



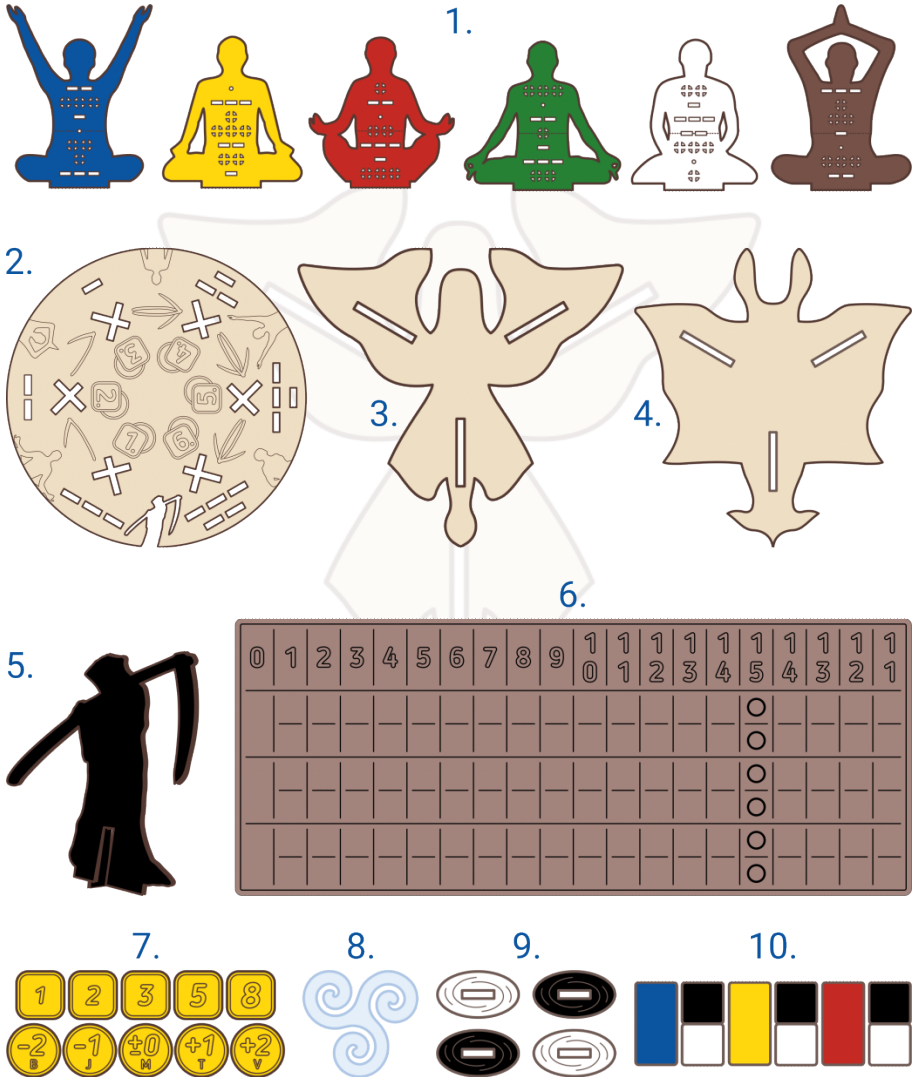
BALANCEFORMERS



LEGENDA HRY

Tato hra vznikla na základě jediné myšlenky: Co kdyby bylo hlavním smyslem hry pomáhat ostatním? Ve hře se budete snažit pomoci ostatním bytostem přežít. Podaří se vám však udržet světlou a temnou energii v rovnováze?

HERNÍ MATERIÁL



Obrázek 1 – Seznam herního materiálu

Níže je uveden seznam herního materiálu znázorněný na [obrázku 1](#) na předchozí straně.

1. 21 bytostí (3 barvy po 7)



Hra je k dispozici ve dvou variantách – Black a White, které mají odlišné bytosti. Spojením těchto dvou variant je možné hrát hru až v šesti hráčích.

