

PRAVIDLA HRY

1-4, 14+ 60 min

James Firnhaber

# TESERAKT™



smirk & dagger games

MINDOK

James Firnhaber

# TESERAKT

## ZPRÁVA O SITUACI

Teserakt se zničehonic zjevil na naší obloze před 6 dny, přesně nad magnetickým pólem planety. Tehdy měl velikost městského bloku, ale od té doby se smršťuje, kolabuje a hroutí se do sebe. Nyní by se téměř vešel do dlaně.

Jak se zdá z anomálií a zakřivení okolního prostoru, úplný kolaps Teseraktu by mohl mít neblahé následky pro celou naši planetu. Země, jak ji známe, by se ztratila v paradoxech čtvrtého rozměru, zatímco Teserakt překonfiguruje náš časoprostor v souladu se záměry mimozemské rasy, jež ho stvořila.

Nejlepší mozky lidstva tedy spojily síly v pokusu stabilizovat a zvrátit záhadné procesy probíhající v tomto mimozemském tělese a zachránit naši civilizaci. Je lidstvo dost inteligentní, aby Teserakt ovládlo, nebo se stane jen poznámkou pod čarou v knize historie vesmíru? To ukáže čas.

## HERNÍ MATERIÁL

Vícerozměrná kostková kooperativní hra

1-4, 14+ 60 min

4 oboustranné základny Teseraktu



1 točna



64 šestistěnných kostek



(16 v každé ze čtyř barev)

41 karet výzkumu



16 úrovně 2



14 úrovně 3



11 úrovně 4

9 karet objevů



2 desky podstavce

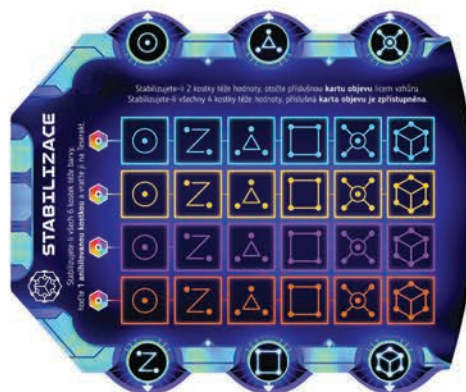
1 návlek pro přípravu hry



11 karet výzkumníků



1 panel Teseraktu



1 panel stabilizace

1 žeton trhlín



1 list trhlin

4 žetony akcí



4 listy laboratoří (1 pro každého hráče)



ITEM #:  
SND 1010

©2023 Smirk & Dagger Games. All Rights Reserved.  
30 Lyrical Lane, Sandy Hook, CT 06482 USA



facebook.com/smirkanddagger/  
or visit us at SmirkandDagger.com  
contact us: smirkanddagger@gmail.com

Výhradní  
distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**  
HRAJEME ♥ SRDCEM

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



## PŘÍPRAVA HRY

Vyhledejte základnu  
jiného čísla  
než 1 a položte ji  
na podstavec.



Na ni  
položte  
točnu.

Takto složený  
podstavec  
umístěte na  
panel Tesseractu.



Zasuňte do sebe  
obě desky podstavce  
jako na obrázku.



Položte základnu č. 1 na stůl a na ni  
čtvercový návlek tak, aby lícoval se čtvercem  
symbolů na základně. Do návleku vsypte  
16 náhodně vylosovaných kostek a vyrovnejte je,  
aby tvořily rovinu jako jedno patro.  
Na ně vsypte dalších 16 kostek a postup opakujte,  
dokud nebude všech 64 kostek v návleku.  
Opatrně přemístěte základnu (i s návlekiem a kostkami)  
na točnu, zvedněte návlek a vraťte jej do krabice.  
Tím jste vytvořili Tesseract.



Pokud během hry  
některé kostky omylem  
shodíte, vraťte je na pů-  
vodní místo dle nejlepšího  
svědomí a paměti hráčů.

### PŘÍZPŮSOBNÍ OBTÍŽNOSTI VOLBOU ZÁKLADNY TESERAKTU

Ve hře **Tesseract** najdete 4 oboustranné základny. Jsou očíslovány dle vzrůstající obtížnosti. Druhá strana každé základny je označena písmenem. Poskytuje pestřejší efekty při srovnatelné obtížnosti jako první strana základny.

Doporučujeme, abyste ve své první partii použili základnu **1**, obzvláště nemáte-li zkušenosti s kooperativními hrami nebo hrajete-li s mladšími hráči. Pokud se na to ovšem cítíte, nic vám nebrání začít rovnou základnou **2**. Další varianty, jak zvýšit obtížnost hry, najdete na str. 10.

Čím vyšší číslo základna má, tím obtížnější je hra.  
Strany základen označené písmeny jsou variací stran bez písmen.



