

KOSMO LASER ARÉNA

**ARÉNA SE OTŘÁSÁ BOUŘLIVÝM JÁSOTEM. REFLEKTORY
ZAPLAVUJÍ BOJIŠTĚ SVĚTLEM – SOUBOJ O TITUL NEJLEPŠÍHO
VELITELE VESMÍRNÝCH FLOTIL PRÁVĚ ZAČÍNÁ!**





VÍTEJTE V KOSMO LASER ARÉNĚ!

KOSMO LASER ARÉNA je rychlá desková hra, kde se vše odehrává v reálném čase.

Během hry chytře rozmísťujete a natáčíte karty vesmírných lodí tak, abyste získali co nejvíce bodů – sestřelováním protivníků, těžbou minerálů z asteroidů a plněním úkolů sponzorů Kosmo laser arény.

Po skončení časového limitu pak jednoduše hru vyfotíte chytrým telefonem či tabletem a mobilní aplikace celou bitvu přehraje a vyhodnotí.

Abyste si mohli hru Kosmo laser aréna zahrát, je nutné si stáhnout bezplatnou mobilní aplikaci Light Speed: Arena.



iOS



Android

OBSAH HRY:

6 asteroidů



32 karet vesmírných lodí (s čísly 1–8 od každé flotily)



4 bojové základny



4 rohové dílky



Poznámka: Rozbalujete hru poprvé? Některé části hry jsou uloženy pod plastovou vložkou.

JAK HRÁT

CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce bodů, a to sestřelováním protivníků, těžbou minerálů z asteroidů a plněním úkolů sponzorů Kosmo laser arény (dále jen aréna).

PŘÍPRAVA HRY

- 1) Najděte vhodné místo pro hru – rovnou prázdnou plochu o velikosti přibližně 75 x 75 cm. To bude vaše bojová aréna. Prostor arény vyznačte pomocí čtyř rohových dílků (na barevném rozmístění dílků nezáleží).
- 2) Doprostřed arény umístěte dva asteroidy základní stranou nahoru.
- 3) Každý hráč si vybere barvu flotily, za kterou bude hrát. Poté si každý vezme bojovou základnu ve své barvě a položí si ji před sebe přibližně 10 cm od okraje arény, základní stranou nahoru. Dále si vezme své karty vesmírných lodí v množství a druhu, které odpovídá počtu hráčů:

● **2 hráči:** všechna čísla (8 lodí)

● **3 hráči:** čísla 2–8 (7 lodí)

● **4 hráči:** čísla 3–8 (6 lodí)

Karty svých vesmírných lodí si hráči zamíchají a drží v jedné ruce lícem dolů. Vyřazené karty lodí vraťte zpět do krabice.

- 4) Položte chytré zařízení s mobilní aplikací vedle arény tak, aby na něj všichni hráči dobře viděli a bylo dobře slyšet (pro lepší zážitek zapněte zvuk!). Otevřete mobilní aplikaci Light Speed: Arena, zvolte „**Hrát**“ a vyberte odpovídající počet vesmírných lodí.

Příprava hry pro 3 hráče.



PRŮBĚH HRY

Každá bitva v aréně se skládá ze dvou fází:

1. **Akční fáze**, ve které umísťujete své vesmírné lodě do arény.
2. **Bodovací fáze**, ve které aplikace bitvu přehraje a vyhodnotí.

AKČNÍ FÁZE

V této fázi hrají všichni hráči současně. Jakmile v aplikaci spustíte hru, zobrazí se krátké odpočítávání, během kterého se můžete připravit. Poté aplikace spustí časovač s tolika 10vteřinovými intervaly, kolik vesmírných lodí jste na začátku zvolili. V každém intervalu všichni hráči otočí vrchní kartu vesmírné lodě ze svého balíčku a umístí ji kamkoli do prostoru arény dříve, než čas vyprší.

