



Kvantum

VESMÍRNE DOBRODRUŽSTVO

V hre Kvantum sa stávate kozmickými kapitánmi, ktorí vo svojich raketách brádzia hlbiny vesmíru a s pomocou roztomilých mimozemšťanov navigujú vesmírne lode pri prelete nepreskúmanou planetárnou sústavou čo najrýchlejšie a najbezpečnejšie k cieľu. Komu sa podarí prekonať všetky nástrahy vesmíru a bezpečne pristáť na tajomnej planéte?

Obsah:

1 obojstranný herný plán
112 kariet s mimozemšťanmi
20 navigačných kariet s planétami
6 figúrok

Cieľ hry:

Cieľom hry je pomocou kariet mimozemšťanov poskladať správne čísla (kvantá) a dôjsť ako prvý na planétu Kvantum.

Príprava hry:

Herný plán **1** položte doprostred stola. Vybrať si môžete z dvoch dĺžok tratí (položte zvolenou stranou nahor). Fialová strana má menej políčok a trvá kratší čas, modrá je dlhšia.

Dobre zamiešajte karty s mimozemšťanmi a položte ich blízko herného plánu lícom nadol **2**. Budú tvoriť doberací balíček.

Každý hráč si vyberie figúrku svojej farby, položí ju na štart **3** a vezme si do ruky z doberacieho balíčka päť kariet s mimozemšťanmi **4**.

Vedľa položte lícom nadol zamiešané navigačné karty s planétami **5**.



A čo vlastne znamená to Kvantum?

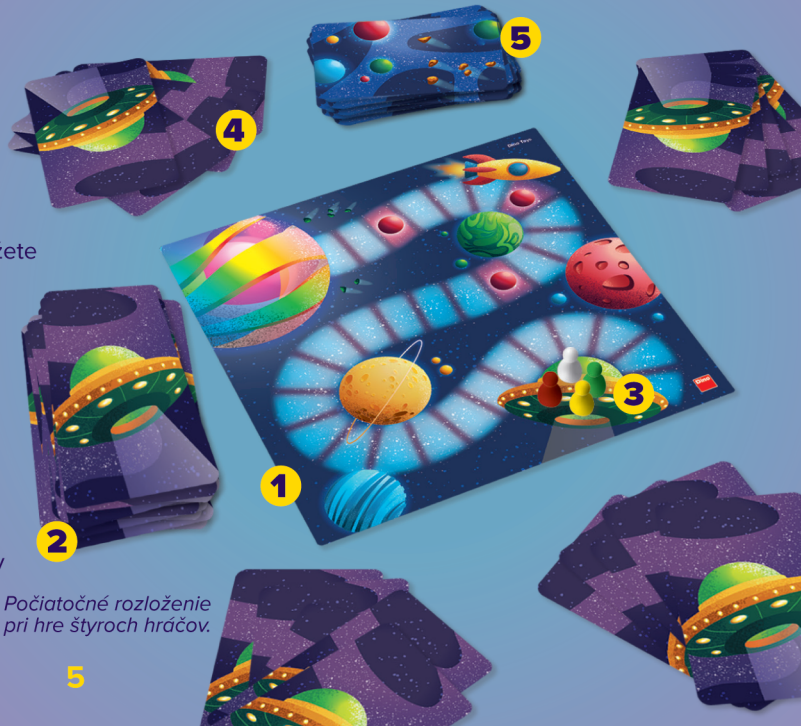


To je meno mojej prateky za slobodna. Vážne, volala sa Kasiopea Kvantum.



Kvantum znamená kvantitu!
A čo je kvantita?
To je predsa množstvo alebo počet, rozumieme?

Kvantum? To je predsa tá tajomná planéta, ktorá na najlepších z nás čaká v cieľi tejto hry!



Počiatočné rozloženie pri hre štyroch hráčov.

Priebeh hry:

Hru začína hráč, ktorý má najviac tykadiel alebo je najmladší. Začínajúci hráč sa stáva kapitánom. Hra sa hrá na kolá, každé kolo má štyri fázy.

1) Nastavenie kurzu

2) Let

3) Mimozemské technológie

4) Doplnenie energie

1) Nastavenie kurzu:

Kapitán položí ruku na balíček navigačných kariet s planétami, uistí sa, že sú všetci pripravení, a potom otočí prvú navigačnú kartu s planétou.