2. 1 deska koloběhu

3. 7 andělů

4. 7 démonů

5. 1 figurka smrti

6. 1 bodovací tabulka

7. 30 iniciačních žetonů

8. 15 reinkarnačních žetonů

9. 21 žetonů zúčtování

10. 9 bodovacích žetonů (3 barevné, 3 bílé, 3 černé)

11. Pravidla (pouze ve sběratelské edici)

CÍL HRY

Cílem hry je sbírat bílé a černé body, přičemž oba typy bodů jsou stejně důležité. Bílé body získáte tehdy, když pomůžete nějaké bytosti přežít, zatímco černé body získáte tehdy, když vaše bytost zemře. Na konci hry se jako skóre počítá nižší z obou dosažených hodnot, a proto není vhodné ani jeden typ bodů zanedbat. Sloupec v bodovací tabulce o hodnotě 15 bodů představuje maximální hranici pro optimální vybalancování bodovacích žetonů a je označen kolečky. Překročení této hranice některým z bodovacích žetonů bude znamenat bodovou ztrátu.



Pokud některé žetony dosáhnou konce bodovací tabulky (poslední sloupec o hodnotě 11 bodů), zůstávají zde až do konce hry a dále se již neposouvají ani nevrací.

PŘÍPRAVA HRY

1. Libovolně spojte anděly a démony světlou stranou nahoru tak, abyste vytvořili celistvou hrací plochu. Při hře 2 hráčů použijte 5 andělů a 5 démonů. Při hře 3 hráčů použijte všechny anděly a démony.
2. Každý hráč si zvolí barvu a obdrží 7 bytostí a 10 iniciačních žetonů ve zvolené barvě.

3. Každý hráč obdrží velký bodovací žeton ve zvolené barvě a dva malé bodovací žetony (bílý a černý).
4. Umístěte velké bodovací žetony na první sloupec bodovací tabulky (hodnota 0) a na každý z nich umístěte bílý a černý malý bodovací žeton.
5. Umístěte žetony zúčtování a reinkarnační žetony poblíž hrací plochy.
6. Položte desku koloběhu vedle hrací plochy a do prvního kříže umístěte figurku smrti.



Tento první kříž označuje první kolo hry neboli předehtu.

PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na 6 kol nebo do té doby, než nastane konec hry. Jednotlivá kola jsou znázorněná a očíslovaná na desce koloběhu, na které je také pomocí kos vyznačen směr pohybu Smrti.

První kolo hry probíhá v porovnání s ostatními koly odlišným způsobem, a proto je označováno jako předehtu.

V předehtu jednotliví hráči pouze umisťují své bytosti na hrací plochu, zatímco v dalších kolech mohou provádět různé akce, jako je pohyb bytostí nebo jejich reinkarnace. Na začátku každého kola se určí tzv. iniciativa, která ovlivňuje pořadí, ve kterém budou hráči provádět své tahy. Všechna kola hry jsou zakončena zúčtováním a následným pohybem Smrti.

Jednotlivé fáze hry jsou popsány v samostatných kapitolách.

INICIATIVA

Iniciativa ovlivňuje pořadí hráčů v každém kole a určuje se následovně:

Každý hráč má na začátku hry k dispozici 5 hranatých a 5 kulatých iniciačních žetonů ve své barvě, ze kterých musí tajně vybrat **1 čtvercový** a **1 kulatý** žeton a umístit oba zvolené žetony lícem dolů do blízkosti desky koloběhu.

Jakmile všichni hráči zvolí své dva žetony, otočte je lícem nahoru a seřadte součty hodnot jednotlivých dvojic od nevyšší po nejnižší, abyste zjistili pořadí, ve kterém budou v daném kole jednotliví hráči provádět své akce. V případě shodného součtu se pořadí určí pomocí písmena na kulatém iniciačním žetonu (abecední pořadí) – viz [obrázek 2](#).

Po určení iniciativy zůstávají použité žetony po zbytek kola vyložené vedle desky koloběhu **a na konci kola** se svým majitelům **nevrací!** Každé další kolo budete při určování iniciativy vybírat z menšího počtu iniciačních žetonů.