ZÁKLADNA 1/A: SEZNAMOVACÍ HRA • 2/B: STANDARDNÍ HRA • 3/C: OBTÍŽNÁ HRA • 4/D: SKUTEČNÁ VÝZVA

# PŘÍPRAVA HRY



Příklad přípravy hry pro dva hráče

1. Sestavený **Teserakt** by měl stát uprostřed stolu. Vedle něj položte **panel stabilizace**.
2. Zamíchejte **karty objevů** (tj. malé karty s černobílým rubem) a položte po jedné z nich lícem dolů ke každému ze 6 kruhových polí panelu stabilizace. Zbylé tři karty objevů vraťte bez nahlížení do krabice, v této hře je nebudete potřebovat.
3. Roztřídte **karty výzkumu** (ostatní malé karty) na tři balíčky podle úrovně, každý balíček zamíchejte zvlášť a položte lícem dolů na vhodné místo na stole.
4. Umístěte **list trhlin** na vhodné místo uprostřed stolu. Na políčko 0 položte **žeton trhliny**.
5. Každému hráči přiřďte **list laboratoře** a **žeton akcí**. Pomocí žetonu akcí si můžete hlídat, kolik akcí jste již ve svém tahu provedli. Alternativní metoda (nesmějte se) je počítat akce na prstech nedominantní ruky, zatímco svou dominantní rukou akce provádíte.
6. Zamíchejte **karty výzkumníků** a každému hráči jednu rozdejte. Každý si položí svou kartu výzkumníka vedle listu laboratoře a přečte ostatním uvedené schopnosti. *Doporučujeme rozdávat karty výzkumníků náhodně, aby byly vaše hry pestřejší, ale můžete si je i vybírat dle libosti.* **V SÓLOVÉ HŘE** budete na střídačku ovládat dvě laboratoře a nakládat s nimi jako se dvěma oddělenými hráči.
7. Každý hráč (ve světě hry výzkumník) si vezme **jednu kartu výzkumu úrovně 2** a jednu **kostku z libovolného horního rohu Teseraktu**. Tou **hodí** a s novou hodnotou ji umístí do své laboratoře.
8. Hra začíná **zhroucením dvou kostek z Teseraktu** (viz dále). Vezměte z Teseraktu další **dvě kostky** dle instrukcí níže, hodte jimi a s novou hodnotou je umístěte do **oblasti zhroutení** k symbolu odpovídající hodnoty.  
**Hra 1–2 hráčů:** zbylé 2 kostky z horních rohů Teseraktu  
**Hra 3 hráčů:** zbylá kostka z horního rohu Teseraktu a rohová kostka s nejnižší hodnotou z nižšího patra.  
**Hra 4 hráčů:** rohová kostka s nejnižší hodnotou a kostka pod ní.

# PRŮBĚH HRY

**Teserakt** je kooperativní hra, v níž všichni hráči zvítězí či prohrají společně. Hráči se chopí rolí výzkumníků, kteří se jako jeden tým snaží neutralizovat Teserakt, než zcela dimenzionálně zkolabuje a celou naši planetu vezme s sebou.

**ZVÍTĚZÍTE**, pokud nasbíráte na panel stabilizace (tzv. stabilizujete) jednu kostku každé barvy každé hodnoty, čímž zaplníte všech 24 políček panelu.

**PROHRAJETE**, nastane-li jedna z následujících skutečností:

- odstraníte z Teseraktu poslední kostku, nebo
- dojde k 7 trhlinám.

## KOMUNIKACE PŘI HŘE

Můžete spolu probírat jakékoli informace a hrát s kartami v osobní zásobě ležícími lícem vzhůru (tzv. otevřené karty). Diskutujte o tom, co se ve svém tahu chystáte provést a jak vám s tím ostatní mohou pomoci. Naslouchejte ostatním, protože postupovat lze mnoha způsoby a víc hlav víc ví. Mnohé schopnosti výzkumníků vyžadují spolupráci ostatních, abyste mohli své akce provést optimálně, a často je **NUTNÉ** své akce koordinovat či si předávat kostky mezi hráči. V případě neshody má však vždy poslední slovo hráč, který je právě na tahu (tzv. aktivní výzkumník).

## ZAČÍNÁJÍCÍ HRÁČ

Hráč, který zná pravidla nejlépe, bude začínat. Hrají-li hráči stejně zkušenosti, začíná ten, kdo se naposledy díval na hodinky. Dále se hráči střídají na tahu ve směru hodinových ručiček.

## PRŮBĚH TAHU

Každý tah se dělí na dvě fáze: fázi **akcí** a fázi **kolapsu**.

Ve fázi **akcí** provedete 3 akce a můžete zahrát libovolný počet svých karet výzkumu. Ve fázi **kolapsu** se (minimálně) 1 kostka z Teseraktu **zhroutlí** – musíte ji odstranit z Teseraktu, hodit jí a umístit ji do oblasti zhroucení, čímž může dojít k trhlině v časoprostoru. Snažte se minimalizovat počet kostek v této oblasti, protože 7 trhlin znamená prohru.

Po dokončení **fáze kolapsu** (včetně případného vyhodnocení symbolu odkrytého na základně Teseraktu, viz dále) hraje váš sou sed po levici.



## FÁZE AKCÍ

Během první fáze tahu – fáze akcí – provede hráč na tahu 3 z následujících akcí **A–F**.