Každý hráč sa snaží čo najrýchlejšie nastaviť navigačný kurz pre svoju raketu. To znamená, že musí nájsť na svojich kartách v ruke súčet čísel, ktorý bude vo výsledku rovnaký ako číslo na navigačnej karte, ktorú kapitán práve otočil.

*Na čo čakáte!
K strojom! Nastaviť
kurz na modrú
planétu s číslom 15!
Rýchlo, kým nás
ostatní predbehnú!*



Akonáhle hráč nájde správne karty, vyloží ich pred seba. Pokiaľ hráčovi nejde zložiť číslo, pretože mu to nedovoľujú jeho karty v ruke (alebo nestíha), môže vyložiť práve jednu kartu v rovnakej farbe, aká je farba čísla na navigačnej karte planéty.

2) Let:

Na začiatku fázy „Let“ má kapitán za úlohu skontrolovať, či majú vyložené karty všetkých hráčov správnu hodnotu (súčet čísel na nich zodpovedá navigačnej karte s planétou), prípadne farbu. Ak áno, môžu si ich hráči ponechať a zrovnáť si ich pred seba na stôl. Pokiaľ nie, odhodí karty na odhadzovací balíček (obrázkom hore).

Hráč si musí karty pripraviť v ruke, a potom ich vyložiť naraz, nie je možná manipulácia s kartami na stole, či postupné vykladanie kariet, alebo doplňovanie.

Pokiaľ nemôže vyložiť nič, má v tomto kole poruchu navigácie a nehrá.

*Ale nebojte sa, stáva sa to
vážne zriedka. Maximálne raz
za desať svetelných rokov.*



Hráč, ktorý vyložil karty ako posledný, alebo nemôže vyložiť nič, nestihol nastaviť hľadaný kurz včas, teda nemôže letieť.

*A čo sa stane, keď vyložia
karty ako posledné dvaja
alebo viac hráčov?*



*Aby to bolo spravodlivé,
tak si spočítajú počty očí
mimozemšťanov na práve
vyložených kartách a kto má
dokopy očí viac, vyhral a smie
v tomto kole letieť.
Ostatní si berú práve vyložené
karty späť do ruky a v tomto
kole nehrajú.*



*To by ma fakt zaujímalo,
čo je na tom spravodlivé...*



Všetci hráči, ktorí vyložili karty správne, sa posunú na hracej ploche o toľko polí, koľko vyložili kariet. Hráči, ktorí nestihli vyložiť alebo vyložili karty zle, sa neposúvajú.

Na rovnakom políčku môže stáť viac figúrok.

Príklad fáz „Nastavenie kurzu“ a „Let“ jedného kola:

Tinka (1 – červená), Peter (2 – biely) a Kasiopea (3 – žltá) vyložili karty na stôl, vesmírny kovboj Ľudvíček (4 – zelený) to nestihol, bol posledný.

Kapitánka Tinka skontroluje, či všetci vyložili karty správne. Číslo na navigačnej karte s planétou je 15, planéta je modrá. Tinka vyložila karty s číslami 5, 2 a 8, súčet je 15. Vyložila správne a posunie svoju raketu (figúrku) o 3 políčka. Peter vyložil modrú päťku. Farba vyloženej karty sa zhoduje s farbou planéty, vyložil teda správne a postupuje o jedno políčko. Kasiopea vyložila 6 a 10, súčet je 16, čo sa nezhoduje s navigačnou kartou, takže nepostupuje. Ľudvíček nestihol vyložiť nič, tiež nepostupuje.

Tinka a Peter si zahraničné karty pridajú k ostatným vyloženým kartám na stole, Kasiopea zahraničné karty odloží na odhadzovací balíček.



3) Mimozemské technológie:

Karty s mimozemšťanmi, ktoré majú hráči vyložené pred sebou, môžu mať rôzne efekty, ktoré je možné využiť pri postupe k cieľu.

Pokiaľ hráč použije štyri karty rovnakej farby s ľubovoľnými hodnotami, posunie svoju raketu (figúrku) o tri políčka vpred. Použitú kartu odloží na odkladací balíček (lícom nahor).

