

ÚRODA ZMĚNA OBRANA ÚTOK SOUBOJ MOC



FEHU NAUTHIZ ALGIZ THURISAZ EHWAZ KAUNAZ

SEVERSKÁ BÁBA

ZÁKLADNÍ INFORMACE O HŘE

- Severská bába je stolní kostková hra, ke které je potřeba 6 runových kostek, 3 kameny obrany, 3 kameny útoku, jeden kámen souboje, papír a tužku.
- Hra je pro 2 hráče, ale je možno hrát i ve větším počtu.
- Stručný postup hodu:
 - Hráč hodí šesti kostkami.
 - Dle bodování a efektů run si hráč určí, jaké kostky chce uložit a jaké přehodí.
 - Uložit lze jen ty kostky, které hráči přinesou minimálně 1 bod.
 - Z každého hodu kostkami, musí hráč uložit alespoň 1 kostku.
 - Uložená kostka je kostka, za kterou hráč získává bod a efekt a odkládá se bokem. **Uloženou kostku již nelze přehodit.**
 - Dohazování / přehazování kostek je popsáno níže v samostatném oddílu pravidel.
 - Konec tahu:
 - Hráč sám ukončí tah.
 - Pokud hráč přehodí kostky a nemůže žádnou přehozenou kostku uložit. Tento konec tahu upravuje kostka s runou NAUTHIZ (Změna) – viz níže.
- Cílem hry je získat 20, 30 nebo 40 bodů. Záleží, na jaké délce se hráči dohodnou.

BODOVÁNÍ:

- **Základní bodování** → Za dvě stejné runy na kostkách hráč obdrží 1 bod. S každou další kostkou se body dvojnásobí.
 - 2 stejné runy – 1 bod
 - 3 stejné runy – 2 body
 - 4 stejné runy – 4 body
 - 5 stejných run – 8 bodů
 - 6 stejných run – padla **VĚŠTBA** – pokud padne 6 stejných run, jedná se o okamžitou výhru + úkol pro poraženého dle významu runy (dobrovolně). Lze dohodit.
- **SEVERSKÁ BÁBA** → Hodí-li hráč od každé runy jednu, hodil Severskou bábu a získává 10 bodů. Lze dohodit.
- Za runu Změny – **NAUTHIZ** se nezískávají žádné body.

DOHAZOVÁNÍ / PŘEHAZOVÁNÍ:

- Kostky, které hráč neuložil a jsou tedy aktivní ke hře, lze přehodit za těchto podmínek:
 - Má-li hráč na kostce runu NAUTHIZ (Změna), může bez rizika ztráty bodů přehodit tuto kostku a jednu další kostku, kterou neuložil → viz efekt runy NAUTHIZ (Změna).
 - Neuložené kostky může hráč přehodit i bez runy NAUTHIZ (Změna), nicméně pokud po přehození nemá možnost uložit

alespoň jednu runovou kostku, ztrácí všechny body. O získané aktivní kameny však nepřichází.

- Kostky se mohou dohazovat, dokud padá runa NAUTHIZ (Změna) nebo dokud hráč ukládá.
- **Při dohazování se body sčítají.**

EFEKTY RUN NA KOSTKÁCH

Každá runa vykonává svůj jedinečný efekt

- **Úroda** – runa **FEHU**
 - Body se počítají už od jedné uložené runy, a tedy lze uložit i jedna kostka.
- **Změna** – runa **NAUTHIZ**
 - Pokud padne kostka s runou NAUTHIZ, může hráč přehodit tuto kostku a jednu další kostku bez rizika ukončení tahu a ztráty bodů. Tento efekt se počítá na každou padlou kostku s runou NAUTHIZ. Uložené runové kostky již nelze přehazovat. Když padne runa NAUTHIZ znovu po přehození, efekt se opakuje.
- **Obrana** – runa **ALGIZ**
 - Pokud hráč inkasuje body za tuto runu, získává také tolik kamenů obrany, kolik ukládá kostek. Příklad: Hráč ukládá dvě kostky s runou obrany ALGIZ → získává 1 bod a dva kameny obrany.
- **Útok** – runa **THURISAZ**
 - Pokud hráč inkasuje body za tuto runu, získává také tolik kamenů útoku, kolik ukládá kostek. Příklad: Hráč ukládá dvě kostky s runou útoku THURISAZ → získává 1 bod a dva kameny útoku.
- **Souboj** – runa **EHWAZ**
 - Pokud hráč inkasuje body za tuto runu, vykládá kámen souboje. Hráči poté na konci hodu soupeři v minihře. Minihry vhodné pro souboj jsou vypsány na konci pravidel. Každá hra má své bodové ohodnocení. Vítěz inkasuje body.
- **Moc** – runa **KAUNAZ**
 - Pokud hráč inkasuje body za tuto runu, může soupeři odebrat tolik kamenů útoku či obrany, kolik ukládá kostek.

EFEKTY KAMENŮ OBRANY, ÚTOKU A SOUBOJE

Podle efektů run na kostkách hráč vykládá své kameny obrany, útoku a souboje. Každý hráč může mít vloženo maximálně 3 obranné kameny ALGIZ a 3 útočné kameny THURISAZ. Kámen souboje EHWAZ je jen jeden a má informativní charakter.

