

P R A V I D L A H R Y

NEBULA

pro 2–4 hráče od 8 let na 40 minut

*Říká se, že každému, kdo kdy žil na planetě Zemi,
svítí ve vesmíru více než jedna hvězda...*

*Hvězdy se rodí z mlhovin. Jejich životní cyklus zahrnuje různá stadia –
od červených obrů po bílé trpaslíky – a zákony vesmírné mechaniky
zajišťují, že koexistují v dokonalé harmonii. Najdeme i vyhaslé hvězdy
či černé díry, které nám připomínají, že i smrt patří k existenci hvězd.*

*Uvedte v život svou vlastní galaxii a zajistěte jí dokonalou harmonii.
Příběh, který jí stvoříte, se bude vyprávět po tisíce generací...*

MINDOK

✦ CÍL HRY ✦

Ve hře Nebula budete sbírat hvězdy z hvězdokup, vytvářet z nich svou galaxii a plnit v ní zadané úkoly. Hvězdy budete získávat investicí času nebo podlehnutí chaosu a poté je umísťovat na oběžné dráhy

a do souhvězdí v souladu se zákony vesmíru. Budete muset plnit vlastní i společné úkoly, které se každou partií mění, a získávat za ně vítězné body. Kdo získá bodů nejvíce, zvítězí.

✦ HERNÍ MATERIÁL ✦



1 deska hvězdokup



1 deska počítadel



16 označovacích hvězdiček
(po 4 ve čtyřech barvách)



4 desky galaxií



120 barevných hvězd
(po 20 v šesti barvách)



20 karet
osobních úkolů



20 karet
veřejných úkolů



1 zápisník



30 karet bodování
pro pokročilé



14 hodnotových
ukazatelů



1 plátěný sáček



1 žeton
začínajícího hráče



30 černých děr



3 páry figurek
Času (každý pár
tvoří dvojice
hodiny – měsíc)



1 ukazatel
černých děr



1 pravidla hry

Pravidla jsou koncipována ve dvou variantách, první z nich je základní verze sloužící pro seznámení se s herními mechanikami, druhou je plná verze. Jste-li zkušenými hráči deskových her, můžete s plnou verzí začít hned, žádná astrofyzika to není.


Pro plnou verzi platí všechna pravidla základní verze. V takovýchto rámečcích jsou pak popsána dodatečná rozšiřující pravidla plné verze.

PLNÁ VERZE

✦ PŘÍPRAVA HRY ✦

- A** Položte desku hvězdokup doprostřed stolu.
- B** Každému hráči přiďte jednu desku galaxie a 4 barevně odpovídající označovací hvězdičky.
- C** Všech 120 barevných hvězd vložte do sáčku a přidejte černé díry podle toho, kolik hráčů se partie účastní:
- **2 hráči:** všech 30 černých děr
 - **3 hráči:** 25 černých děr
 - **4 hráči:** 20 černých děr

Nepoužité černé díry vraťte do krabice, nebude jich potřeba. Všechny hvězdy v sáčku důkladně promíchejte a sáček položte vedle desky hvězdokup. Kdykoli v dalším textu mluvíme o losování či dobírání hvězd, patří mezi ně i černé díry – liší se jen tím, kam se nakonec umístí.

D Na každé vnější políčko všech paprsků všech 3 hvězdokup na desce hvězdokup položte po jedné náhodně vylosované hvězdě ze sáčku. Poté označte výchozí paprsek každé hvězdokupy figurkami Času – na políčko označené symbolem  vnitřního kruhu hvězdokupy postavte figurku hodin, k vnějšímu okraji příslušného paprsku postavte měsíc.

E Vylosujte ze sáčku ještě jednu hvězdu a položte ji na pole supernovy uprostřed desky hvězdokup (může zde ležet i černá díra).

F Ukazatel černých děr postavte na startovní políčko počítadla černých děr na desce hvězdokup.

G Zamíchejte karty veřejných úkolů a 4 z nich vyložte lícem poblíž desky hvězdokup. Zbylé karty vraťte do krabice, nebude jich potřeba.

H Pod desku hvězdokup položte desku počítadel a na velké startovní políčko každého počítadla položte odpovídající hodnotové ukazatele – k hornímu počítadlu ukazatele barev, k prostřednímu ukazatele souhvězdí a k spodnímu ukazatele bodování pro pokročilé (s římskými čísly).