V pátém kole, pokud k němu dojde, již není z čeho vybírat a každý hráč musí použít své poslední dva iniciační žetony. Pokud hra dospěje až do šestého kola, všichni hráči si vezmou zpět všechny iniciační žetony ve své barvě a mohou opět vybírat z plného počtu.

			
Zvolené žetony:			
Součet hodnot:	6	6	5
Písmeno:	C	T	U
Pořadí hráčů:	1.	2.	3.

Obrázek 2 – Dvojice iniciačních žetonů a z nich vyplývající pořadí hráčů

PŘEDEHRA

Předehra je prvním kolem hry a probíhá tak, že se hráči střídají v umísťování bytostí na hrací plochu, dokud se na ní nenachází všechny bytosti.

Začíná hráč s nejvyšší iniciativou umístěním **jedné** své bytosti. Následuje druhý hráč, který umístí **dvě** bytosti najednou. Poté je na řadě třetí hráč, který také umístí **dvě** bytosti. V tomto pořadí se hráči střídají dokola a umísťují vždy dvě bytosti (kromě závěru, kdy někteří hráči mohou umístit již jen jednu poslední bytost).



Tato fáze může mít značný vliv na průběh hry, a proto si ji dobře rozmyslete.

Jakmile se všechny bytosti nachází na hrací ploše, následuje fáze kola nazývaná zúčtování, která je popsána v kapitole [Zúčtování](#), str. 7.

PŘEHLED AKCÍ

Od druhého kola se již hráči nestřídají, ale jeden po druhém (podle iniciativy) odehrají celý svůj tah. Každý hráč má během svého tahu k dispozici přesně tolik akcí, jaký je součet hodnot jeho iniciačních žetonů, které v tomto kole použil.

V rámci **jedné akce** je možné provést **reinkarnaci jedné bytosti** nebo **jeden pohyb libovolnou bytostí**. Jednotlivé typy akcí je možné libovolně kombinovat. Nevyužité akce nelze převádět do dalších kol.

REINKARNACE BYTOSTI

Reinkarnaci můžete provést pouze tehdy, když máte k dispozici alespoň jeden reinkarnační žeton.

Provedením akce reinkarnace můžete umístit některou ze svých zemřelých bytostí na libovolný volný slot na hrací ploše, za což zaplatíte 1 reinkarnační žeton (vrátíte ho do společné zásoby).

POHYB BYTOSTI

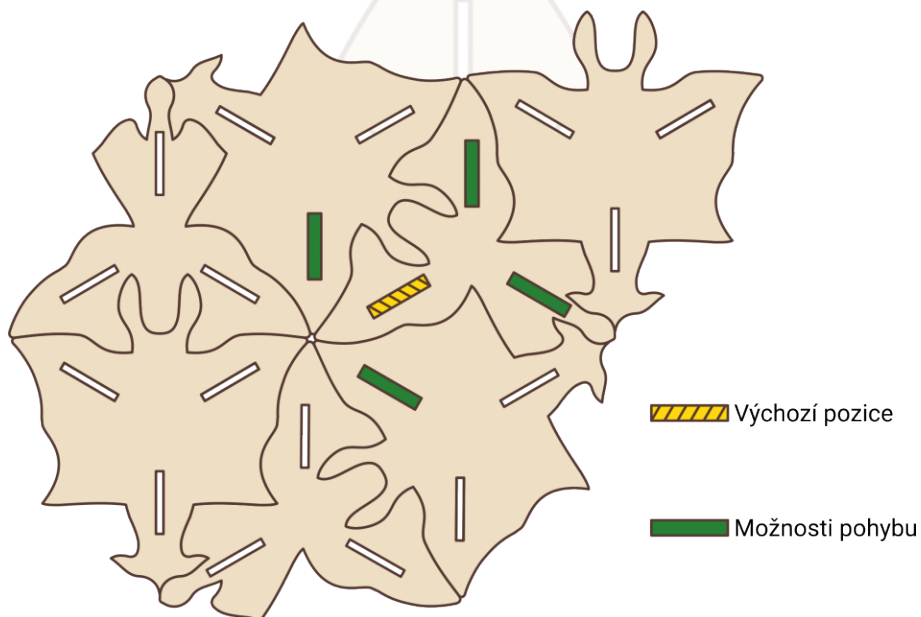
Bytost je možné přesunout pouze na některý ze sousedních volných slotů. Přeskakovat sloty obsazené jinými bytostmi není možné. Jedna bytost se v rámci jednoho kola může přesunout i vícekrát.