Akce můžete provádět v libovolné kombinaci (libovolné pořadí i libovolně opakovaně) a navíc můžete zahrát libovolný počet karet výzkumu ze své zásoby, což se jako akce nepočítá. Počet provedených akcí sledujte pomocí žetonu akcí (či prstů na druhé ruce).

### A. VYTĚŽENÍ KOSTKY

Veźmte si libovolnou *volnou* kostku z Teseraktu a umístěte ji do své laboratoře, aniž byste měnili její hodnotu.

*Volnou* kostkou se rozumí kostka, z níž je vidět HORNÍ stěna a ALE-SPOŇ DVĚ další stěny. S kostkami Teseraktu, které nejsou *volné*, nijak manipulovat nesmíte.



### B. ÚPRAVA KOSTKY

Přetočte kostku na hodnotu **o 1 nižší**, nebo **o 1 vyšší**.

Můžete takto např. změnit **3** na **2**, nebo na **4**. **POZOR:** Kostku s hodnotou **6** **NESMÍTE** během úpravy změnit na **1**, ani **1** na **6**.



Hodnotou kostky se rozumí počet teček v symbolu na horní straně.

Touto akcí smíte upravit kostku **BUĎ** ve své laboratoři, **NEBO** v oblasti zhroucení.

Ve své laboratoři si díky tomu můžete utvářet platné **stabilizační sady** (viz dále), zatímco úprava kostek v oblasti zhroucení napomáhá snížit riziko trhlin. **Pozor:** výhradně v oblasti zhroucení smíte upravit kostku s hodnotou **1** na „nulu“ – kostku tím **anihlujete** (viz str. 7) a snížíte počet kostek v oblasti zhroucení.

### C. PŘENOS KOSTKY

Přesuňte kostku ze své laboratoře do jiné laboratoře, **NEBO** z jiné laboratoře do svojí. Dotyčný hráč musí souhlasit a cílová laboratoř musí mít volné políčko na kostku. Díky tomuto sdílení kostek si můžete ušetřit těžení kostek z Teseraktu, zbývá-li jich málo.

### D. ANALÝZA

Odhodte ze své zásoby 1 kartu výzkumu a doberte místo ní kartu výzkumu nejbližší vyšší dostupné úrovni.

Např. odhodte kartu Ú2, doberte Ú3.



### E. STABILIZACE KOSTKY

Stabilizace kostky je nejdůležitější akcí ve hře. Každá stabilizovaná kostka vás o krůček přiblíží k vítězství. Navíc je stabilizace jediný způsob, jak dobírat nové karty výzkumu.

1. Chcete-li stabilizovat kostku, musíte mít ve své laboratoři **stabilizační sadu**. Kostky si v laboratoři můžete libovolně přemísťovat, aby byly sady zřejmé. Kostky tvořící platnou stabilizační sadu musejí splňovat **všechny** tyto podmínky:
  - **MNOŽSTVÍ:** Kostky musejí být alespoň 3.
  - **BARVA:** musejí mít všechny stejnou barvou, nebo každá jinou.
  - **HODNOTA:** musejí mít stejnou hodnotu, nebo tvořit postupku.

Příklady platných sad: A) 3 kostky + všechny mají stejnou barvu + stejnou hodnotu.

B) více než 3 kostky + každá má jinou barvu + hodnoty tvoří postupku.



2. Vyberte si jednu kostku z platné **stabilizační sady** ve své laboratoři a umístěte ji na volné políčko desky stabilizace, odpovídající barvou i hodnotou. Každé políčko pojme jen *jednu* kostku.



3. Zkontrolujte **oblast zhroutilí**. Je-li v ní **identická kostka** jako kostka právě stabilizovaná (tj. kostka stejné barvy i hodnoty), můžete ji **anihilovat**. Smíte anihilovat jen jednu, i kdyby v oblasti zhroutilí bylo identických kostek více.



**Strategický tip:** Nachází-li se v oblasti zhroutilí kostka stejné barvy jako ta, již se chystáte stabilizovat, a její hodnota se liší jen o 1, můžete ji nejdříve **upravit** o 1, abyste ji následnou akcí anihilovali.

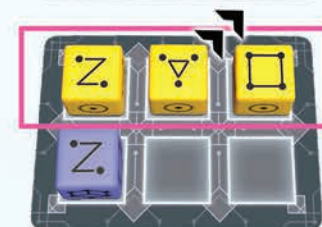
4. **MŮŽETE** hodit ostatními kostkami právě využitě **stabilizační sady** a ponechat si je v laboratoři s novými hodnotami. Ostatních kostek ve vaší laboratoři, které nebyly součástí stabilizační sady, se hod netýká.

Pokud jste jimi hodili, doberte si do zásoby z balíčku **novou kartu výzkumu** stejné **úrovně**, kolika kostkami jste hodili. Můžete se ale rozhodnout kostkami neházet, pokud si chcete ponechat jejich stávající hodnoty (raději než novou kartu).

**Příklad akce stabilizace:** Výzkumník má v laboratoři tyto kostky. Kostky je vždy dovoleno v rámci laboratoře přemísťovat.