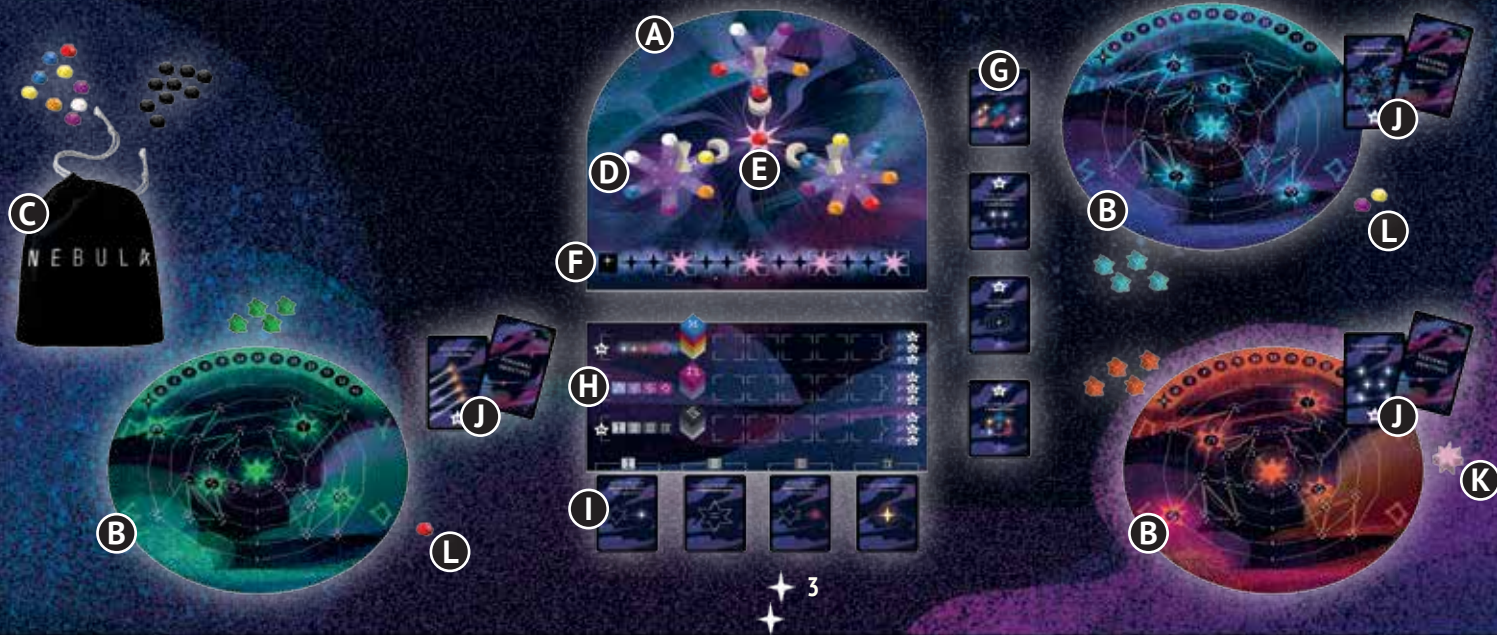
I Zamíchejte karty bodování pro pokročilé a 4 z nich vyložte lícem vzhůru k vyznačeným sektorům ve spodní části desky počítadel označeným římskými čísly, aby bylo jasné, kterému číslu odpovídá která karta. Zbylé karty vraťte do krabice, ani těch už nebude potřeba.

J Zamíchejte karty osobních úkolů a každému hráči rozdejte 2 lícem dolů. Každý si ze svých dvou karet vybere jednu, aniž by ji ostatním ukazoval, druhou spolu se všemi zbylými kartami vraťte do krabice opět tak, aby je nikdo neviděl.

K Hráč, který jako poslední pozoroval hvězdy, bude začínat, přiďte mu žeton začínajícího hráče.

L Nakonec si každý hráč vylosuje ze sáčku hvězdy podle pořadí, v jakém přijde na tah: Začínající hráč žádnou, druhý hráč v pořadí 1, třetí hráč 2, čtvrtý hráč 3.

Vylosované hvězdy si položte na stůl vedle své desky galaxie, budou tvořit vaši osobní zásobu v Observatoři (viz dále).