Během časového intervalu hráči:

- mohou upravovat polohu i natočení karty vesmírné lodě, pokud s ní stále udržují kontakt (jakmile kartu pustí, už s ní nesmí znovu pohnout!)
- nesmí překrývat ani posouvat asteroidy, bojové základny ani jakékoliv dříve položené vesmírné lodě.

Jakmile interval vyprší, musí všichni hráči okamžitě ponechat kartu na místě v poloze, kde se zrovna nachází – i kdyby nebyla umístěna podle jejich představ.

Po skončení každého časového intervalu okamžitě začíná další a hráči podle stejných pravidel umísťují další kartu vesmírné lodě. Jakmile doběhne celý časovač, akční fáze končí a začíná fáze vyhodnocení.

FÁZE VYHODNOCENÍ

Po vypršení časovače vás aplikace vyzve, abyste vyfotili celou arénu.

A to je všechno, co musíte udělat pro vyhodnocení bitvy ve hře Kosmo laser aréna!

Dbejte na to, aby fotografie byla co nejostřejší a dobře osvětlená. Poté zkontrolujte, zda aplikace správně rozpoznala všechny použité objekty, a spustě vyhodnocení bitvy tlačítkem „**Hurá do boje!**“. Položte chytré zařízení tak, aby na něj všichni dobře viděli a natočte obraz podle polohy karet v aréně na stole. Pak už jen sledujte průběh a vyhodnocení celé vesmírné bitvy!

Další tipy k používání a nastavení aplikace najdete na zadní straně pravidel.

PRAVIDLA BOJE

POZNÁMKA: Je důležité vědět, jakým způsobem boj v aréně probíhá. Nemusíte však pravidla znát nutně do detailu, abyste si hru mohli zahrát. Aplikace je totiž hlídá a vyhodnocuje za vás.

POŘADÍ STŘELBY

Na každé vesmírné lodi je číslo od 1 do 8, které jí udává pořadí střelby v bitvě. Vesmírné lodě s nižším číslem pálí svými laserovými paprsky před loděmi s číslem vyšším. Lodě se stejným číslem jsou naprogramovány tak, aby střílely v jeden okamžik – ačkoliv je střelba každé z nich v aplikaci zobrazena samostatně (takže to na první pohled vypadá, že jedna střílí dřív).

STŘELBA

Na každé vesmírné lodi je zobrazeno několik laserových paprsků, kterými loď střílí. Každý z nich vychází z daného místa a směřuje jako pomyslná přímka do prostoru arény.

DŮLEŽITÉ: Každý paprsek letí po přímce a pokud protne vyobrazení vesmírné lodi, bojové základny nebo asteroidu v aréně – jde o zásah. Pozor, nezapočítává se obecně zásah do karty, ale opravdu pouze zásah do ilustrace objektu na kartě!

Každá barva laserového paprsku má jinou sílu:

zelená = síla 1, žlutá = síla 2, červená = síla 3

POŠKOZENÍ VESMÍRNÉ LODI

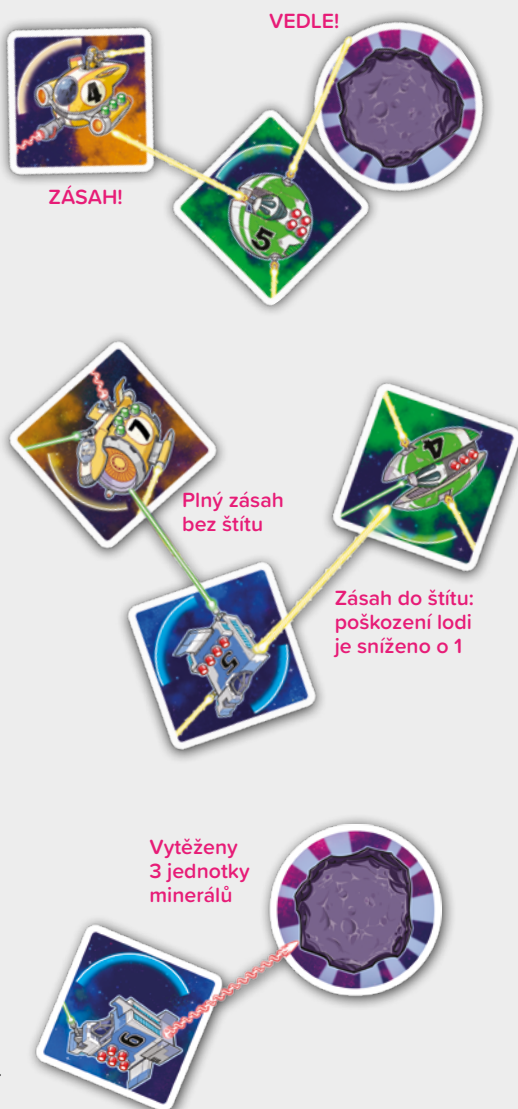
Když je některá vesmírná loď nebo bojová základna (ať už nepřátelská, nebo vlastní!) zasažena, utrpí poškození odpovídající síle laserového paprsku.

