



Kvantum

VESMÍRNÉ DOBRODRUŽSTVÍ

Ve hře Kvantum se stáváte kosmickými kapitány, kteří ve svých raketách brázdí hlubiny vesmíru a s pomocí roztomilých mimozemšťanů navigují vesmírné lodě při průletu neprozkoumanou planetární soustavou co nejrychleji a nejbezpečněji k cíli. Komu se podaří překonat všechny nástrahy vesmíru a bezpečně přistát na tajemné planetě?

Obsah:

1 oboustranný herní plán
112 karet s mimozemšťany
20 navigačních karet s planetami
6 figurek

Cíl hry:

Cílem hry je pomocí karet mimozemšťanů poskládat správná čísla (kvanta) a dojít jako první na planetu Kvantum.

Příprava hry:

Herní plán **1** položte doprostřed stolu. Vybrat si můžete ze dvou délek tratí (položte zvolenou stranou nahoru). Fialová strana má méně políček a trvá kratší dobu, modrá je delší.

Dobře zamíchejte karty s mimozemšťany a položte je poblíž herního plánu lícem dolů **2**. Budou tvořit dobírací balíček.

Každý hráč si vybere figurku své barvy, položí ji na start **3** a vezme si do ruky z dobíracího balíčku pět karet s mimozemšťany **4**.

Vedle herního plánu položte lícem dolů zamíchané navigační karty s planetami **5**.



A co vlastně znamená to Kvantum?

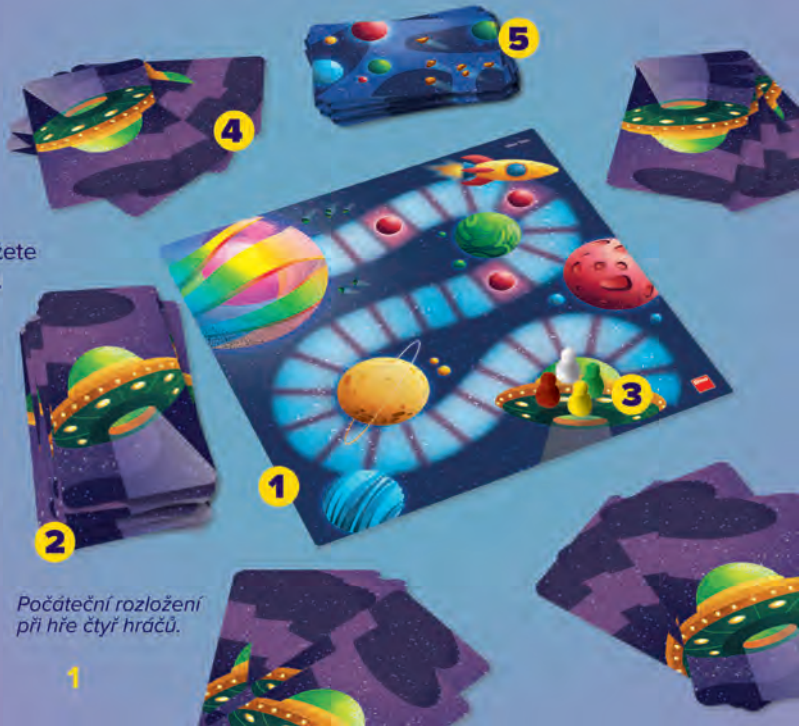


To je jméno méj pratej za svobodna. Vážně, jmenovala se Kasiopea Kvantum.



Kvantum znamená kvantitu! A co je kvantita? To je přece množství nebo počet, rozumíme?

Kvantum? To je přece ta tajemná planeta, která na nejlepší z nás čeká v cíli této hry!



Počáteční rozložení při hře čtyř hráčů.

Průběh hry:

Hru začíná hráč, který má nejvíc tykadel nebo je nejmladší. Začínající hráč se stává kapitánem. Hra se hraje na kola, každé kolo má čtyři fáze.