Tyto tři kostky tvoří stabilizační sadu (jsou alespoň 3, mají všechny stejnou barvu a jejich hodnoty tvoří postupku.)



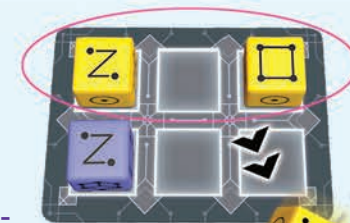
Výzkumník se rozhodne provést akci stabilizace – z této sady si vybere žlutou 3 a umístí ji na panel stabilizace.



V oblasti zhroutilí je také jedna žlutá 3. Ta je díky stabilizaci identické žluté 3 anihilována.



Výzkumník se může rozhodnout si zbylé žluté kostky stabilizační sady ponechat, jak jsou – např. aby získal oranžovou 2 a vytvořil stabilizační sadu tří dvojek. Chce ale raději novou kartu výzkumu, proto jimi hodí. Padne mu 5 a 6, s těmito hodnotami si obě kostky ponechá v laboratoři a dobere si **kartu výzkumu úrovně 2**. Modrou kostkou nehází, neboť nebyla součástí stabilizační sady.



**Poznámka:** Stabilizujete-li kostku pomocí efektu karty, nepotřebujete k tomu mít ve své laboratoři stabilizační sadu. Ale nemůžete si pak dobrat novou kartu výzkumu.



## F. SPECIALITA

Každý výzkumník má na své kartě popsánu 1 specialitu. Její využití se počítá jako akce – tedy jedna ze tří možných akcí v tahu. Nezapomeňte výzkumníkovu specialitu zahrnout do svého plánování – mohou to být klíčové akce.

### KARTA VÝZKUMNÍKA



← Pasivní dovednost (platí neustále)

← Specialita (provádí se jako jedna z akcí v tahu hráče)

Krom své speciality má každý výzkumník také jednu neustále platnou dovednost. Její využití **nestojí** akci, ale někdy může vylepšovat určitou akci dle pravidel hry – je přitom lhostejné, kolikrát za tah a jak přesně tuto „vylepšenou“ akci provádíte.

Např. dovednost magnetického fyzika je, že namísto **upravení** kostky ji vždy může **převrátit**. To platí bez ohledu na to, zda upravuje kostku v rámci běžné akce **úprava**, či na základě efektu karty výzkumu.



Některé efekty výzkumníků jsou obzvláště zaměřené na týmovou spolupráci a posilování akcí spoluhráčů, což je v této hře klíčové. Takové karty jsou v pravém spodním rohu označeny symbolem diamantu. Pokud se raději soustředíte spíše na své akce a podpora není váš šálek kávy, můžete si vybrat jiného výzkumníka. Pro úspěch celého týmu je však výhodné v týmu mít jednoho či dva tyto „asistenty“.

## KARTY VÝZKUMU

Během fáze akcí svého tahu můžete zahrát ze své zásoby (či ze své ruky, chcete-li) libovolný počet karet výzkumu, a to před provedením první akce, mezi provedením dvou akcí svého tahu či po provedení své poslední akce. Hraní karty se jako akce **nikdy** nepočítá.

Počet karet výzkumu v osobní zásobě není omezen. Karet samotných je však omezený počet. Když jejich balíček dojde, nemůžete si po zbytek hry dobírat karty dané úrovně. Nový balíček se z odhozených karet netvoří.

Není-li uvedeno jinak, karty výzkumu nelze hrát během **fáze kolapsu**. Nesmíte je ani hrát během fáze akcí v tahu **jiného hráče**.



Ve hře jsou tři úrovně karet výzkumu. Čím vyšší úroveň, tím silnější je efekt karty, v Ú4 najdete karty schopné zvrátit průběh hry. **Karty úrovně 1 neexistují, protože nejmenší počet kostek z laboratoře, kterými můžete házet po stabilizaci kostky, je 2.**

**Strategický tip:** Karty o 1 vyšší úrovně mají zhruba dvakrát silnější efekty. Nepodceňujte akci **analýza**, při níž můžete odhodit kartu bez efektu a získat kartu o úroveň vyšší – často je to skvělý tip, co dělat, pokud vás nenapadá, jak zbylé akce v tahu lépe využít.

## KLÍČOVÉ POJMY

Na některých kartách výzkumu či výzkumníků najdete jisté klíčové pojmy. Jsou to:

**Anihilovat** – přemístit kostku stranou do zásoby anihilovaných kostek. Ty jsou zpravidla vyřazeny ze hry, ale mohou se jistými efekty do hry vrátit. V tom případě jimi vždy hodíte, takže hodnota kostky ležící v zásobě anihilovaných nehraje roli.

**Identické kostky** – kostky jsou identické, mají-li stejnou barvu i hodnotu.

**Nastavit** – přetočit kostku na libovolnou hodnotu, 1 až 6.

**Převrátit** – otočit kostku na přesně opačnou stranu, například 5 na 2. Součet protilehlých stran šestistěnné kostky je vždy 7.