Všechny jednotky flotil mají různý počet svítících baterií. Ty představují obrannou sílu jednotky – udávají, kolik poškození dokáže vydržet („počet životů“). Jakmile poškození během boje dosáhne nebo přesáhne počet baterií, je jednotka zničena. Zničené vesmírné lodě a bojové základny jsou od tohoto okamžiku vyřazeny ze hry: nemohou už pálit laserové paprsky ani jimi být zasaženy, tzn. že laserové paprsky skrze ně proletí!

Některé vesmírné lodě jsou vybavené štíty znázorněné bílým obloukem kolem ilustrace. Pokud laserový paprsek míří na loď projde nejdříve jejím štítem, sníží se poškození lodi o jednu hodnotu (tzn. pokud na loď míří paprsek o síle 2, ale před zásahem protne štít, celkové poškození lodi je pouze 1).

TĚŽBA MINERÁLŮ

Když vesmírná loď zasáhne laserem asteroid, vytěží tolik minerálů, kolik je síla laserového paprsku. Vytěžené minerály zůstávají uložené v nákladním prostoru lodi a na vítězné body se přemění v případě, že loď nebude ve hře zničena.



KARTA VESMÍRNÉ LODĚ

Zelený laser: síla 1

Štít: obrana -1

Pořadí střelby:
nižší čísla střílí dříve



Červený laser: síla 3

Baterie:
výdrž poškození
(počet životů)

Žlutý laser: síla 2

BODOVÁNÍ

ZA CO SE ZÍSKÁVAJÍ BODY VE HŘE?

1) Zásah do jednotky

Pokaždé, když laserovým paprskem způsobíte poškození nepřátelské jednotky (bojové základny nebo vesmírné lodí) získáte 1 bod.

2) Zničení jednotky

Když je vesmírná loď nebo bojová základna zničena, získá body flotila hráče, který jí způsobil nejvíce poškození (v rámci aktuální i všech předchozích střel). Získá tolik bodů, kolik měla zničená jednotka baterií.

Pokud ke zničení přispělo více hráčů stejným množstvím poškození, nezíská body nikdo.

Pozor: Pokud vaše vlastní vesmírné lodě způsobily největší část poškození u vaší jednotky a přispěly tak k jejímu zničení, body místo toho ztrácíte! A to opět v množství, které odpovídá počtu baterií zničené jednotky.

3) Těžba minerálů

Každá vaše nezničená vesmírná loď vám na konci hry přinese tolik bodů, kolik jednotek minerálů během hry vytěžila.

4) Ochrana bojové základny

Pokud vaše bojová základna zůstala ve hře až do konce, získáte navíc 4 body.

KONEČNÉ BODOVÁNÍ

Na konci vyhodnocovací fáze aplikace zobrazí celkové závěrečné skóre hráčů.

Kdo má nejvíce bodů, vyhrává bitvu a získává trofej pro nejlepšího velitele vesmírných flotil! V případě shody se hráči o vítězství rozdělí, nebo mohou sehrát další rozhodující kolo.