Sousedním slotem se myslí kterýkoliv slot v rámci stejného dílu hrací plochy (stejný anděl nebo démon) nebo slot umístěný ve stejné části těla přilehlého dílu. V případě křídla se za sousední slot považuje pouze ten bližší uvnitř dotýkajícího se křídla.



Přecházet z anděla na démona (a naopak) je tedy možné jen z křídla na křídlo nebo z nohou na nohy.

Následující obrázek znázorňuje možnost pohybu bytosti z vyznačeného slotu na křídle anděla na přilehlá křídla démonů nebo na ostatní sloty na stejném andělovi.



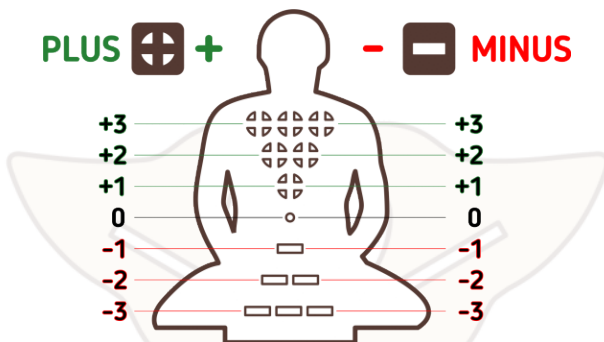
Obrázek 3 – Příklad sousedních slotů

ZÚČTOVÁNÍ

Každá bytost disponuje 7 energetickými hodnotami – 3 kladné (+1, +2, +3) představující přebytek energie, 3 záporné (-1, -2, -3) představující energetický deficit a nulu (0) představující rovnováhu (viz [obrázek 4](#)).



Co se týče rozmístění jednotlivých energetických hodnot, je každá bytost unikátní (naprostá jedinečnost bytostí platí i pro kombinaci obou verzí hry BLACK a WHITE, tedy při hře v šesti hráčích).



Obrázek 4 – Příklad rozmístění energetických hodnot jedné bytosti

V průběhu zúčtování se postupně **všechny bytosti** dostanou do hledáčku Smrti a dojde k individuálnímu vyhodnocení, zda daná bytost přežívá nebo umírá.

Nejprve zjistěte, na jaký energetický deficit se Smrt v tomto kole zaměřuje. To poznáte pomocí symbolů "-" na desce koloběhu v místě, kde stojí figurka smrti (viz [obrázek 5](#)).



Každé kolo se Smrt zaměřuje na jinou hodnotu energetického deficitu a od čtvrtého kola se bude jednat dokonce o dvojici energetických deficitů na různých úrovních.

Nyní postupně vyhodnoťte stav každé bytosti na jednotlivých lokacích, které jsou vždy vymezeny hranicí jednoho anděla nebo démona – sečtěte hodnoty energetických přebytků a deficitů přítomných bytostí pouze na úrovni, na které má hodnocená bytost deficit odpovídající hledáčku Smrti (viz [obrázek 5](#)).