**Relokovat** – přemístit kostku z Tesseractu na jiné místo Tesseractu. Nesmíte vytvořit vyšší než čtvrté patro Tesseractu. **Pozor: umístit kostku přímo na základnu Tesseractu je povoleno, ale již vyhodnocený symbol se vyhodnotí znovu, až bude znovu odkryt.**

## FÁZE KOLAPSU

Navzdory vašim snahám o stabilizaci se Tesseract dál hroutí, skládá se do sebe a připravuje se na finální dimenzionální kolaps. Na konci každého tahu **MUSÍTE** vyhodnotit zhroucení 1 kostky:

### ZHROUCENÍ MEZNÍ KOSTKY TESERAKTU

**Mezní kostku Tesseractu** (klíčový pojem) určíte takto:

- Najděte nejnižší patro Tesseractu obsahující *volné* kostky.
- Ze všech *volných* kostek na **tomto** patře vyberte kostku nejnižší hodnoty.
- Máte-li stále ještě více kostek na výběr, rozhoduje aktivní hráč.

#### Příklad shody:

V tomto případě hráč na tahu rozhoduje, zda mezní kostkou Tesseractu je modrá, nebo fialová pětka. Žlutá dvojka jí být nemůže – má nižší hodnotu než zmíněná pětka, ale není volná.



Vezměte takto určenou kostku, hodte jí a s novou hodnotou ji umístěte do oblasti zhroucení k symbolu odpovídající hodnoty. Kostky v oblasti zhroucení se nazývají **zhroucené**.



Pokud přidaná kostka způsobí, že jsou v oblasti zhroucení **3 nebo více kostek stejné hodnoty**, dojde k **trhlině**. Posuňte ukazatelem trhlin o 1 políčko doprava (kostky v oblasti zhroucení poté zůstávají). Připomínáme, že sedmá trhlina znamená prohru!

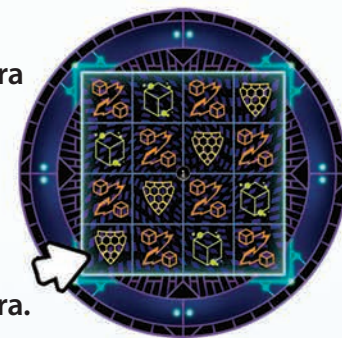
Pokud přidaná kostka způsobí dokonce **6 nebo více kostek stejné hodnoty**, posuňte ukazatelem trhliny hned o **2 políčka**!



**Poznámka:** Pokud **hráč** záměrně **upraví** kostku v oblasti zhroucení tak, že jsou v ní nově tři kostky téže hodnoty, trhlinu tím **NEZPŮSOBÍ**. Někdy se může takový postup hodit, pokud např. máte k dispozici výhodnou kartu výzkumu, která vás následně velkého sloupce kostek v oblasti zhroucení zbaví. Riskujte však s rozvahou!

### ODKRÝVÁNÍ SYMBOLŮ UDÁLOSTÍ

Kdykoli je odstraněna kostka z nejnižšího patra Tesseractu, odkryje se tím symbol události na základně. Tuto událost **ihned** vyhodnoťte, než budete provádět cokoli dalšího. Nejčastěji k tomu dochází právě ve fázi kolapsu, ale může se tak stát i během fáze akcí, když např. hráč vytěží kostku z nejnižšího patra.



### SEZNAM MOŽNÝCH UDÁLOSTÍ

Všechny události jsou negativní, ale některé víc než jiné. Obecně je výhodné odkrývání symbolů událostí co možná oddalovat. Na základnách vyšších čísel pochopitelně najdete škodlivější události v hojnějším počtu. Možné události jsou:



**ZRYCHLENÍ** – anihilace aktuální **mezní kostky Tesseractu**. *Toto je sice nejmírnější událost, ale každé odstranění kostky z Tesseractu přibližuje konec hry.*



**POSÍLENÍ** – hodte kostkou nejnižší hodnoty z oblasti zhroucení a ponechte ji v oblasti s novou hodnotou. *To může způsobit nečekanou trhlinu. Navíc zhroucených kostek nižších hodnot bylo snazší se zbavit.*



**ŘETĚZOVÁ REAKCE** – zhroucení aktuální **mezní kostky Tesseractu**. *Tedy tentýž proces, který vyhodnocujete na konci každého tahu. A možná odkryje další symbol?*



**ŠTĚPENÍ** – zhroucení aktuální **mezní kostky Tesseractu** **A NAVÍC** vylosujete 1 **anihlovanou** kostku, hodte jí a přidejte ji do oblasti zhroucení. *Přidání dvou zhroucených kostek současně nebývá dobrá zpráva. Snažte se oblast zhroucení během hry průběžně pročišťovat.*



**VLNA EMP** – vyberte jednu laboratoř, které se efekt netýká. Hodte všemi kostkami ve všech ostatních laboratořích. *Tím můžete přijít o rozpracované sady, ale někdy má tento efekt i pozitivní přínos.*



**VÝBUCH EMP** – hodte všemi kostkami ve **VŠECH** laboratořích.



**INTERFÁZE** – všechny zhroucené kostky **sudých** hodnot přetočte na hodnotu o 1 vyšší. *To je velmi nebezpečné, protože může dojít k několika trhlinám současně.*



**RÁZOVÁ VLNA** – anihilujte **všechny kostky ve všech laboratořích**, které mají stejnou **hodnotu** jako kostka odstraněná z tohoto symbolu (byla-li kostka odstraněna zhroucením, platí její hodnota po hodnutí).