Kámen útoku **THURISAZ** a kámen obrany **ALGIZ** lze použít těmito způsoby:

- Útok během vlastního hodu → Odebrání kostek soupeři do dalšího hodu 1:1 → Útočí-li hráč s cílem odebrat soupeři kostky do dalšího hodu a použije k tomu 3 útočné kameny, bude v dalším hodu soupeř házet pouze třemi kostkami. **Ten se může bránit dvěma**



KÁMEN ÚTOKU



KÁMEN OBRANY



KÁMEN SOUBOJE

ÚRODA ZMĚNA OBRANA ÚTOK SOUBOJ MOC



FEHU NAUTHIZ ALGIZ THURISAZ EHWAZ KAUNAZ

SEVERSKÁ BÁBA

způsoby → Pomocí kamenů obrany 1:1 nebo hodem runy obrany na zbylých kostkách při svém hodu. Pokud soupeř na svých zbylých kostkách hodí kostku s runou obrany ALGIZ, dohodí si tolik odebraných kostek, kolikrát padla obranná runa ALGIZ. Efekt se opakuje.

- Útok během vlastního hodu → Odebrání obranných kamenů 1:1. Odebrání útočných kamenů za pomoci obranných kamenů nelze.
- Útok během hodu soupeře → Pokud hraje soupeř, může hráč, který není na tahu přerušit využitím útočného kamene efekt runy změny NAUTHIZ a znemožnit tak soupeři přehodit kostky bez rizika ztráty bodů. Ten se může bránit pouze obrannými kameny ALGIZ.
 - **Kameny se po použití odkládají bokem jako použité a hráč je musí znovu získat.**
- Kámen souboje – EHWAZ
 - Kdykoliv při hodu runovými kostkami hráč inkasuje bod runou EHWAZ, vykládá se kámen souboje EHWAZ, který oznamuje, že na konci hodu proběhne souboj – Viz efekt runy EHWAZ.

STRUČNÝ POSTUP HODU

- 1) Hráč hodí kostkami a dává bokem runy FEHU, za které získává body.
- 2) Pokud hráči padne runa NAUTHIZ, rozhoduje se, zdali může přehodit některé z hozených run spolu s runou NAUTHIZ – viz efekt runy NAUTHIZ.
- 3) Pokud chce hráč přehodit runové kostky a nemá runu NAUTHIZ na přehození bez rizika, může neuložené kostky přehodit s rizikem, že přijde o všechny body za uložené kostky. O získané kameny útoku či obrany by nepřišel – viz dohazování.
- 4) Za ostatní runové kostky si hráč napíše body a vyloží kameny.
- 5) Tah končí vyčerpáním všech možností.

TABULKA RUNOVÉHO BODOVÁNÍ:

RUNA	1 kostka	2 kostky	3 kostky	4 kostky	5 kostek	6 kostek
FEHU	1	2	4	8	16	32
NAUTHIZ	-	-	-	-	-	-
ALGIZ	-	1	2	4	8	16
THURISAZ	-	1	2	4	8	16
EHWAZ	-	1	2	4	8	16
KAUNAZ	-	1	2	4	8	16
SEVERSKÁ BÁBA	-	-	-	-	-	10/6
PADLA VĚŠTBA	OKAMŽITÁ VÝHRA + DOBROVOLNÝ ÚKOL					

MINIHRY:

1. **SÍLA THÓRA** (2 body)
 - Páka – tato minihra samozřejmě podléhá domluvě soupeřů. Není ostudou, když vyzvaný odmítne.
2. **SVÍPÁLŮV KLAM** (2 body)
 - Každý hráč musí změnit výraz tváře a snažit se přimět soupeře k úsměvu. Kdo se usměje první, prohrává.
3. **LÓKIHO KLAM** (1 bod)
 - Soupeři si před sebou položí dvě ruky dlaněmi dolů, protivník se snaží rychle plácnout přes jednu ruku, druhý ji musí ucuknout.
4. **SKALUGÁSIHO ZÁSAH** (1–2 body)
 - Hráči hází předmětem na cíl. Například hod sekyrou.
5. **RUNOVÝ SOUBOJ** (1 bod)
 - Hráči střídavě házejí kostkou, kdo dříve hodí runu FEHU, boduje.
6. **TIP VALKÝRY** (1 bod)
 - Hráči tajně hodí kostkou a navzájem hádají, jakou runu hodili.
7. **TÝROVA PĚST** (2 bodů)
 1. Útočící hráč se snaží zasáhnout
8. **YGGDRASILOVA ZKOUŠKA** (x bodů)
 1. Hráči si vymyslí minihru a určí si pravidla sami – můžou si počet bodů určit dle svého nebo se o body i sázet.

HRA PRO VÍCE LIDÍ

- Hráč, který je na tahu se brání hráči, který je na tahu před ním a útočí na hráče, který je na tahu po něm.



KÁMEN ÚTOKU



KÁMEN OBRANY



KÁMEN SOUBOJE