Ale pozor! Každý druh (farba) mimozemšťanov vyniká inou zvláštnou schopnosťou. Pokiaľ sa vám podarí zložiť postupku štyroch kariet rovnakej farby (napr. 3, 4, 5, 6), môžete využiť zvláštnu mimozemskú technológiu, popísanú v tabuľke nižšie.

Za postupku (4 po sebe idúce čísla v danej farbe):

- **Plavci hviezdneho vetra** – postupujte so svojou figúrkou o 5 políčok.
- **Prieskumníci vzdialených galaxií** – posuňte svoju figúrku na políčko pred prvého hráča.
- **Prefikanci z červých dier** – vymeňte pozíciu dvoch ľubovoľných figúrok.



A čo červená?
Nezabudli ste náhodou
na červenú?

● **Červená** – červení mimozemšťania sú preslávení svojou chamtivosťou. Za dve červené karty môžete zobrať jednu ľubovoľnú vyloženú kartu hociktorému protihráčovi.

Preto je dobré, keď hľadáte číselnú kombináciu podľa navigačnej karty s planétou, aby ste vybrali také karty, ktoré majú správne hodnoty a zároveň vám vhodne doplnia už vyložené karty, aby ste mohli využiť ich efekt.

Jasné, v tej rýchlosti som rád, že vôbec poskladám spolu správny súčet, a ešte si budem vymýšľať, ktorú kartičku by som práve v tomto kole chcel vyložiť!



Potom čo hráči posunuli (alebo neposunuli) svoje figúrky počas fázy „Let“, môžu všetci, počnúc kapitánom, využiť efekty kariet vyložených pred sebou. Najprv zahrá kapitán všetky efekty vyložených kariet, ktoré môže a chce zahráť, potom pokračujú ostatní hráči v smere hodinových ručičiek.

V každom kole môže každý hráč využiť efekty svojich vyložených kariet. Použité karty odhodí na odhadzovací balíček.

Pozor! Na konci fázy „Mimozemské technológie“ smiete mať pred sebou maximálne šesť kariet od každej farby. Prebývajúce karty, ktoré si sami určíte, odložte na odhadzovací balíček.

Hej, ako fakt sa nerozčuľujte. Síce si myslíte, že máte najväčšiu raketu vo vesmíre, ale toľko sa nás tam vážne nezmesť.



4) Doplnenie energie:

Všetci hráči, počnúc kapitánom, môžu odložiť ľubovoľný počet kariet z ruky na odhadzovací balíček, pokiaľ sa im ich karty nepáčia.

Potom si hráči postupne doberú karty tak, aby ich mali v ruke päť.

Hráč po ľavici kapitána si vezme balíček navigačných kariet. Pre ďalšie kolo sa stáva kapitánom on.

Pár poznámok tesne pred koncom:

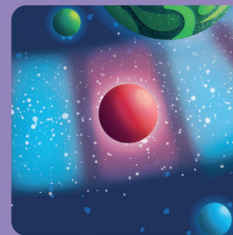
1 Bezpečné medzipristátie – na dráhach na oboch stranách herného plánu sú políčka planét, na ktorých je možné bezpečne pristáť. Hráč, ktorého figúrka je na takom políčku, je imúnny voči nechcenému premiestneniu (efekt zelených mimozemšťanov) a nemôže byť okradnutý o karty efektom červených mimozemšťanov.

2 Hráč, ktorého figúrka je v cieľi (na planéte Kvantum), už nemôže byť cieľom žiadnych efektov kariet mimozemšťanov (ani preskočenia pomocou modrých kariet).

3 Pokiaľ vám dôjde doberací balíček s mimozemšťanmi, zamiešajte odhadzovací balíček, položte ho lícom dole a použite ho znova ako doberací.



Nasmerujte solárne panely k najbližšej hviezde!



Koniec hry:

Hra končí v kole, keď prvý hráč doletí na planétu Kvantum. To znamená, že pri pohybe svojej rakety má uraziť rovnakú alebo väčšiu vzdialenosť, ktorá ho delí od cieľa.

Ostatní hráči dohrajú kolo. Pokiaľ sa počas posledného kola dostane do cieľa viac hráčov, vyhrávajú všetci, ktorí doleteli na planétu Kvantum.

Variant pre začínajúcich počtárov:

Pokiaľ hráte s menšími deťmi, ktoré sa ešte len učia sčítať cez desať, môžu vyložiť všetci hráči, vrátane toho posledného.