



# MULTIVERSE



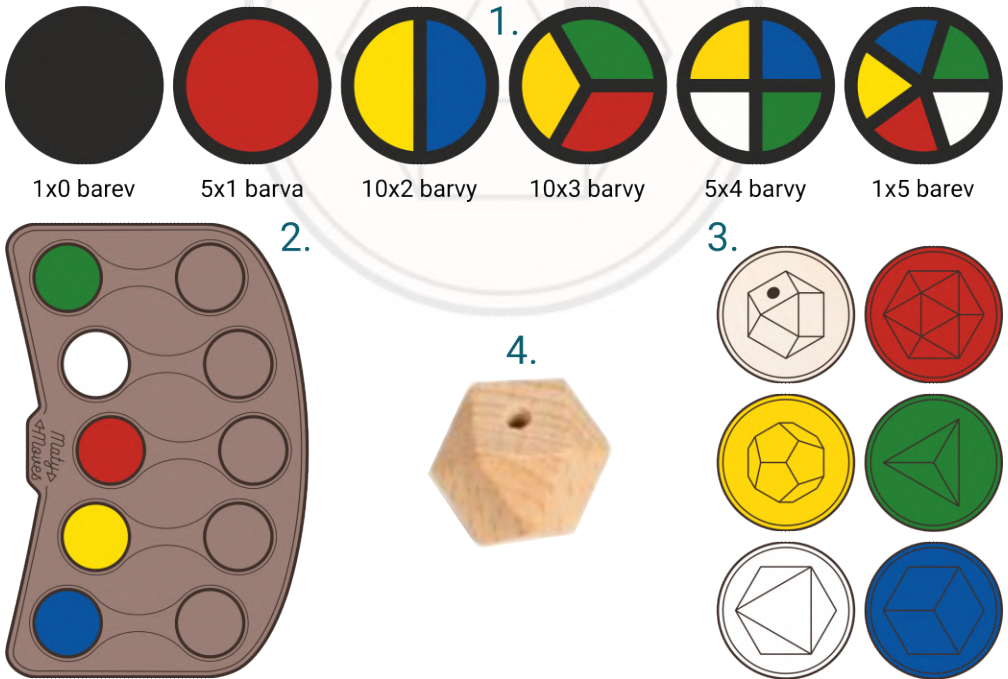


## LEGENDA HRY

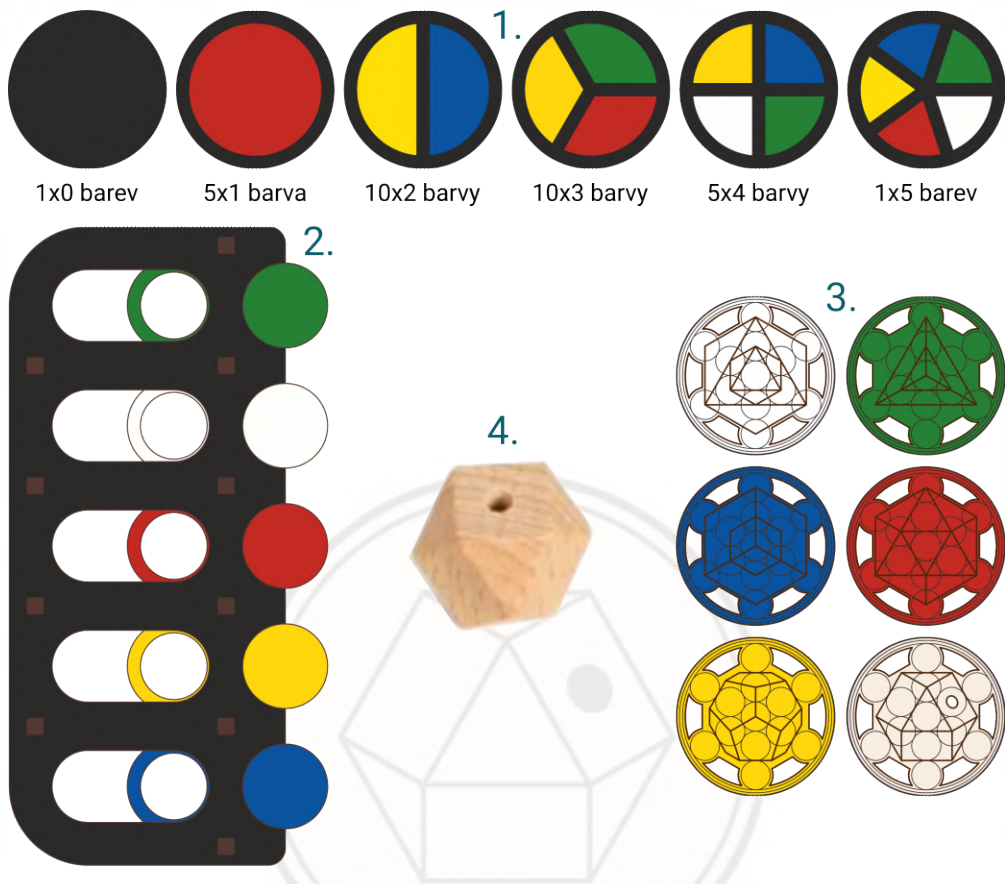
Cestování mezi paralelními světy nebylo snad nikdy jednodušší. Stačí změnit jednu z barev a jste v jiném vesmíru, kde se můžete setkat s alternativními existencemi ostatních hráčů. Právě tato setkání budou smyslem vašeho počínání, avšak každá taková událost aktivuje kvantový skok, který může dotyčné hráče poslat úplně jinam. Jednotlivé barvy odpovídají různým přírodním zákonům. Představte si tedy pět fyzikálních pravidel, která však v jiných světech mohou fungovat zcela opačně. Každý z 32 vesmírů tak přináší jedinečný zážitek, a tak by byla škoda se tam aspoň na skok nezaletět podívat.

## HERNÍ MATERIÁL

1. 32 různých světů
2. 6 přepínačů (včetně barevných žetonů v případě cestovní edice hry)
3. 5 barevných a 1 dřevěné žezlo
4. 1x Multi-kostka
5. Pravidla (pouze ve sběratelské edici)



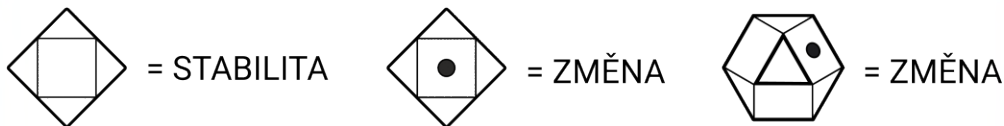
Obrázek 1 – Seznam herního materiálu cestovní edice hry



Obrázek 2 – Seznam herního materiálu sběratelské edice hry

### MULTI-KOSTKA

Multi-kostka není ani krychlí, ani osmiúhelníkem, nýbrž obojím zároveň. Hod multi-kostkou může mít tři různé výsledky (prázdný čtvereček je **STABILITA**, vše ostatní pak **ZMĚNA**).