✦ POPIS DESKY GALAXIE A S NÍ SOUVISEJÍCÍCH POJMŮ ✦

Na desce galaxie najdete tyto prvky:

① **Lišta černých děr.** Sem budete zleva doprava pokládat černé díry. První volné pole zleva pak na konci hry udává, kolik bodů za černé díry získáte.

② **Oblast galaxie** se skládá z následujících prvků:

a) **Políčka zářivých hvězd** – je jich celkem 5 včetně centrálního políčka uprostřed desky. Pro umístování hvězd na tato políčka platí určité podmínky, jak se dozvíte dále.

b) **Souhvězdí** – jsou celkem 4 (♈, ♉, ♊ a ♋) a každé se skládá ze šesti políček označených symbolem příslušného souhvězdí. Za každé dokončené souhvězdí dostanete minimálně 6 bodů (viz dále).

c) **Orbity** – těchto kružnic je celkem 5 a jsou očíslované ve svém nejspodnějším bodě.

d) **Přímé spojnice** – vždy spojují 2 políčka téhož souhvězdí, jsou vyznačeny plnými čarami.

e) **Nepřímé spojnice** – také spojují 2 políčka téhož souhvězdí, jsou vzdálenější a vyznačeny přerušovanými čarami.

f) **Orbitální spojnice** – spojují políčka patřící do téhož nebo do různých souhvězdí a vyznačují je části kružnic orbit.

③ **Observatoř** – vhodné místo na stole vedle desky galaxie, sem si pokládejte hvězdy tvořící vaši osobní zásobu.



✦ PRŮBĚH HRY ✦

Partie hry se hraje na kola, v nichž vždy hráč na tahu (aktivní hráč) provede svůj tah. Hru zahajuje začínající hráč, po něm následuje soupeř po levici atd. Začínající hráč se v průběhu partie nemění.

V průběhu svého tahu musí každý hráč provést postupně tyto kroky v pevně daném pořadí:

I. DOBRÁNÍ HVĚZD

II. UMÍSTĚNÍ HVĚZD

III. KONTROLA SPLNĚNÍ ÚKOLŮ

IV. DOPLNĚNÍ NABÍDKY HVĚZDOKUP

I. DOBRÁNÍ HVĚZD

Hvězdy se dají získat dvěma způsoby: investicí času, nebo podlehnutím chaosu.

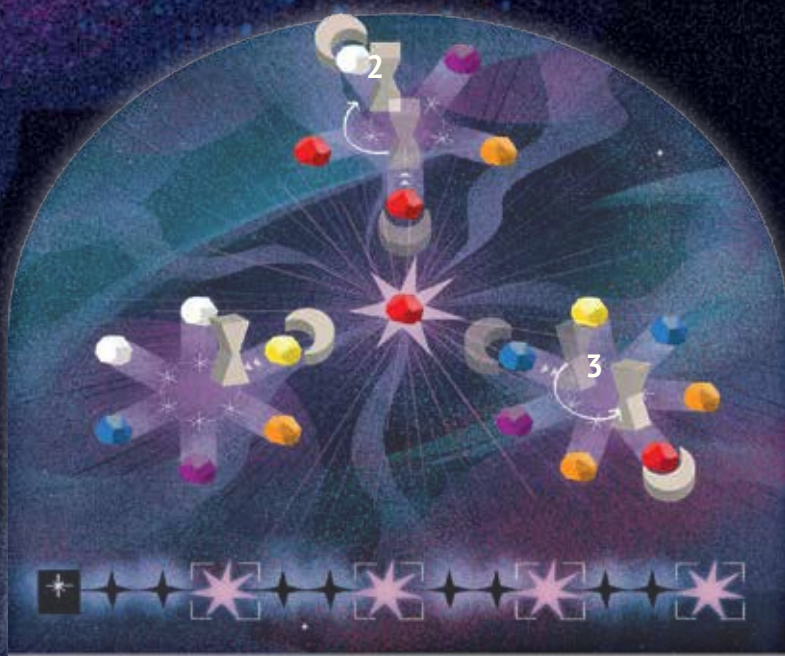
A. INVESTICE ČASU

Tento krok se provádí tak, že posunete figurky Času. Vždy musíte spotřebovat přesně 5 kroků celkem – ne víc, ne méně. Je zcela na vás, jak tyto kroky rozdělíte mezi jednotlivé hvězdokupy. Jeden krok znamená posun figurky Času po vnitřním kruhu (a stejně tak měsíce po vnějším

okraji paprsků) o jedno políčko. Počítají se políčka, u nichž je dosud hvězda, i políčka prázdná. Figurky můžete posunovat po směru hodinových ručiček nebo proti němu, v každé hvězdokupě libovolně jedním nebo druhým směrem, někde můžete nechat figurku stát na místě. V téže hvězdokupě však nesmíte směr posunu měnit – nesmíte figurku posunovat během téhož tahu tam i zpět a celkově musíte spotřebovat **přesně 5 kroků**. Z žádné hvězdokupy tak nemůžete získat více než 1 hvězdu.