DOPORUČENÍ

Nejprve si zahrajte několik partií se základními pravidly. Až si souboje v aréně dostatečně osvojíte, zkuste další napínavé herní varianty, které jsou vysvětleny na následujících stránkách. Všechny varianty můžete mezi sebou libovolně kombinovat.

SPONZORSKÉ ASTEROIDY

Jakmile máte za sebou několik bitev, můžete do hry zapojit sponzory arény!

Při přípravě hry jednoduše otočte jeden asteroid sponzorskou stranou nahoru, čímž aktivujete jeho speciální pravidla. Do sponzorských asteroidů lze stále střílet lasery a těžit z nich minerály jako obvykle.



PHOTONBRIGHT

Prežij a zazáří!

Po vyhodnocení bitvy získá pět nejbližších přeživších vesmírných lodí +3 body za to, že se ocitly „v září reflektorů“.



DRIFT COLA

Viš, že to dokážeš!

Každý laser, který těsně mine vlastní loď (projde přes její kartu, ale nezasáhne ilustraci), a přitom zasáhne cíl – soupeřovu jednotku nebo vytěží minerály, získá své flotile +2 body za „těsný průlet“.



NUGGET

Malý, ale vyplatí se!

Tento poloviční asteroid je obtížnější zasáhnout, a proto přináší dvojnásobek vytěžených minerálů oproti běžnému asteroidu.



DESTINY AMMO

Odveta na objednávku.

Když je tento asteroid zasažen, vystřelí zabudovaným laserovým dělem na náhodnou nepřátelskou jednotku v dohledu. Výstřel má stejnou sílu jako laserový paprsek, kterým byl zasažen. Tento zásah je neutrální – poškození se nepřičítá žádné flotile.



NOVA SNIPE

Sniper, který nemine.

Každý laser, který zasáhne cíl nepřátelské jednotky nebo těží minerály z větší vzdálenosti než 28 cm (což odpovídá 4 asteroidům), získá své flotile +3 body za mimořádnou přesnost míření na dálku.



ASTROFUELL

Tankovat, prosím!

Pokud vesmírná loď zasáhne laserem tento asteroid, všechny její ostatní lasery získají 1 ničivou sílu navíc díky doplnění paliva.

CHCEME VÍCE SPONZORŮ!

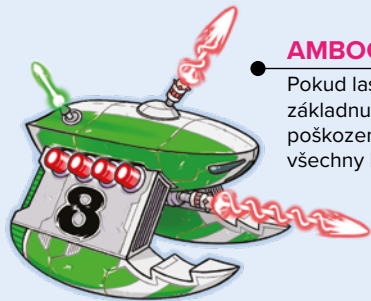
Při přípravě hry můžete otočit oba asteroidy na jejich sponzorskou stranu a používat tak více efektů najednou. Můžete také hrát s větším či menším počtem asteroidů a jen některé z nich otočit na sponzorskou stranu – zkrátka si nastavte hru přesně tak, jak chcete! Aplikace se o vyhodnocení veškerého vzniklého chaosu postará za vás.



SCHOPNOSTI FLOTIL

Pokud už bravurně zvládáte souboj v aréně se sponzorskými asteroidy, můžete přidat další výzvu – **asymetrický režim flotil**.

Stačí otočit bojové základny na jejich aktivní stranu a spustit tak speciální schopnosti jednotlivých flotil. Přijmete jedinečné bojové vlastnosti své flotily a přizpůsobíte se efektům sponzorských asteroidů i speciálním schopnostem svých protivníků!

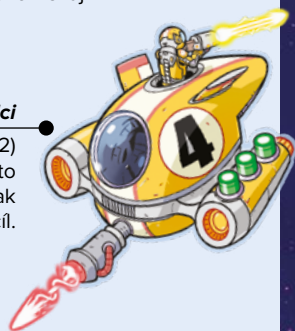


AMBOOM • Ničitelé

Pokud laser vesmírné lodě Amboom zasáhne loď nebo základnu, která byla během předchozích útoků již poškozena, je cíl okamžitě zničen. Amboomové získají všechny body za zničení této jednotky.

