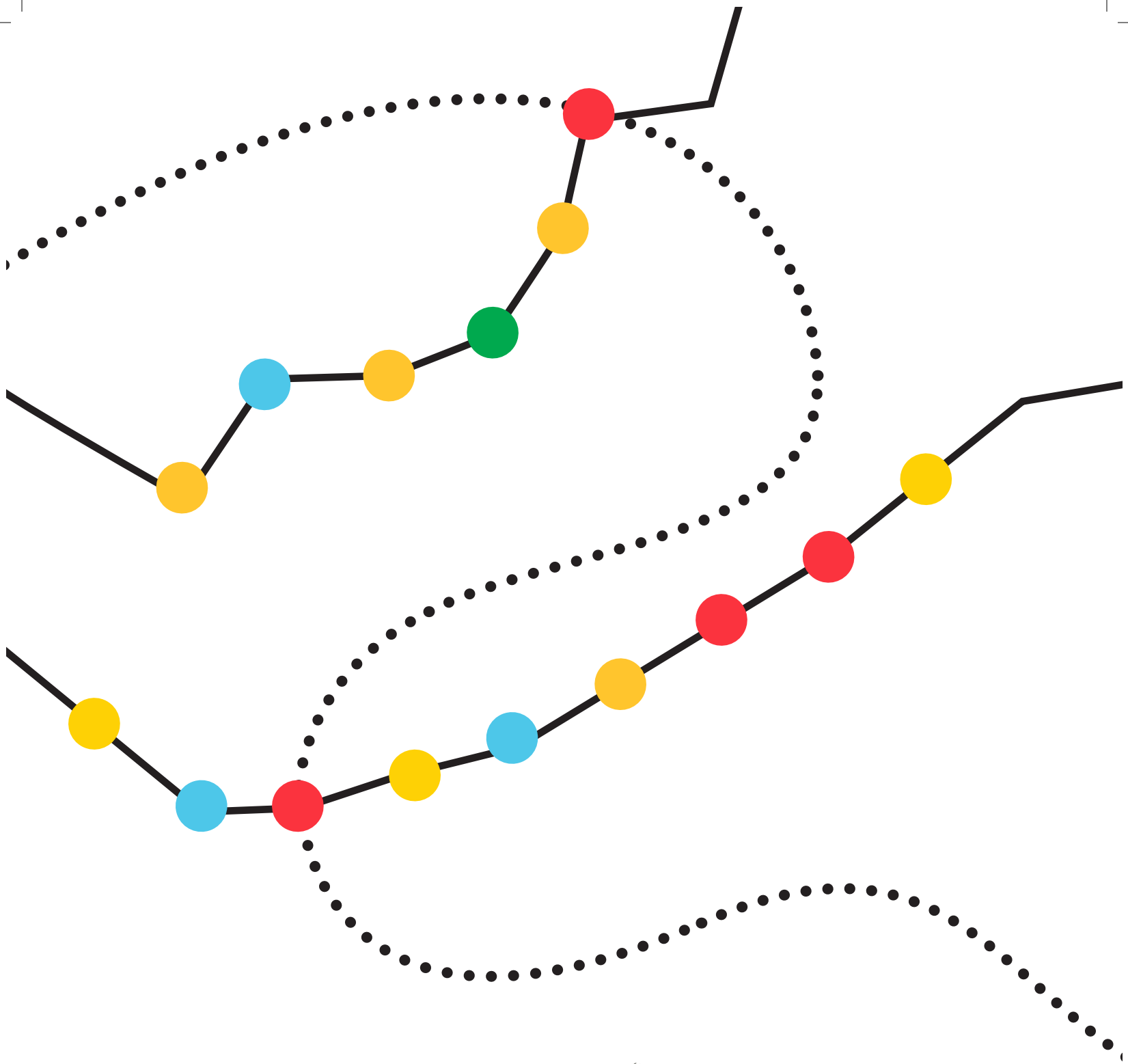
● Bydžov

Tryskomyš (+1/-1)
Kouzelný plyšový plášť (+2)
Lyže (x2)

● Nezamyslice

Sýček (+1/-1)
Sýkorka (+2)
Výr (+3)





© Loris Games, s.r.o.

Autorky hry: Barbora Mazůrková, Barbora Nosálová

Ilustrace a design: Helena Neubertová

Grafické práce: Veronika Nemejovská

Produkce: Ondřej Kareš

Herní rádce: Kryštof Kozák

Právní asistence: Jiří Dvořák



Děkujeme Ondřeji Hausenblasovi, Dáše Kozákové, Petrovi Malému, Barbaře Storchové, Rudolfu Šmídovi, Vojtovi Šmídovi, Janu Vaněčkovi, paní učitelce Heleně Pálenské a dětem ze ZŠ Hanspaulka, paním učitelkám Ladě Albrechtové, Veronice Roglové, dětem ze 3. A a 3. B a panu řediteli Františku Radovi ze ZŠ Strossmayerovo náměstí a všem kolegům, manželům a manželkám, dědečkům a babičkám, dětem a kamarádům, kteří nám pomáhali a měli pro nás pochopení.