Po přesunu figurek Času si vezmete hvězdy z paprsků, kde posun figurek skončil. Tím získáte ve svém tahu až 3 nové hvězdy. Měsíc označuje políčko, odkud jste si hvězdu vzali. Pokud si udržíte přehled, není použití měsíců povinné.

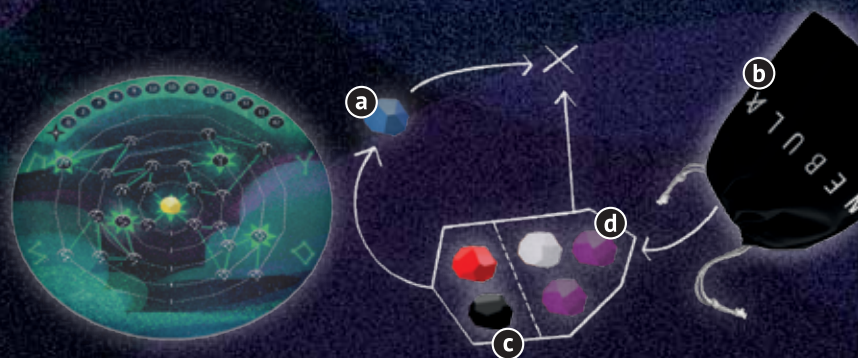
Získané hvězdy si přidejte do své zásoby v Observatoři.



Příklad: Ester se rozhodne dobrat si hvězdy investicí Času. Posune figurku Času horní hvězdokupy o 2 políčka po směru, pravé hvězdokupy o 3 políčka proti směru a levé hvězdokupy nikam. Tím spotřebuje přesně 5 kroků a vezme si označené hvězdy – 1 bílou, 1 červenou a 1 žlutou. Položí si je do své Observatoře.

B. PODLEHNUTÍ CHAOSU

Tento krok se provádí tak, že vyřadíte ze hry jednu hvězdu se své Observatoře – vraťte ji do krabice (nikoli do sáčku). Poté si ze sáčku vylosujete 5 hvězd, 2 z nich si přidejte do své Observatoře a zbylé 3 rovněž vyřadíte ze hry (do krabice).









Příklad: Stela se rozhodne dobrat si hvězdy pohlednutím chaosu. Vyřadí ze hry modrou hvězdu se své Observatoře (a), vylosuje si ze sáčku 5 nových hvězd (b), z nich červenou hvězdu a černou díru si přidá do své Observatoře (c) a zbylé dvě fialové a jednu bílou vyřadí ze hry (d).

II. UMÍSTĚNÍ HVĚZD

Po dobrání hvězd přichází na řadu jejich umístění do galaxie. **Všechny hvězdy**, které v právě probíhajícímu tahu **umístíte** ze své Observatoře na svou desku galaxie, **musejí mít různé barvy**. Je-li aspoň jedna z nich stejné barvy jako supernova uprostřed desky hvězdokup, můžete celkem umístit až 3 hvězdy, pokud neodpovídá žádná, smíte umístit nanejvýš 2 hvězdy.

• UMÍSTĚNÍ BAREVNÝCH HVĚZD

Při umístění barevných hvězd (červených , fialových , žlutých , bílých , modrých  a oranžových ) musíte dodržet následující pravidla:

1. Smíte je položit jen na pole souhvězdí na svojí desce galaxie.
2. První hvězdu musíte položit na centrální políčko zářivé hvězdy. Další hvězdy pak lze položit jen na políčko spojené přímo, nepřímou nebo orbitálně (tedy jakoukoli spojnicí) s políčkem, které je již nějakou hvězdou obsazené.
3. Nikdy se nesmí stát, aby **dvě hvězdy téže barvy spojovala spojnice** – přímá, nepřímá či orbitální.
4. Hvězdu můžete položit i na již obsazené políčko, pokud nová hvězda splňuje všechny uvedené podmínky. Starou hvězdu, kterou nová hvězda nahrazuje, vyřadíte ze hry.

