

Co je Ovčina

Ovčina je **fantasy hra na hrdiny v přírodě a pohybu**. Něco jako velká desková kartičková hra, která se hraje **venku v lese** — za každého počasí.

Hráči si vytvoří postavu, kterou chtějí hrát, plní **questy** (úkoly), získávají zkušenosti a úroveň a snaží se splnit si své osobní i herní cíle. Bojují s příšerami, sbírají poklady, objevují tajemství a staré příběhy.

Ovčina je svět **Středozemě** — svět z knížek *Hobit* a *Pán prstenů*. Žijí v ní lidé, elfové, trpaslíci a hobiti, a spousta tvorů, na které je třeba dát si pozor (hlavně příšery). Hráči poznávají nový svět, sbírají věci, bojují, utíkají a plní úkoly.

Postava

Každý hráč na začátku hry dostane **GLEJT** — kartičku, kterou nosí **na krku**. Je na ní jméno, rasa, povolání, úroveň a startovní výbava. **Musí jej mít stále u sebe**.

Hráč začíná jako obyčejný **dobrodruh** na úrovni nula. Vydá se do terénu, aby získal herní předměty, které pak u **obchodníka** může vyměnit za další postupy a zvyšování úrovně.

Po nasbírání **pěti zkušeností** (barevných drahokamů) si hráči vybírají povolání: **válečník, střelec, mág** nebo **zloděj**.

Kartičky

Ovčina je **kartičková hra** — každá věc má svoji kartičku: zbraň, zbroj, lektvar, kouzlo, jídlo, životy. Karty jsou výbavou hráče. Když chce v souboji něco udělat, **vyloží správnou kartu**.

Herní předměty

Ve hře se objevuje spousta různých předmětů. Hráči získávají:

- **Zkušenosti** — barevné drahokamy
- **Peníze** — měďáky, stříbrňáky, zlatáky
- **Valounky** — modré kamínky, které u pořadatele směníš za peníze

Dál mohou narazit na **šperky** (prstýnky, amulety), **lektvary** (flakónky s elixírem), **svitky** (papírové kartičky s magickým kouzlem) nebo **manu** (barevné kroužky sloužící mágům). Všechny získané předměty mohou hráči využít pro sebe, vyměňovat nebo s nimi obchodovat.

Lokace

Herní plocha je rozdělena na **lokace** — místa, která mají své názvy a jsou důležitá pro hru.

Čtyři národy a jejich města

Hráči jsou rozděleni do **čtyř národů**:

- **Elfové z Temného hvozdu** (Aradhrynd)
- **Trpaslíci ze Železných hor** (Azanulinbar-dum)
- **Lidé z Dlouhého Jezera** (Esgaroth)
- Spojené rasy **Nového Arnoru**

Každý národ má své **MĚSTO** (velký stan), ve kterém během hry sídlí. Do města si hráči přinesou věci potřebné na celý den v lese, a z města se vydávají prožívat svá dobrodružství.

Ve městě sídlí **obchodník**, u kterého hráči vyměňují předměty nalezené během hry. Každý národ má dospělého organizátora — **krále**, který pomáhá organizovat kolektiv a může hráčům radit. Král bývá často ve městě, ale vydává se také se svým lidem do terénu.

Ve městech je **nástěnka** s informacemi, které hráči postupně ve hře získávají a nacházejí. Také **mapa**, kterou po průzkumných cestách společně s králem doplňují.

Barevné fáborky

Další lokace v terénu označuje **barevný fáborek**:

 bílá — běžná lokace, divočina	 červená — vesnice	 žlutá — magická
 fialová — pouze pro nejmenší hráče (hobity)	 černá — doupě temných sil	

Kromě fáborků jsou lokace označeny **cedulí** s názvem a popisem. Na některých se plní questy nebo sbírají kartičky (např. bylinky), jinde jsou **razítka**, která si otiskneš do své hrací karty. **Pečlivě čti popisy lokací.** Některé jsou hlídány příšerami a temnými bytostmi — opatrnost na místě.

Knihovna a Dungeon

Důležitou lokací je **KNIHOVNA**. Tam se dá získat spousta informací — o pokladech, lektvarech, svtcích a dalším.

Na herním území se také nachází **DUNGEON** — tajemné a nebezpečné místo, které by měl alespoň jednou za hru navštívit každý hrdina. Dungeon bude pravděpodobně hlídán příšerami, ale hráči v něm mohou mnoho získat.

Co dělat

Hráči si sami určují, jaká budou jejich dobrodružství — jakým směrem se vydají a co budou ve hře dělat. V rámci národa je výhodné vytvořit **skupinky po 2–4 hráčích**, které hrají spolu.

Mohou:

- Chodit po herním území, vyhledávat příšery a bojovat s nimi.
- Obcházet lokace a plnit questy.
- Hledat herní předměty a vyměňovat je u obchodníků.
- Pomáhat svému králi a plnit úkoly zadané panovníkem.

Cizí postavy

Kromě hráčů se ve světě Ovčiny pohybuje spousta dalších cizích postav, které hrají **dospěláci**:

- V první řadě **králové** jednotlivých národů, **obchodníci** a jejich **příručí** (pomocníci).
- **Kladné postavy** putující herním územím — Osud, Knihovnice, Učitel akademie...
- **Záporné postavy** — příšery, skřeti, temní mágové...

S těmito postavami se hráči v průběhu hry střetávají.

Souboj

Na Ovčíně souboje **neprobíhají pěstmi, meči ani palicemi**.

Souboj se zahajuje **plácnutím** a větou „Bij se, srabe!“. Pak si všichni sednou na zem, připraví si své kartičky a vybavení. **Boj rozhoduje strategie a kostka, ne ten, kdo má větší svaly.** Bojovat se smí všude, **kromě měst a městských hradeb**.

Útočit může příšera na hrdinu nebo hrdina na příšeru. Když se v okamžiku zahájení souboje drží skupina hrdinů **za ruce**, jsou **jeden tým**. Když by se „had“ rozpojil, tak se jedná o více skupin a s příšerou bojuje pouze jedna.

Hrdinové se vzájemně **NEbijí**, dokud si dobrovolně nevezmou **šerpu PvP** (player vs player). Hráč se šerpou může útočit pouze na hráče se šerpou.

Detailní soubojová pravidla najdeš v Základních pravidlech pro Hrdiny.

Co se sbírá a co se nebere

Některé věci ve hře **sbírej** — kartičky bylinek, modré kamínky (valounky), poklady, drahokamy, mince. Vše, co najdeš v lese a co je k tomu určené.

Co se **NEbere**: cedule lokací, fáborky, vybavení obchodníků a **věci na cizích postavách**. Když nevíš, raději se zeptej krále nebo organizátora.

Co si na hru obléct

Hráči by měli mít **fantasy oblečení** — středověký plášťík, tuniku, opasek, měsíc, váček apod.

Určitě **kalhoty a pevné boty** — místy je na herním území hustý podrost.

Drobek — radí

Hra se hraje **za každého počasí**, takže si vezmi něco, co snese déšť i sluníčko. Pláštěnku schovej do váčku.