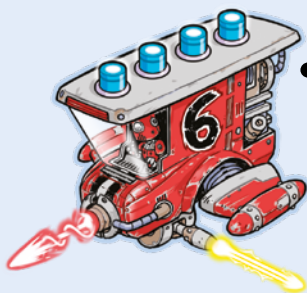
SOLSPEAR • Střelci

Jestliže žluté lasery Solspearu (síla 2) zasáhnou první cíl, nezastaví se – tento cíl prostřelí a pokračují dál. Mohou mít tak šanci zasáhnout i druhý cíl.



AGRONAUTS • Obránci

Štíty Agronautů jsou nezničitelné – snižují přicházející poškození na 0, místo aby ho jen o 1 snížily.



RETROBLAST • Mstítelé

Pokud byla loď Retroblastu poškozena v průběhu některého z předchozího útoků, síla všech jejích laserů se zdvojnásobí.



DALŠÍ HERNÍ VARIANTY

TÝMOVÁ HRA

Umístěte dvě bojové základny těsně vedle sebe a vytvořte tým! Body obou flotil se sčítají a o vítězství v aréně bojujete společně. Aplikace si s vyhodnocením opět poradí automaticky.



SÓLO HRA (PRO 1 HRÁČE)

V sólo režimu hrajete různé scénáře. Nejprve připravíte nepřátelskou flotilu podle zadání a poté proti ní zahrajete karty lodí stejně jako ve hře pro více hráčů. Pro spuštění hry v hlavní nabídce zvolte „**Hrát Sólo**“ a postupujte podle pokynů v aplikaci. Každý scénář je jiný, proto se příprava i cíl hry mohou lišit.

OVLÁDÁNÍ MOBILNÍ APLIKACE

Aplikace *Light Speed: Arena* je ke stažení ZDARMA.
Pro její použití ke hře je potřeba připojení k internetu.

Uživatelské rozhraní se automaticky přizpůsobí poloze vesmírné lodě, která je na tahu. Kdykoli můžete obraz posouvat a přibližovat či oddalovat pomocí dotykových gest. Aplikace vám v hodnotící fázi u každé vesmírné lodě ukáže, kam dopadají její laserové paprsky a kolik bodů za zásahy získáváte. Po každém útoku vesmírné lodě aplikace čeká, až klepnete na určená místa na obrazovce (například tam, kde získáváte body). Nebo můžete v postranním panelu zapnout automatické přehrávání a aplikace pak sama děj bitvy plynule přehraje.



iOS



Android



POSTRANNÍ PANEL

V postranním panelu najdete následující volby:

- ✕ Ukončit hru
- ▶ Přeskočit na závěrečné hodnocení
- ▶ Zapnout/vypnout automatické přehrávání
- ➔ Další vesmírná loď
- ⏮ Předchozí vesmírná loď

NASTAVENÍ

V nastavení aplikace najdete různé užitečné funkce. Můžete například zapnout či vypnout komentáře v hodnotící fázi, uzamknout orientaci uživatelského rozhraní nebo upravit délku časových intervalů.

TIRÁŽ:

Autoři: James Ernest, Tom Jolly,
Leonardo Alese & Emanuele
Santellani

Autorka prvku „Astrofuell“: Andrea Ponzio

Autor prvku „The Nugget“: Erik Feltes

Sólo mód: Nestore Mangone

Ilustrace: Marco Salogni

Grafický design: Marianna Rossi

Technologie: Tablescope

Překlad a CS produkce: Mariana Krejčířiková



TABLESCOPE

Light Speed: Arena

© 2025 Tablescope GmbH
Stremayrgasse 16,
8010 Graz, Austria

www.tablescopegames.com
[@tablescopegames](https://twitter.com/tablescopegames)

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.mojedino.cz