• UMÍSTOVÁNÍ ČERNÝCH DĚR

Černé díry ✨ se vymykají – umísťují se jinak než barevné hvězdy. Pokládají se zleva doprava na lištu černých děr, jak bylo zmíněno výše.

Postupujte takto:

- ✨ **Krok 1:** Nejprve posuňte ukazatel černých děr na počítadle na desce hvězdokup o jedno políčko doprava. Dosáhne-li některého ze zvýrazněných políček, vyřadte ze hry hvězdu z políčka supernovy uprostřed desky hvězdokup a nahraďte ji novou: buď ze své zásoby (chcete-li si být jistí, jaké barvy nová supernova bude), nebo vylosovanou ze sáčku. Vylosujete-li hvězdu téže barvy, jakou měla právě odhozená supernova, vraťte ji do sáčku a losujte znovu.



Příklad: Hvězdoslava má ve své Observatoři 5 hvězd: 2 bílé, 2 fialové a 1 černou díru (a). Protože žádná neodpovídá červené supernově (b), smí umístit na svou desku galaxie nejvýše 2 hvězdy. Nejprve položí bílou hvězdu tak, aby byla spojena (zde nepřímo) s dříve položenou červenou hvězdou v souhvězdí (c), poté položí černou díru na svou lištu černých děr – je to už její třetí (d). Musí tedy také posunout ukazatel černých děr na počítadle o 1 políčko doprava (e). Protože ukazatel tímto dosáhne 6. políčka počítadla, vyřadí ze hry červenou supernovu a nahradí ji jinou hvězdou ze sáčku. Hvězdoslava mohla také využít jako novou supernovu některou z hvězd ze své Observatoře.

- ✨ **Krok 2:** Posuňte kterýkoli z 14 hodnotových ukazatelů na desce počítadel o 1 políčko doprava.

Pozor: Tento krok přeskočte, pokud jste v předchozím kroku neposunuli ukazatel černých děr, protože již byl na konci stupnice.



Pokračování příkladu: Po posunutí ukazatele černých děr na počítadle na desce hvězdokup posune Hvězdoslava bílý hodnotový ukazatel o 1 políčko doprava.

KONTROLA SPLNĚNÍ VEŘEJNÝCH ÚKOLŮ

Zkontrolujte, zda se vám podařilo splnit některý veřejný úkol. Pokud ano, postavte na příslušnou kartu jednu svou označovací hvězdičku. Jste-li prvním hráčem, kterému se daný úkol podařilo splnit, postavte svou hvězdičku na kartu nahoru, jinak dolů. To bude důležité při přidělování bodů.



Příklad: Hvězdoslava splnila veřejný úkol druhé karty a postaví ke spodnímu okraji této karty svou hvězdičku, protože u horního okraje už stojí hvězdička jednoho ze soupeřů.

IV. DOPLNĚNÍ NABÍDKY HVĚZDOKUP

Zkontrolujte, zda zbyla v nějaké hvězdokupě na desce hvězdokup už jen 1 hvězda. V takovém případě doplňte nabídku dané hvězdokupy novými hvězdami vylosovanými ze sáčku. V partii dvou hráčů doplňte nabídku už v případě, že v hvězdokupě zbyly jen 2 hvězdy (namísto 1).



✦ POPIS DESKY POČÍTADEL ✦

Připomínáme, že tato deska se používá jen v plné verzi hry. Kdykoli položí některý hráč na svou desku galaxie černou díru, musí také posunout některý ze 14 hodnotových ukazatelů na této desce o 1 políčko. Pokud je cílové políčko obsazeno, položí hodnotový ukazatel nahoru na ukazatel či ukazatele, které na cílovém políčku už leží (navrch sloupečku).

Na konci hry má význam, které tři ukazatele se na každém počítadle dostanou nejdál doprava. Na ukazatele na 4. a dalším místě, jakož i ty, které se ze startovního políčka neposunuly za celou partii nikam, se nebere žádný ohled.

Je-li na nějakém políčku více ukazatelů, pak se ukazatel **výše** ve sloupečku počítá jako „dále doprava“.