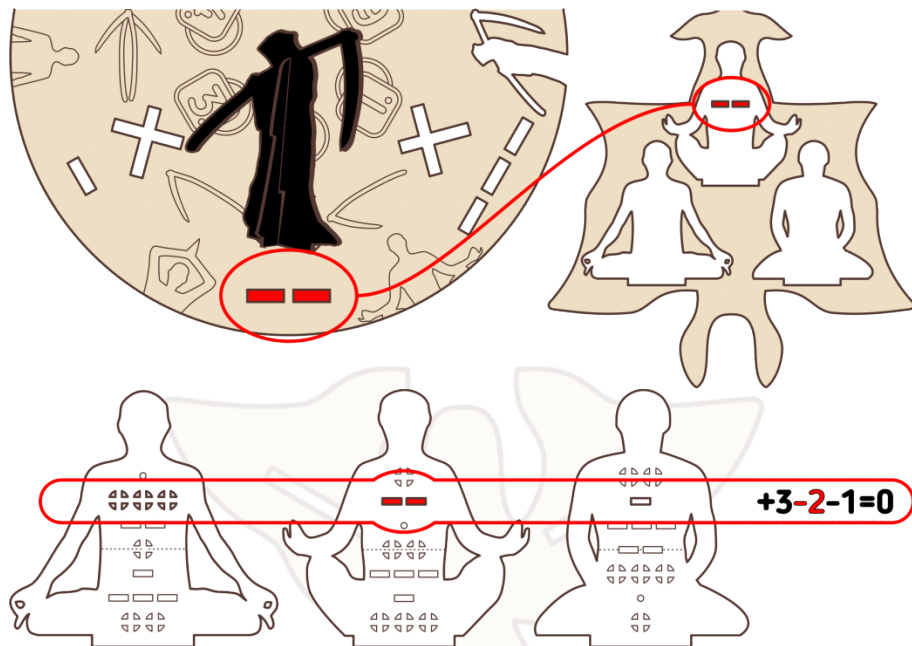


Zúčtování se vždy týká **trojice slotů** (resp. bytostí, které jsou alespoň v některých z nich umístěny) **na jednotlivých andělech/démonech**.



Případná rovnováha u některé z bytostí (hodnota 0) se do součtu také počítá, ačkoliv na výsledek nemá vliv.

Následující obrázek znázorňuje příklad zúčtování jedné ze tří bytostí na poli démona ve druhém kole hry, kdy se hodnotí energetický deficit o hodnotě -2.



Obrázek 5 – Hodnocení úrovně energetického deficitu bytosti

Zúčtování může mít tři různé výsledky:

1. Kladný součet hodnot – hodnocená bytost přežívá
2. Nulový součet hodnot – hodnocená bytost přežívá
3. Záporný součet hodnot – hodnocená bytost umírá

1. Kladný součet – hodnocená bytost přežívá

Pokud je součet tří hodnot v dané úrovni kladný, postupujte následovně (viz [obrázek 6](#)):

- Umístěte žeton zúčtování **bílou stranou nahoru** na hlavu hodnocené bytosti.
- Každý hráč, jehož pomocná bytost (**nikoliv ta právě hodnocená**) se nachází v právě hodnocené lokaci, posune svůj bílý bodovací žeton o 1 políčko doprava v prvních třech kolech hry, resp. o 2 políčka doprava od čtvrtého kola dál.

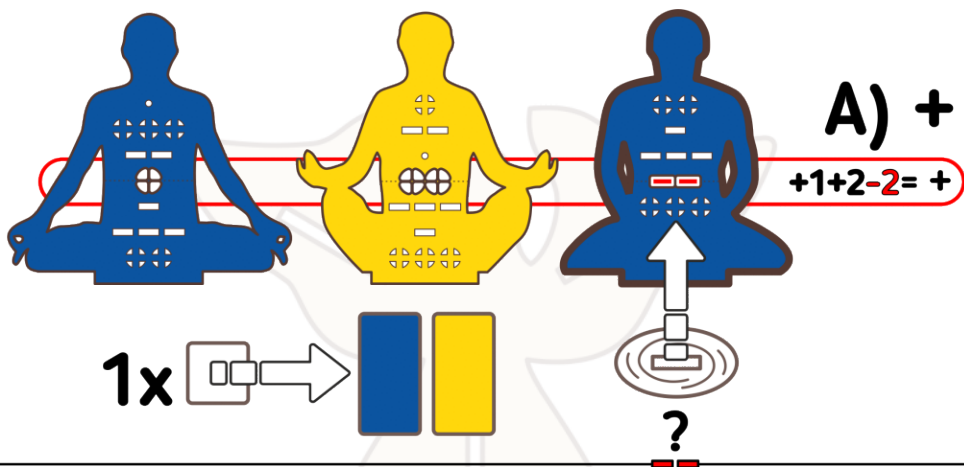


Pomocnými bytostmi se označují zbývající bytosti na jednotlivých lokacích, které pomohly hodnocené bytosti přežít. Jinými slovy, pokud hodnocená bytost přežije, ostatní bytosti v konkrétní lokaci jsou pomocnými bytostmi.