- 1) Nastavení kurzu
- 2) Let
- 3) Mimoszemské technologie
- 4) Doplnění energie

1) Nastavení kurzu:

Kapitán položí ruku na balíček navigačních karet s planetami, ujistí se, že jsou všichni připraveni, a pak otočí první navigační kartu s planetou.

Každý hráč se snaží co nejrychleji nastavit navigační kurz pro svoji raketu. To znamená, že musí najít na svých kartách v ruce součet čísel, který bude ve výsledku stejný jako číslo na navigační kartě, kterou kapitán právě otočil.

*Na co čekáte!
Ke strojům! Nastavit
kurz na modrou
planetu s číslem 15!
Rychle, než nás
ostatní předběhnou!*



Jakmile hráč najde správné karty, vyloží je před sebe. Pokud hráči nejde složit číslo, protože mu to nedovolují jeho karty v ruce (nebo nestihá), může vyložit právě jednu kartu ve stejné barvě, jaká je barva čísla na navigační kartě planety.

2) Let:

Na začátku fáze „Let“ má kapitán za úkol zkontrolovat, zda mají vyložené karty všech hráčů správnou hodnotu (součet čísel na nich odpovídá navigační kartě s planetou), případně barvu. Pokud ano, mohou si je hráči ponechat a srovnat si je před sebe na stůl. Pokud ne, odhodí karty na odhazovací balíček (obrázkem nahoru).

Hráč musí karty připravit v ruce, a pak je vyložit najednou, není možná manipulace s kartami na stole, či postupné vykládání karet, nebo doplňování. Pokud nemůže vyložit nic, má v tomto kole poruchu navigace a nehraje.

Ale nebojte, stává se to vážně zřídka. Maximálně jednou za deset světelných let.



Hráč, který vyložil karty jako poslední, nebo nemůže vyložit nic, nestihl nastavit hledaný kurz včas, a tedy nemůže letět.

*A co se stane, když
vyloží karty jako poslední
dva nebo víc hráčů?*



*Aby to bylo spravedlivé,
tak si sečtou počty očí
mimoszemšťanů na právě
vyložených kartách a kdo má
dohromady očí víc, vyhrál
a smí v tomto kole letět.
Ostatní si berou právě
vyložené karty zpět do ruky
a v tomto kole se nepohybují.*



*To by mě fakt zajímalo, co
je na tom spravedlivého...*



Všichni hráči, kteří vyložili karty správně, se posunou na hrací ploše o tolik polí, kolik vyložili karet. Hráči, kteří nestihli vyložit, nebo vyložili karty špatně, se neposouvají.

Na stejném políčku může stát více figurek.

Příklad fáze „Nastavení kurzu“ a „Let“ jednoho kola:

Týnka (1 – červená), Pepa (2 – bílý) a Kasiopea (3 – žlutá) vyložili karty na stůl, vesmírný kovboj Ludvíček (4 – zelený) to nestihl, byl poslední.

Kapitánka Týnka zkontroluje, zda všichni vyložili správně. Číslo na navigační kartě s planetou je 15, planeta je modrá. Týnka vyložila karty s čísly 5, 2 a 8, součet je 15. Vyložila správně a posune svou raketu (figurku) o 3 pole. Pepa vyložil modrou pětku. Barva vyložené karty se shoduje s barvou planety, vyložil tedy správně a postupuje o jedno pole. Kasiopea vyložila 6 a 10, součet je 16, což se neshoduje s navigační kartou, takže nepostupuje. Ludvíček nestihl vyložit nic, také nepostupuje.

Týnka a Pepa si zahraniční karty přidají k ostatním vyloženým kartám na stole, Kasiopea zahraniční karty odloží na odhazovací balíček.



3) Mimoszemské technologie:

Karty s mimozemšťany, které mají hráči vyloženy před sebou, mohou mít různé efekty, které lze využít při postupu k cíli.

Pokud hráč použije čtyři karty od stejné barvy s libovolnými hodnotami, posune svou raketu (figurku) o tři políčka vpřed. Použité karty odloží na odkládací balíček (lícem nahoru).