První počítadlo hodnotí barvy hvězd (černých děr se netýká). Ukazatel, který se dostane nejdál doprava, označuje barvu, která vám přinese 3 body za každou vaši hvězdu dané barvy. Ukazatel na druhém místě přinese 2 body za každou hvězdu téže barvy, ukazatel na 3. místě 1 bod.



Druhé počítadlo odpovídá souhvězdím. Zcela dokončené souhvězdí, jehož ukazatel se dostane nejdál doprava, vám přinese 14 bodů. Ukazatel na 2. místě vám přinese 12 bodů, na 3. místě 10 bodů. Zbylá dokončená souhvězdí vám přinesou po 6 bodech.



Třetí počítadlo odpovídá kartám bodování pro pokročilé (odpovídajících římských čísel). Za každou konstelaci ve vaší galaxii podle karty odpovídající ukazateli nejdále vpravo obdržíte 4 body, za 2. ukazatel 3 body a za ukazatel na 3. místě 2 body. Za konstelace podle poslední zbývajících karet nedostanete body žádné!



✦ KONEC HRY ✦

Hra končí na konci kola, kdy je splněna jedna z následujících podmínek:

- Ukazatel černých děr na jejich počítadle na desce hvězdokup dosáhl posledního políčka.
- Některý z hráčů zcela dokončil alespoň 3 souhvězdí na své desce galaxie.
- V sáčku došly hvězdy.
- Na kartách veřejných úkolů je umístěn celkový maximální počet označovacích hvězdiček v závislosti na počtu hráčů:

- **2 hráči:** 5 označovacích hvězdiček
- **3 hráči:** 6 označovacích hvězdiček
- **4 hráči:** 8 označovacích hvězdiček

Dohrajte kolo, v němž dojde ke splnění kterékoli z uvedených podmínek, aby každý hráč absolvoval stejný počet tahů. Poté hra končí.

Následuje závěrečné bodování, můžete si body zapisovat do zápisníku:

- Osobní úkol** – v případě jeho splnění získáte 14 bodů.
- Veřejné úkoly** – viz příslušné karty.
- Černé díry** – opište číslo z prvního volného políčka zleva.
- Zcela dokončená souhvězdí** – za každé dokončené souhvězdí dostanete 6 bodů.

V plné hře můžete za dokončené souhvězdí získat i více než 6 bodů – závisí na pozicích hodnotových ukazatelů druhého počítadla (14, 12, 10, 6).

- Body za barvy hvězd** – dle stavu prvního počítadla získáte za každou hvězdu ceněné barvy 3, 2 nebo 1 bod.
- Karty bodování pro pokročilé** – podle stavu třetího počítadla získáte 4, 3 nebo 2 body za každou požadovanou konstelaci ve vaší galaxii.

Hráč, který získá nejvíce bodů, se stává vítězem. V případě shody je vítězem ten, kdo na svou desku položil více černých děr. Trvá-li shoda, dotčení hráči se o vítězství dělí.

Ojedinele se stane, že ve hře z výroby chybí část herního materiálu. V tom případě se obraťte přímo na nás: mindok.cz/reklamace, chybějící prvky vám dopošleme.

✦ BLIŽŠÍ POPIS KARET ✦

I. OSOBNÍ ÚKOLY



4 hvězdy na nepřímých spojnicích: Na každé ze 4 nepřímých spojnic na své desce galaxie musí být hvězda požadované barvy.



Alespoň 4 zářivé hvězdy: Na alespoň 4 políčkách zářivých hvězd z 5 (včetně centrálního políčka) musí být hvězda požadované barvy.



Alespoň 6 hvězd téže barvy v galaxii: Na vaší desce galaxie musí být alespoň 6 hvězd požadované barvy. Hvězdy ve vaší Observatoři se nepočítají.



Nejvíce černých děr ze všech galaxií: Musíte mít na své desce galaxie nejvíce černých děr ze všech hráčů. Počítá se i dělené první místo (tj. jiný soupeř má stejný počet černých děr jako vy, ale nikdo nemá víc).

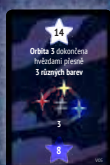


Maximálně 4 prázdná políčka v galaxii: Na vaší desce galaxie nesmí být více než 4 prázdná políčka pro hvězdy.

II. VEŘEJNÉ ÚKOLY



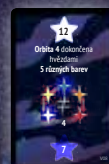
Souhvězdí dokončeno hvězdami přesně 3 různých barev: Musíte mít zcela dokončené uvedené souhvězdí tvořené pouze hvězdami přesně 3 různých barev.