Obrázek 3 – Výsledek hodu multi-kostkou

## CÍL HRY

Cílem hry je v různých paralelních světech potkat co nejvíce univerzálních bytostí a alternativních existencí hráčů (každé setkání přináší 1 vítězný bod na konci hry) a postupně tak odhalovat jejich pravou identitu, aby mohlo dojít k závěrečnému setkání se samotným hráčem, které přináší 3 vítězné body.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč obdrží 1 přepínač, který si položí před sebe.
2. V případě sběratelské edice hry nastavte jednotlivá táhla přepínače do vypnuté polohy (všechny barvy jsou schovány v těle přepínače). V případě cestovní edice hry umístěte na spodní řádek (poloha vypnuto) pět barevných žetonů v následujícím pořadí (zleva doprava): zelená, bílá, červená, žlutá a modrá.
3. Každý hráč si nastaví výchozí pozici svého přepínače následujícím způsobem:
  - Pro každou barvu na svém přepínači hodte multi-kostkou (postupně zleva doprava), každý tedy provede právě 5 hodů.
  - Padne-li **STABILITA**, nechte barvu na přepínači ve vypnuté poloze.
  - Padne-li **ZMĚNA**, přepněte barvu na přepínači do zapnuté polohy.
4. Zvolte začínajícího hráče – kdo naposledy navštívil hvězdárnu, začíná.
5. Náhodně rozdělte všechna žezla mezi hráče následujícím způsobem:
  - Dřevěné žezlo vždy obdrží začínající hráč.
  - Ve hře dvou hráčů obdrží každý hráč celkem 3 žezla.
  - Ve hře tří hráčů obdrží každý hráč celkem 2 žezla.
  - Ve hře čtyř a více hráčů obdrží každý hráč 1 žezlo. Pokud nějaká žezla zůstanou volná (hra čtyř nebo pěti hráčů), budou přidělena imaginárním hráčům (viz následující krok).
6. Všichni hráči umístí svá žezla vedle svých přepínačů tak, aby v pomyslném kruhu kolem stolu vzniklo 6 pozic s jasně patrným pořadím. Chybějící žezla (hra čtyř nebo pěti hráčů) umístěte na pozice imaginárních hráčů kolem stolu, čímž vytvoříte zmiňovaných 6 pozic pro správný koloběh žezel (viz [Obrázek 4](#)).



Imaginární hráč nemá na hru žádný vliv, představuje pouze pomyslného držitele žezla.

7. Umístěte všech 32 žetonů světů barvou dolů doprostřed stolu.





Hru začíná majitel dřevěného žezla se symbolem multi-kostky. Během tahu je možné vždy provést pouze 1 akci. Na výběr máte některou z následujících dvou možností:

1. **PŘEPNUTÍ JEDNÉ BARVY** (neboli její zapnutí či vypnutí) na svém přepínači. Tuto akci může bezprostředně po jejím provedení ohrozit majitel žezla v dané barvě tím, že prohlásí „Jen si hod!“ a nechá vás přepnutí barvy potvrdit hodem multi-kostkou. Výsledek hodu má následující efekty:

- Padne-li **STABILITA**, nechte táhlo ve své nové poloze. Vaše akce byla úspěšná.
- Padne-li **ZMĚNA**, posuňte táhlo zpět do původní polohy. Vaše akce byla neúspěšná.



Majitel dřevěného žezla má tu výhodu, že může **1 x během svého tahu** (při potvrzovacím hodu během akce popsané výše nebo při kvantovém skoku popsaném v kapitole [Kvantový skok](#), str. 9) opakovat hod multi-kostkou.



Pokud žezlo v dané barvě drží imaginární hráč, žádné zrušení této akce nehrozí.

2. **PŘEPNUTÍ VŠECH BAREV**: neboli zapnutí či vypnutí všech barev na svém přepínači. Tuto akci není možné ohrozit.

Pokud máte kdykoliv během svého tahu (před nebo po provedení své akce) na přepínači zapnuté přesně takové barvy (a žádné jiné), které odpovídají některému ze soupeřových životů (formace žetonů) nebo hornímu žetonu některého sloupce, můžete daný svět navštívit a dojde ke vzájemnému setkání.

Barevný žeton tímto ukořistíte a schováte si ho lícem dolů k sobě. Každý ukořistěný žeton má hodnotu jednoho vítězného bodu a nelze o ně již žádným způsobem přijít.

Pokaždé, když takto skórujete, musíte následně provést kvantový skok ve všech barvách, které máte zrovna na přepínači zapnuté (kombinace odpovídající právě ukořistěnému žetonu). Více informací naleznete v kapitole [Kvantový skok](#), str. 9.



Je možné skórovat i vícekrát za tah. Body získává vždy pouze hráč, který je na tahu.

Tah končí, když hráč po provedení své akce nemá na svém přepínači barevnou kombinaci potřebnou pro setkání. Na řadě je tak další hráč ve směru hodinových ručiček.