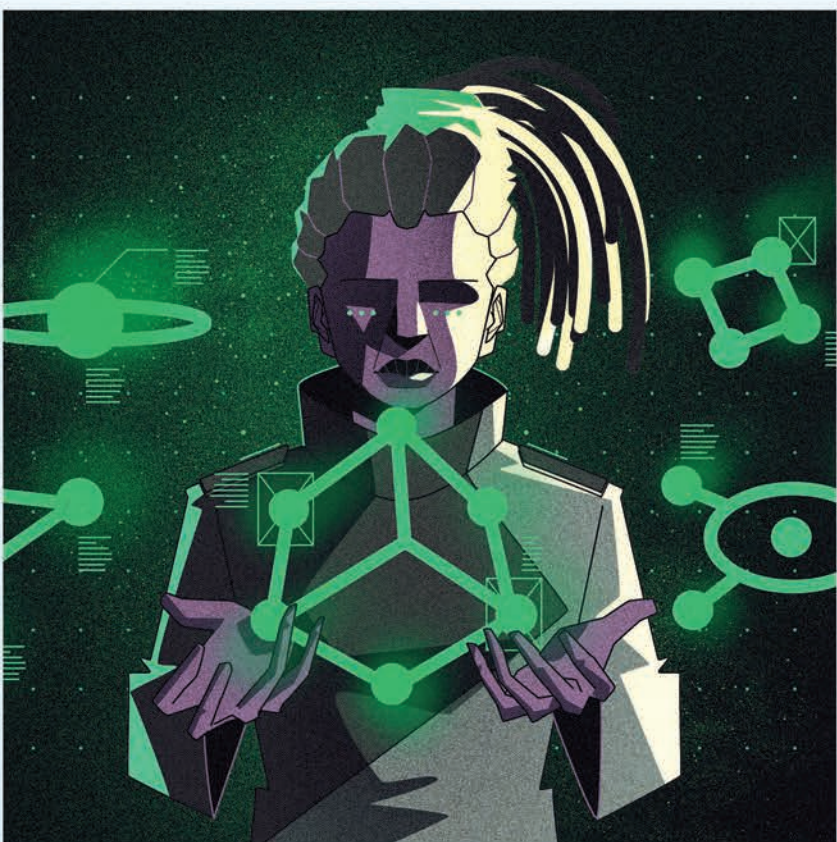


### SNIŽOVÁNÍ RIZIKA TRHLINY

Jak se postupem času v oblasti zhroucení shromažďují kostky, riziko trhliny je stále vyšší. Chcete-li zvítězit, musíte se krom samotné stabilizace kostek starat také o **čištění** či alespoň **vyvažování oblasti zhroucení**. Ačkoli základními akcemi není možné z této oblasti přímo získávat kostky, můžete dělat několik jiných věcí. Jsou to například:

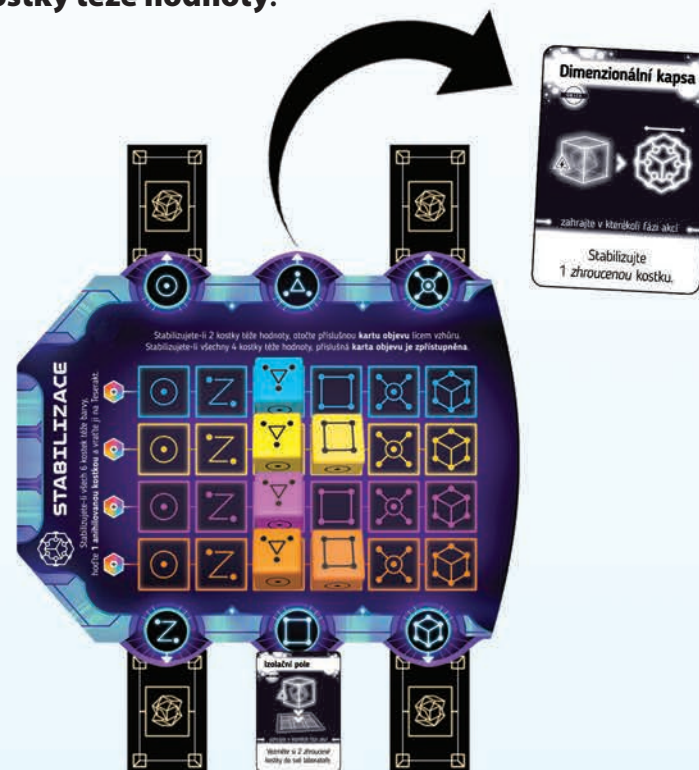
- Při úpravě **zhroucené kostky o hodnotě 1** ji můžete rovnou **anihilovat**.
- Některé své akce můžete (ba dokonce měli byste) vynaložit na úpravu zhroucených kostek, buď posunem k hodnotě 1, které lze snadno anihilovat, nebo alespoň je rovnoměrněji rozdělit mezi všech šest hodnot. Dvě zhroucené kostky stejné hodnoty představují okamžitou hrozbu. Někdy se dokonce může vyplatit i úprava na **vyšší hodnotu**.
- Kdykoli stabilizujete kostku, můžete **anihilovat jednu identickou zhroucenou kostku**. Na toto pravidlo nezapomínejte, je velmi důležité. Platí pro každou stabilizaci kostky bez ohledu na to, v rámci jakého efektu byla stabilizována.
- Některé karty výzkumu, objevů či výzkumníků mohou přinášet další možnosti, jak se zhroucenými kostkami manipulovat.