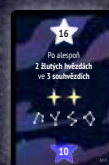
Orbíta 3 dokončena hvězdami přesně 3 různých barev: Musíte mít zaplněných všech 6 políček orbity č. 3 pouze hvězdami přesně 3 různých barev.



V galaxii alespoň 2 hvězdy každé barvy: Musíte mít kdekoli na své desce galaxie alespoň 2 hvězdy v každé ze 6 barev (černé díry ani hvězdy v Observatoři se nepočítají).



Orbíta 4 dokončena hvězdami 5 různých barev: Musíte mít zaplněná všechna políčka uvedené orbity hvězdami různých barev (tj. hvězda žádné barvy se v dané orbitě nesmí vyskytovat vícekrát než jednou).



Po alespoň 2 hvězdách dané barvy ve 3 souhvězdích: Musíte mít alespoň 2 hvězdy dané barvy v alespoň 3 různých souhvězdích na své desce galaxie. Souhvězdí nemusejí být dokončená.



3 sousedící dokončené orbity: Musíte mít obsazená všechna políčka alespoň 3 sousedících orbit na své desce galaxie (mohou to být orbity 1, 2 a 3, nebo 2, 3 a 4, nebo 3, 4 a 5).



2 protilehlá dokončená souhvězdí: Musíte obsadit všech 6 políček obou protilehlých souhvězdí na své desce galaxie (mohou to být souhvězdí Δ a \diamond , nebo Υ a Σ).



2 sousedící dokončená souhvězdí: Musíte obsadit všech 6 políček obou spolu sousedících souhvězdí na své desce galaxie (mohou to být souhvězdí Δ a Υ , nebo Υ a \diamond nebo \diamond a Σ , nebo Σ a η).

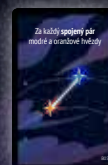


Všechny nepřímé spojnice obsazeny hvězdami: Musíte obsadit všech 8 políček nepřímých spojnic na své desce galaxie.

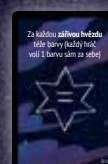


Všechna políčka orbitálně spojená se zářivými hvězdami obsazená: Musíte obsadit všech 8 políček orbitálně spojených s 4 zářivými hvězdami na své desce galaxie (centrální zářivá hvězda se nepočítá).

III. BODOVÁNÍ PRO POKROČILÉ



Za každý spojený pár hvězd: Za každou dvojici hvězd uvedených barev spojených přímo, nepřímo nebo orbitálně na své desce galaxie získáte body dle stavu třetího počítadla. Každá hvězda se smí započítat jen do jedné dvojice.



Za každou zářivou hvězdu téže barvy: Vyberte si libovolnou barvu zářivých hvězd – pochopitelně nejraději tu, kterých máte nejvíc. Za každou z nich získáte body dle stavu třetího počítadla.



Za každý splněný veřejný úkol: Za každý splněný veřejný úkol získáte body dle stavu třetího počítadla. Není důležité, zda jste daný úkol splnili jako první, nebo až později.



Za každé políčko zářivé hvězdy zcela obklopené hvězdami: Za každé políčko zářivých hvězd na své desce galaxie, jehož všechna spojená políčka (přímo, nepřímo i orbitálně) jsou obsazená, získáte body dle stavu třetího počítadla. Je jedno, zda je i samo dané políčko zářivé hvězdy obsazené nebo ne. Centrální zářivá hvězda se nepočítá.



Za každou orbitu, kde je alespoň 1 hvězda dané barvy: Za každou orbitu, na níž je alespoň 1 hvězda uvedených barev, získáte body dle stavu třetího počítadla.



Za každou hvězdu dané barvy orbitálně spojenou s políčkem zářivé hvězdy: Za každou hvězdu dané barvy na své desce galaxie, orbitálně spojenou s políčkem zářivé hvězdy, získáte body dle stavu třetího počítadla. Centrální zářivá hvězda se nepočítá.



Výhradní distributor pro ČR a SR:

MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10

mindok.cz
/hry.mindok
/hrymindok

Autoři: Cristian Bustos

a Bernardo Vásquez

Ilustrace: Luna Vargasová

Vývoj: José Manuel Álvarez

a Jorge Larrain

Grafický design: Paulína Vasconcelová

Český překlad: Karel Vlasák