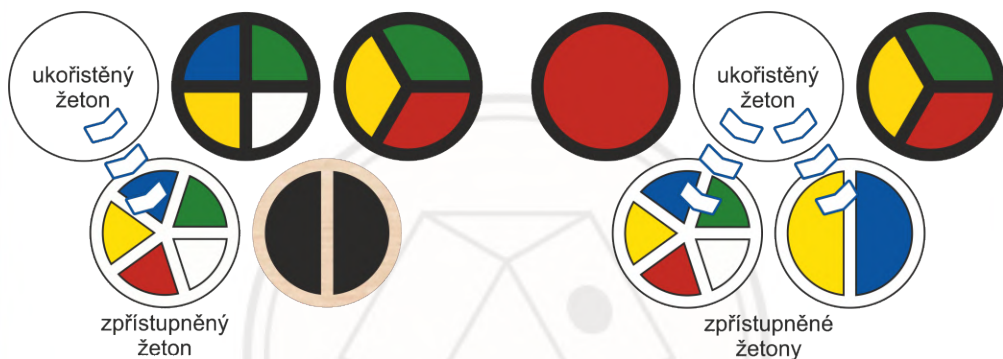


Pokud došlo k ukončení tahu **majitele dřevěného žezla se symbolem multi-kostky**, spustí se efekt rotace žezel (viz kapitola [Rotace žezel](#), str. 8).

## 🌐 UKOŘISTĚNÍ ŽETONŮ HRÁČŮ 🌐

Pokud se vám podaří ukořistit žeton z první řady soupeřovi formace, zpřístupníte tím žeton(y) v jeho druhé řadě následujícím způsobem (viz [Obrázek 5](#)):

- Ukořistění krajního žetonu v první řadě formace zpřístupní krajní žeton ve druhé řadě.
- Ukořistění prostředního žetonu v první řadě formace zpřístupní oba žetony ve druhé řadě.
- Zpřístupněné žetony otočte barevnou stranou nahoru. Tyto světy jsou nyní odhalené a mohou být rovněž navštíveny některým z hráčů.



Obrázek 5 – Ukořistění a odhalení žetonů hráčů

## 🌐 ODHALENÍ IDENTITY A KONEC HRY 🌐

Pokud se vám podaří ukořistit poslední žeton formace některého ze soupeřů představující jeho poslední alternativní existenci, odhalíte pravou identitu hráče a spustíte tím závěrečnou fázi hry, ve které se můžete setkat přímo se samotným hráčem.

Potřebná barevná kombinace je však v tomto případě proměnlivá, protože odpovídá aktuálnímu nastavení přepínače odhaleného hráče. Postupně může docházet k odhalování pravých identit i u ostatních hráčů.

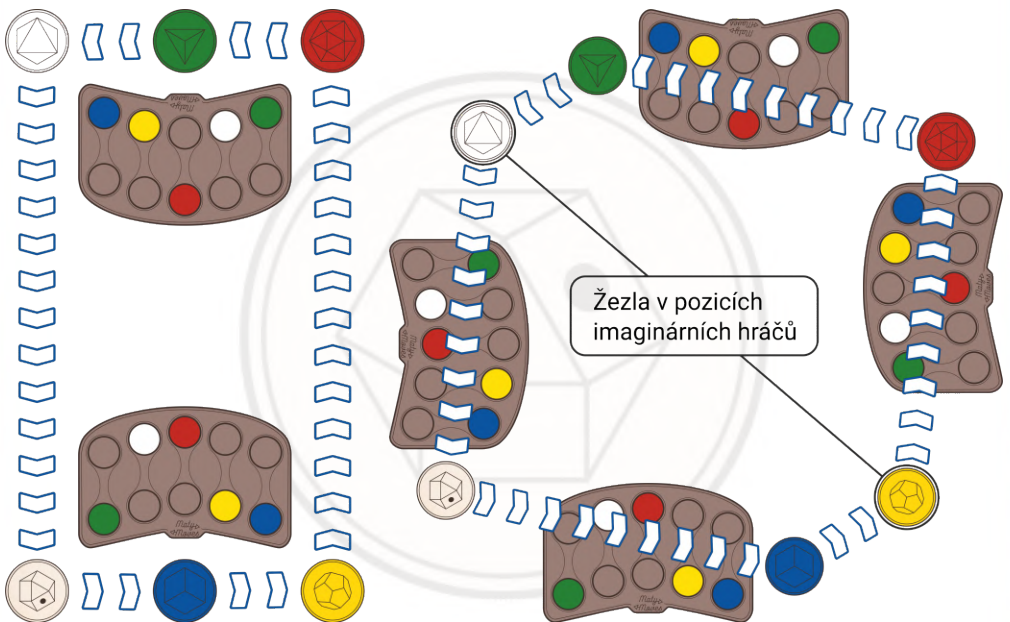
Konec hry nastane ve chvíli, kdy se vám **během svého tahu** podaří nastavit barvy na přepínači do pozice shodné s přepínačem některého z odhalených hráčů nebo se v takové pozici dostanete na tah, což způsobí setkání se samotným hráčem. Jako odměnu za toto setkání ukořistíte přepínač tohoto hráče, který má hodnotu třech bodů. Nakonec hráče, jehož pravou identitu jste právě dokázali v tolika různých vesmírech najít, obejměte.