Pokud obě pomocné bytosti patří stejnému hráči, bodový zisk se tím nijak nezvyšší.
Pokud hodnocená bytost přežije, hráč si posune bílý žeton o 1 pole v prvních 3 kolech nebo o 2 pole od čtvrtého kola dál.

Následující obrázek znázorňuje hodnocení bytosti vpravo (modrá) ve druhém kole hry. Bytost přežije, protože je celkový součet na hodnocené úrovni kladný. Hráči, kterým patří zbylé dvě pomocné bytosti (modrá a žlutá), si díky tomu posunou bílý bodovací žeton o 1 pole doprava. Hodnocená bytost bude na znamení svého přežití označena žetonem zúčtování, který je umístěn na její hlavu bílou stranou nahoru.



Obrázek 6 – Hodnocení modré bytosti (přežití) a jeho důsledky

2. NULOVÝ SOUČET – HODNOCENÁ BYTOST PŘEŽÍVÁ

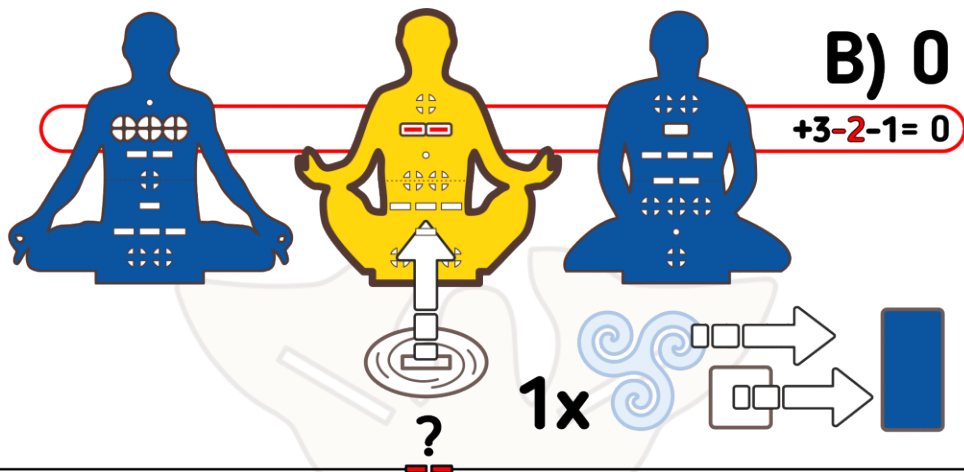
Pokud je součet tří hodnot v dané úrovni nulový, postupujte následovně (viz [obrázek 7](#)):

- Umístěte žeton zúčtování **bílou stranou nahoru** na hlavu hodnocené bytosti.
- Každý hráč, jehož pomocná bytost (nikoliv ta právě hodnocená) se nachází v právě hodnocené lokaci, posune svůj bílý bodovací žeton o 1 políčko doprava v prvních třech kolech hry, resp. o 2 políčka doprava od čtvrtého kola dál, a navíc získá **1 reinkarnační žeton** jako odměnu za vytvoření rovnováhy (hodnota 0).



Pokud máte získat reinkarnační žeton, ale ve společné zásobě už žádné nejsou, vezměte si ho od hráče, který jich má nejvíce. V případě shody si můžete vybrat, od koho si žeton vezmete.

Následující obrázek znázorňuje hodnocení bytosti uprostřed (žlutá) ve druhém kole hry. Bytost přežije, protože je celkový součet na hodnocené úrovni nulový. Hráč, kterému patří zbylé dvě pomocné bytosti (modré), si díky tomu posune bílý bodovací žeton o 1 pole doprava a navíc obdrží 1 reinkarnační žeton. Hodnocená bytost bude na znamení svého přežití označena žetonem zúčtování, který je umístěn na její hlavu bílou stranou nahoru.