Po úplném dokončení fáze kolapsu je na tahu váš spoluhráč po levici.



### BONUSY STABILIZACE

Za stabilizaci kostek získáte během hry i jisté bonusy. Kolem panelu stabilizace je rozmístěno **6 karet objevů**. Jsou podobné kartám výzkumu, ale jakmile je zpřístupníte, je možné je zahrát během fáze akcí **KTERÉHOKOLI** hráče (jako by byly v osobní zásobě každého hráče současně) a mají jedny z nejsilnějších pozitivních efektů v celé hře. Zpřístupníte je tím, že stabilizujete **všechny čtyři kostky téže hodnoty**.



Stabilizujete-li všechny čtyři kostky téže hodnoty, můžete od té chvíle příslušnou kartu objevu kdykoli zahrát (a vyřadit ze hry).

Jakmile jsou na panelu stabilizace 2 kostky téže hodnoty, odhalte příslušnou kartu objevu.

Jakmile stabilizujete **kterékoli dvě** ze čtyř kostek téže hodnoty (tj. v témže sloupci), otočte kartu u příslušného políčka lícem vzhůru. Zatím jste ji nezpřístupnili, ale aspoň víte, jaký efekt vás čeká. Jakmile stabilizujete všechny **čtyři kostky téže hodnoty**, příslušná karta objevu je zpřístupněná – od této chvíle ji může kterýkoli hráč během své fáze akcí zahrát (což se také nepočítá jako akce). Po využití je karta **vyřazena ze hry**.

Bonus získáte i za stabilizaci **všech 6 kostek téže barvy** – v tom okamžiku vezměte libovolnou **anihilovanou** kostku, hodte jí a s novou hodnotou umístěte na Tesseract. Pár kostek navíc přidanych na Tesseract může představovat rozdíl mezi vítězstvím a porážkou.



## KONEC HRY

Hra končí **okamžitě** splněním podmínky vítězství nebo prohry. Jak bylo uvedeno, je to:

- **VÍTĚZSTVÍ:** vyplnění všech 24 políček panelu stabilizace.
- **PROHRA:** ukazatel trhliny dorazí na 7. políčko stupnice.
- **PROHRA:** z Tesseraktu je odstraněna poslední kostka.

## PŘIPOMENUTÍ ČASTO OPOMÍJENÝCH PRAVIDEL

- Pokud svou akcí záměrně způsobíte, že v oblasti zhroucení je 3 nebo více kostek stejné hodnoty, trhlinu nevyvoláte. Trhliny způsobuje jen **zhroucení kostky ve fázi kolapsu** či **vyhodnocování symbolů událostí** odkrytých na základně Tesseraktu.
- Událost dle základny Tesseraktu vyhodnoťte okamžitě po odkrytí daného symbolu, bez ohledu na to, v důsledku jakého efektu byl symbol odkryt.
- Upadnou-li z Tesseraktu nějaké kostky omylem, vraťte je na místo dle nejlepšího vědomí a svědomí. Ve většině testovacích skupin byli hráči schopní z Tesseraktem manipulovat bez problémů, ale pokud např. máte pro svůj zdravotní stav obavu z odstraňování kostek z Tesseraktu, požádejte spoluhráče, ať vám kostku podá. V této hře nejde o zručnost.

## DALŠÍ VARIANTY ZVYŠUJÍCÍ OBTÍŽNOST HRY

Hlavním způsobem, jak zvýšit obtížnost hry, je hrát na základně vyššího čísla. Chcete-li si však výzvu ještě ztížit, zde je pár variant, které můžete vyzkoušet (a náš testovací tým bavily!):

- **Žádné karty výzkumu do začátku** – původní pravidla neposkytovala 1 kartu výzkumu do začátku. Tím přijdete o 2–4 volné akce, což je nejpříjemnější způsob, jak hru trochu ztížit. Někteří členové autorského týmu stále hrají dle této varianty.
- **Více kostek zhroucených během přípravy hry** – pokud na začátku přidáte do oblasti zhroucení 1 nebo 2 kostky navíc z Tesseraktu, současně zvýšíte riziko trhlin a snížíte počet kostek Tesseraktu, čímž přiblížíte hrozbu prohry. S kolika zhroucenými kostkami během přípravy hry ještě dokážete vyhrát?
- **Závod mezi trhlinami a objevy** – Jakmile nastane trhlina, vyřadte ze hry **kartu objevu** (ležící u panelu stabilizace) stejného čísla jako hodnota kostky, jež způsobila trhlinu. Byla-li karta již zpřístupněna (stabilizací 4 kostek dané hodnoty), je před tímto efektem uchráněna. Tím se ze hry stává závod „trhlina versus karta objevu“. Přijít o silně nápomocný efekt karty objevu je pořádná rána – dokážete zvítězit i bez nich?