## ROTACE ŽEZEL

Pokaždé, když majitel dřevěného žezla se symbolem multi-kostky ukončí svůj tah, posunou se žezla o jednu pozici proti směru hodinových ručiček (viz následující [Obrázek 6](#)). **Jedno** své žezlo vždy předáte hráči po své pravé ruce (tento hráč může být imaginární) a jiné zase zleva obdržíte.

Pokud se dřevěné žezlo se symbolem multi-kostky dostane na pozici imaginárního hráče, je to zcela v pořádku. Až se na tohoto imaginárního majitele dřevěného žezla dostane řada, provede svůj imaginární tah, ve kterém dojde pouze k rotaci žezel a tím se jejich koloběh nikdy nezasekne.



Obrázek 6 – Pozice 6 žezel v kruhu při hře 2 hráčů (vlevo) a 4 hráčů (vpravo)

## KVANTOVÝ SKOK

Proveďte hod multi-kostkou postupně pro všechny barvy světa, ve kterém došlo k setkání (všechny zapnuté barvy na přepínači hráče na tahu).

Hází vždy pouze hráč na tahu, protože výsledek hodu má na všechny účastníky setkání stejný vliv.

Pokud jste ukořistili žeton některého hráče, ovlivní následný kvantový skok vás i hráče, se kterým jste se právě setkali.

Pokud jste ukořistili horní žeton ze sloupce uprostřed stolu, ovlivní následný kvantový skok všechny hráče (setkali jste se totiž s univerzální bytostí).

Výsledek hodu multi-kostkou během kvantového skoku má následující efekty:

- Padne-li **STABILITA**, nemá to na nikoho žádný vliv.
- Padne-li **ZMĚNA**, přepnou všichni účastníci setkání danou barvu na přepínači do opačné polohy.



Nezapomeňte, že majitel dřevěného žezla může **1 x během svého tahu** opakovat hod multi-kostkou. Pokud hráč této možnosti nevyužil během hraní akce, může opakovat hod multi-kostkou pro některou z barev během kvantového skoku.



Opakování hodu se provádí ihned, nikoliv až po provedení všech hodů pro kvantový skok.

Kvantový skok vás může vlivem změny jedné či více barev na přepínači dostat do jiného vesmíru. Pokud výsledná barevná kombinace na vašem přepínači **po vyhodnocení celého kvantového skoku** odpovídá nějakému dalšímu dostupnému žetonu, dochází k dalšímu setkání a tím i dalšímu kvantovému skoku atd. (viz následující kapitola [Příklad jednoho tahu](#)).

## PŘÍKLAD JEDNOHO TAHU

Následující obrázky znázorňují příklad jednoho tahu hráče při hře dvou hráčů.



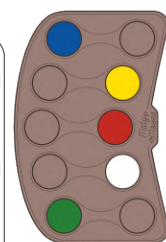
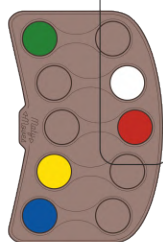
Hru začíná majitel dřevěného žezla. Nejprve se podívá, zda nastavení jeho přepínače neumožňuje nějaké Setkání. Je to tak - může tedy rovnou skórovat!