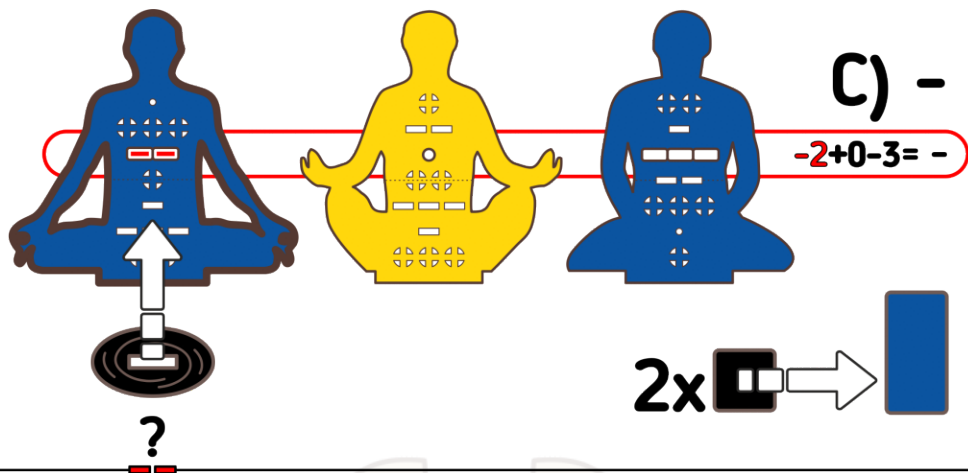
Obrázek 7 – Hodnocení žluté bytosti (přežití) a jeho důsledky

2. ZÁPORNÝ SOUČET – HODNOCENÁ BYTOST UMÍRÁ

Pokud je součet tří hodnot v dané úrovni záporný, postupujte následovně (viz [obrázek 8](#)):

- Umístěte žeton zúčtování **černou stranou nahoru** na hlavu hodnocené bytosti.
- Hráč, kterému právě umírající bytost patří, posune svůj **černý bodovací žeton** o tolik políček doprava, kolikáté kolo se právě hraje.

Následující obrázek znázorňuje hodnocení bytosti vlevo (modrá) ve druhém kole hry. Bytost umírá, protože je celkový součet na hodnocené úrovni záporný. Hráč, kterému patří umírající bytost (modrá), si posune černý bodovací žeton o 2 pole doprava, protože se právě hraje druhé kolo hry. Hodnocená bytost bude na znamení svého úmrtí označena žetonem zúčtování, který je umístěn na její hlavu černou stranou nahoru.



Obrázek 8 – Hodnocení modré bytosti (úmrtí) a jeho důsledky



Umírající bytosti se pro účely hodnocení ostatních bytostí považují za zcela plnohodnotné a jejich energie se normálně započítává do celkového součtu na daných energetických úrovních.

Jakmile provedete hodnocení všech bytostí na jednotlivých lokacích, zúčtování je u konce.

Odstraňte všechny zemřelé bytosti z hrací plochy. Hráči si je vrátí do své zásoby a v dalších kolech je mohou pomoci žetonu reinkarnace znovu umístit na hrací plochu.

Vraťte všechny žetony zúčtování z přeživších i zemřelých bytostí zpět do společné zásoby.

Pokud některý z hráčů po provedení zúčtování nemá na hrací ploše žádné bytosti ve své barvě, hra končí (viz kapitola [Konec hry](#), str 13). V opačném případě nastává fáze pohybu Smrti (viz následující kapitola).



Při zúčtování je doporučeno, aby se hráči při vyhodnocování bytostí střídali. Vhodné je například vyhodnotit jednu lokaci a předat slovo následujícímu hráči. Případně mohou hráči provádět vyhodnocování na různých lokacích současně a tím zúčtování urychlit.



Nezapomeňte kromě posouvání bodovacích žetonů hráčům rovnou přidělovat i reinkarnační žetony (pouze v případě dosažení rovnováhy – hodnota 0).

POHYB SMRTI A VZNIK ČERNÝCH DĚR

V samotném závěru každého kola vždy dochází k pohybu Smrti na desce koloběhu o jeden kříž ve směru kos. To způsobí i určení nového energetického deficitu, který se bude hodnotit během zúčtování v následujícím herním kole.