Ale pozor! Každý druh (barva) mimozemšťanů vyniká jinou zvláštní schopností. Pokud se vám podaří složit postupku čtyř karet stejné barvy (např. 3, 4, 5, 6), můžete využít zvláštní mimozemskou technologii, popsanou v tabulce níže.

Za postupku (4 po sobě jdoucí čísla v dané barvě):

- **Plavci hvězdného větru** – postupte se svou figurkou o 5 polí.
- **Průzkumníci vzdálených galaxií** – posuňte svou figurku na políčko před prvního hráče.
- **Filutové z žeravích děr** – vyměříte pozici dvou libovolných figurek.



A co červená?
Nezapomněli jste
náhodou na červenou?

● **Červená** – červení mimozemšťané jsou proslulí svou hamižností. Za dvě červené karty můžete sebrat jednu vybranou vyloženou kartu libovolnému protihráči.

Proto je dobré, když hledáte číselnou kombinaci podle navigační karty s planetou, abyste vybrali takové karty, které mají správné hodnoty a zároveň vám vhodně doplní již vyložené karty, abyste mohli využít jejich efektu.

Jasně, v té rychlosti jsem rád,
že vůbec poskládám dohromady
správný součet, a ještě si budu
vymýšlet, kterou kartičku bych
zrovna v tomhle kole chtěl vyložit!



Poté co hráči posunuli (nebo neposunuli) své figurky během fáze „Let“, mohou všichni, počínaje kapitánem, využít efekty karet vyložených před sebou. Nejprve zahraje kapitán všechny efekty vyložených karet, které může a chce zahrát, poté pokračují ostatní hráči ve směru hodinových ručiček.

V každém kole může každý hráč využít efekty svých vyložených karet. Použité karty odhodí na odhazovací balíček.

Pozor! Na konci fáze „Mimozemské technologie“ smíte mít před sebou maximálně šest karet od každé barvy. Přebývající karty, které sami určíte, odložte na odhazovací balíček.

Hele jako fakt se nerozčilujte. Sice si myslíte, že máte největší raketu ve vesmíru, ale tolik se nás tam vážně nevejde.



4) Doplňení energie:

Všichni hráči, počínaje kapitánem, mohou odložit libovolný počet karet z ruky na odhazovací balíček, pokud se jim jejich karty nelíbí.

Poté si hráči postupně doberou karty tak, aby jich měli v ruce pět.

Hráč po levici kapitána si vezme balíček navigačních karet. Pro další kolo se stává kapitánem on.

Pár poznámek těsně před koncem:

1 Bezpečné mezipřistání – na drahách na obou stranách herního plánu jsou políčka planet, na kterých lze bezpečně přistát. Hráč, jehož figurka je na takovém políčku, je imunní vůči nechtěnému přemístění (efekt zelených mimozemšťanů) a nemůže být okraden o karty efektem červených mimozemšťanů.

2 Hráč, jehož figurka je v cíli (na planetě Kvantum), už nemůže být cílem žádných efektů karet mimozemšťanů (ani přeskočení pomocí modrých karet).

3 Pokud vám dojde dobírací balíček s mimozemšťany, zamíchejte odhazovací balíček, položte ho lícem dolů a použijte ho znovu jako dobírací.



Nasměrujte solární panely k nejbližší hvězdě!



Konec hry:

Hra končí v kole, kdy první hráč doletí na planetu Kvantum. To znamená, že při pohybu své rakety má urazit stejnou nebo větší vzdálenost, která ho dělí od cíle.

Ostatní hráči dohrají kolo. Pokud se během posledního kola dostane do cíle více hráčů, vyhrávají všichni, kteří doletěli na planetu Kvantum.

Varianta pro začínající počtáře:

Pokud hrajete s menšími dětmi, které se teprve učí počítat přes deset, mohou vyložit všichni hráči, včetně toho posledního.