Protože právě došlo k Setkání, následuje Kvantový Skok ve všech zapnutých barvách hráče na tahu, tedy postupně v bílé a červené:

Na padla STABILITA

Na padla ZMĚNA



ukořistěný žeton

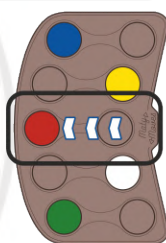
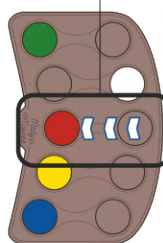
Umístí si ukořistěný žeton barvami dolu do své zásoby.

Čímž dojde k odkrytí hned obou soupeřových žetonů v druhé řadě.

Výsledkem Kvantového Skoku je tedy změna červeného táhla, kterou na svém přepínači provedou oba dva hráči.

Na padla STABILITA

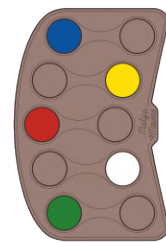
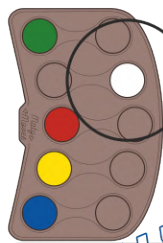
Na padla ZMĚNA



Kvantový Skok tedy hráče na tahu zavedl do vesmíru, kterému odpovídá pouze bílá barva. Vzhledem k tomu, že je zrovna takový žeton dostupný, dochází k dalšímu Setkání a Kvantovému Skoku v bílé barvě:

Na bílou padla STABILITA

Tentokrát Kvantový Skok nic nezmění.











Ukořistěný žeton putuje do zásoby.

Nyní může hráč provést svou jednu akci.  
Rozhodl se přepnout všechny barvy,  
čímž opět vzniká barevná kombinace  
vedoucí k ukořistění dostupného žetonu.

Na bílou  padla  STABILITA

Ukořistěný žeton  
opět putuje do zásoby.









Protože právě došlo k Setkání,  
následuje Kvantový Skok ve všech  
zapnutých barvách hráče na tahu:

- Na  padla  ZMĚNA
- Na  padla  STABILITA
- Na  padla  ZMĚNA
- Na  padla  STABILITA

To se však majitelovi dřevěného žezla  
nehodilo a tak se rozhodl házet znovu

Napodruhé padla na  již  ZMĚNA

Po vyhodnocení všech změn,  
které Kvantový Skok způsobil,  
tak opět dochází k Setkání!

- Na  padla  ZMĚNA
- Na  padla  STABILITA
- Na  padla  ZMĚNA
- Na  padla  STABILITA

To se však majitelovi dřevěného žezla  
nehodilo a tak se rozhodl házet znovu

Napodruhé padla na  již  ZMĚNA





Protože došlo k dalšímu Setkání, následuje další Kvantový Skok. Tentokrát již jen v červené barvě.



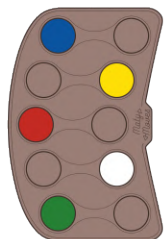
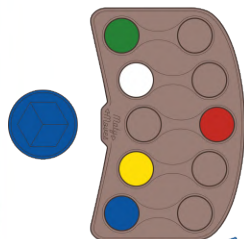
Na červenou



padla



STABILITA



Umístí si ukořistěný žeton barvou dolu do své zásoby.

ukořistěný žeton

Kvantový Skok tedy hráče dál neposouvá a tím jeho tah končí se 4 získanými body, dochází k rotaci žetel a pokračuje soupeř.

## TVŮRCI

- Autor hry: Matyáš Veselý
- Testeři: Šimon, Barča, Voček, Terka, Káča, Arty
- Grafická úprava: Matyáš Veselý
- Úprava pravidel: Vladimír Dražil
- Výrobce a nakladatel: MATY MOVES – [www.matymoves.com](http://www.matymoves.com)

## ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Zvláštní poděkování patří Honzovi Rakovi za to, jak srozumitelným jazykem šíří nejnovější poznatky kvantové fyziky mezi laickou veřejností. Varování: Podívat se občas na svět jinou optikou může být prospěšné!