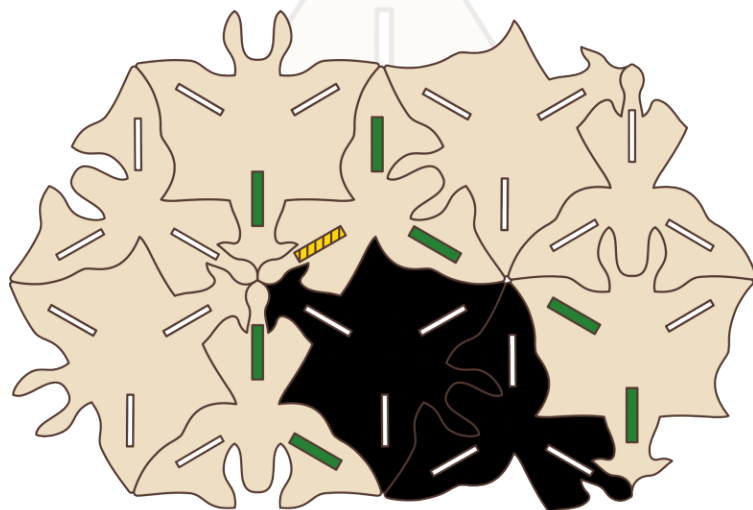
Zároveň dochází k jakémusi zhroucení hracího plánu. Otočte všechny díly andělů a démonů, na kterých se **nenachází ani jedna bytost**, černou stranou vzhůru. Tito černí andělé a démoni v dalším průběhu hry slouží jako černé díry, skrze které je možné se volně pohybovat, ale nelze na ně umístit žádnou bytost.

Pohyb přes tyto černé díry probíhá následovně: Pokud během akce pohybu bytosti vkročíte na černý díl hrací plochy, černá díra vás přenese na volný sousední světlý slot na kterémkoliv svém konci (viz [obrázek 9](#)).



Přes černé díry (později často složené i z více dílů hrací plochy) se můžete neomezeně pohybovat libovolným směrem.

Následující obrázek znázorňuje možnost pohybu bytosti z vyznačeného slotu na nohách anděla na přilehlé nohy démonů nebo na ostatní sloty na stejném andělovi. Jelikož je přilehlá noha jednoho démona součástí černé díry, může se bytost přemístit na všechny volné sloty nacházející se při okraji této černé díry.



 Výchozí pozice

 Možnosti pohybu

Obrázek 9 – Příklad pohybu na sousední sloty přes černou díru

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy po dokončení zúčtování nemá některý z hráčů na hrací ploše žádné bytosti (chybí zástupce některé z barev). Další kola hry už se nehrají. Hráči si porovnají hodnoty svých bodovacích žetonů (černé a bílé) na bodovací tabulce a vítězí hráč s nejvyšší hodnotou svého **hůře** umístěného žetonu.

V případě shody vítězí hráč s vyšší hodnotou svého druhého bodovacího žetonu. Pokud opět dojde ke shodě, hráči vítězství sdílejí.

Následující obrázek znázorňuje situaci na konci hry, kdy modrý hráč má hůře umístěný žeton na hodnotě 11 a červený a žlutý na hodnotě 12. Jelikož došlo ke shodě mezi červeným a žlutým hráčem, porovnává se druhý žeton. Žlutý hráč vítězí, protože hodnota jeho druhého žetonu je 13, zatímco u červeného hráče 12.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
Blue																			
Yellow																			
Red																			

Obrázek 10 – Vítězství žlutého hráče (příklad)

TVŮRCI

- Autor hry: Matyáš Veselý
- Testeři: Kubajz, Fíďa, Voček, Arty, Špéca, Burák
- Grafická úprava: Matyáš Veselý
- Úprava pravidel: Vladimír Dražil
- Výrobce a nakladatel: MATY MOVES – www.matymoves.com

ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Zvláštní poděkování patří panu M. C. Escherovi z Holandska (1898-1972), který se proslavil mimo jiné i vytvářením speciálních obrazců (nejčastěji zvířat), které do sebe přesně zapadají a vytváří celistvou plochu.