## TIRÁŽ

**AUTOR:** James Firnhaber

**ILUSTRACE:** Denis Frietas

**GRAFICKÝ DESIGN:** James Firnhaber

**VÝVOJ A GRAFICKÝ DESIGN:** Curt Covert

**VEDOUcí CROWDFUNDINGU:** Jondi Soper a Off-Duty Ninja

**EDITOŘI:** Linda Baldwinová, Curt Covert

**AUTOR DĚKUJE:** Steph za její podporu, povzbuzování a mnohem víc. Mé rodině, že si trpělivě vyslechla všechny mé nápady. Jayovi a Alex, že hráli hru znovu a nozvu. Henrymu, Glennovi, Gregovi, Johnovi, Coreymu a mnoha dalším za to, že se podělili o svůj čas, energii a nápady!

Díky i Michalu Stárkovi, českému propagátoru této hry za jeho zvědavé dotazy, entusiasmus k mému dílu, za drobné nápady, s nimiž je hra ještě lepší a za práci, s níž přinesl hru novému publiku.

**A v neposlední řadě našim zapáleným fanouškům a backerům na Kickstarteru, kteří přivedli hru až do této nápadité a robustní podoby.**

Díky!

**ČESKÝ PŘEKLAD A SAZBA:** Michal „meysha“ Stárek

**KOREKTURY:** Karel Vlasák, MINDOK

Ojediněle se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu.

V takovém případě se můžete obrátit přímo na nás. Vyplňte formulář na [mindok.cz/reklamace](http://mindok.cz/reklamace) nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.





# TESERAKT



## PRŮBĚH TAHU

### 1. FÁZE AKCÍ

Ve svém tahu aktivní výzkumník **provede 3 akce** a před nebo po akci může **zahrát lib. počet karet výzkumu\*** ze své zásoby. Akce ze 6 možných může provádět v lib. pořadí a lib. opakovaně.

- **VYTĚŽENÍ KOSTKY** – vezměte si libovolnou *volnou* kostku z Tesseraktu do své laboratoře, aniž byste měnili její hodnotu.\*
- **ÚPRAVA KOSTKY** – přetočte kostku ve své laboratoři nebo v oblasti zhroucení, a to na hodnotu o 1 vyšší, nebo o 1 nižší (nelze ze 6 na 1 ani z 1 na 6).  
– V oblasti zhroucení lze úpravou kostky o hodnotě 1 tuto kostku **anihilovat**.
- **STABILIZACE KOSTKY** – vezměte libovolnou kostku z platné **stabilizační sady** ve své laboratoři a umístěte ji na odpovídající volné políčko panelu stabilizace. Při stabilizaci kostky smíte **anihilovat jednu identickou kostku** v oblasti zhroucení (tj. kostku stejné barvy i hodnoty). Poté **můžete hodit zbylými kostkami využitě stabilizační sady**, ponechat si je v laboratoři s novými hodnotami a dobrat si kartu výzkumu stejné úrovně, kolika kostkami jste házeli.
- **PŘENOS KOSTKY** – Dejte libovolnému spoluhráči kostku ze své laboratoře, NEBO si vezměte kostku z jeho laboratoře do své. Hodnota kostky se nemění.
- **ANALÝZA** – Odhodte bez efektu kartu výzkumu ze své zásoby a doberte si novou nejbližší vyšší dostupné úrovně.
- **SPECIALITA** – Individuální akce uvedena na vaší kartě výzkumníka.\*

### 2. FÁZE KOLAPSU

- Vezměte aktuální **mezí kostku Tesseraktu\***, hodte jí a s novou hodnotou umístěte do oblasti zhroucení.
- Pokud tato kostka způsobí, že je v oblasti zhroucení **3–5 kostek stejné hodnoty**, posuňte ukazatel trhliny **o 1 pole dále**. Pokud je v oblasti zhroucení nově dokonce **6 nebo více kostek stejné hodnoty**, posuňte ukazatel trhliny **o 2 pole dále!** Kostky v oblasti zůstávají.
- Po úplném vyhodnocení fáze kolapsu (vč. případných událostí) je na tahu spoluhráč po levici.

*\*Pokud při tom odkryjete **symbol události** na základně Tesseraktu, ihned vyhodnoťte jeho efekt, než budete provádět cokoli dalšího.*

## KONEC HRY

Hra končí **okamžitě** po splnění kterékoli podmínky vítězství či prohry. Jsou to:

- **VÍTĚZSTVÍ** – Všech 24 políček panelu stabilizace je obsazených patričními kostkami.
- **PROHRA** – Ukazatel trhlin dorazí na 7. políčko stupnice.
- **PROHRA** – Z Tesseraktu je odebrána poslední kostka.