

# Pravidla hry NEUTRACE

abstraktní závod pro dva až tři hráče

autoři hry: Hana Kotinová a Matyáš Veselý

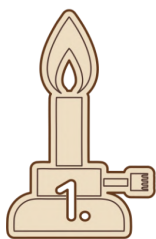
## chemická vazba

Přestože je tato hra plná chemických rovnic, z nedostatečných znalostí rozhodně nemusíte mít strach. Všechny chemické látky jsou totiž znázorněné pouze barvami a tak má středoškolský profesor stejnou šanci na výhru jako žáček na prvním stupni.

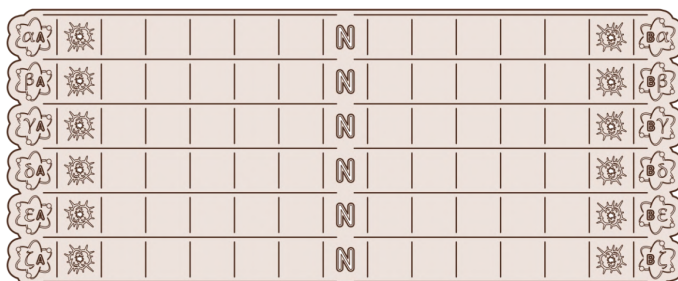
Jde o závodivou hru, ve které má závodní dráha formu pH stupnice. Každý hráč začíná se svými látkami uprostřed této tabulky, kde je neutrální prostředí (pH 7). Cílem hry je dostat jednotlivé látky až na kraj stupnice a vytvořit tak extrémně silnou kyselinu nebo zásadu. Po cestě vás čekají řetězové reakce a výbuchy, ale nejvíce srandy si užijete v jednotlivých orbitalech subatomárního modulu, kde najdete mnoho dalších způsobů jak potrápit soupeře.

## 1. Herní komponenty

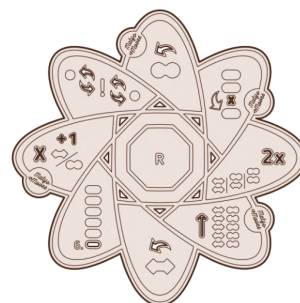
1x kahan



1x stupnice pH



1x subatomární modul



18x chemická látka v šesti barvách  
(6x 1D, 6x 2D, 6x 3D)



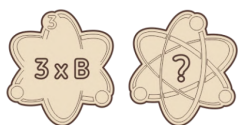
15x šipka s dvojicí vektorů



15x molekula s dvojicí atomů



10x tajný úkol



10x průhledný žeton  
(3x 1D, 3x 2D, 3x 3D, rezervace)



6x modifikátor šipek  
(3x neutralizace a 3x výbuch)



## 2. Příprava a průběh hry

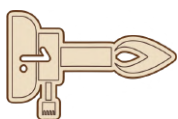
Zvolte počet os, za které budete hrát (1D, 2D, 3D). Od zvoleného typu si vezměte 3 průhledné žetony a k tomu jeden modifikátor šipek od každého typu (výbuch a neutralizace).

Stupnici pH umístěte doprostřed stolu a **na prostřední sloupec označený písmenem “N”** nasadte 6 látek pro každého hráče následujícím způsobem:

- každý řádek obsahuje látky pouze jedné barvy
- z látek postavte pyramidu (velké dílky dole, malé nahoře)

Hra NEUTRACE se skládá z jednotlivých kol, přičemž **není dopředu jasné**, kolik jich bude. Podmínky pro ukončení hry jsou však dopředu pevně určené a rozebírá je kapitola 8.

Na začátku každého kola zamíchejte všechny molekuly vytvořte z nich dobírací balíček otočený lícem dolů. Totéž proveďte s šípkami. Každý z hráčů si z těchto dobíracích balíčků na začátku každého kola lízne na ruku **2 molekuly a 2 šípky** a neukazuje tyto karty ostatním. Poté z obou balíčků sejměte vrchní kartu a položte ji lícem nahoru vedle daného balíčku.



Určete začínajícího hráče (ten, komu se naposledy povedlo úspěšně škrtnout zápalkou hned na první pokus) a přiřadte mu kahan.

V rámci tahu máte vždy jen jednu akci, přičemž existují tři možnosti, jak svou akci využít:



1) umístíte 1 **molekulu** z ruky do některé ze svých či soupeřových rovnic



2) umístíte 1 **šípku** z ruky do některé ze svých či soupeřových rovnic



3) umístíte 1 ze svých **průhledných žetonů** do subatomárního modulu

V případě prvních dvou možností si poté **doberte odpovídající druh karty** (molekulu nebo šípku), není za žádných okolností možné dobrat šípku po zahrání molekuly a naopak. Kromě náhodné karty z vrchu dobíracího balíčku si můžete vzít i vyloženou otevřenou kartu, ale vždy pouze jednu. Pokud zvolíte otevřenou kartu, nahraďte tuto viditelnou pozici novou kartou z vrchu dobíracího balíčku. Pokud už od daného typu nejsou žádné karty dostupné, nedoberete si nic.

Pravidla pro tvorbu chemických rovnic (první dvě možnosti) najdete v kapitole 4. Efektům subatomárního modulu spouštěným průhlednými žetony (třetí možnost) se věnuje kapitola 6.

Hráči se v průběhu každého kola jednoduše střídají na tahu do té doby, než jsou

- a) umístěny všechny šipky a molekuly.
- b) obsazeny všechny rovnice hráčů.

Poté lze hrát již jen třetí akci (subatomární modul) a když už hráči nemohou nebo nechtějí pokračovat, nastává vyhodnocení celého kola (kapitola 5). Po vyhodnocení všech hráčů se kahan posune k dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček a začíná nové kolo, přičemž situace na stupnici pH zůstává beze změny (látky se nikam nehýbou, hra pokračuje).

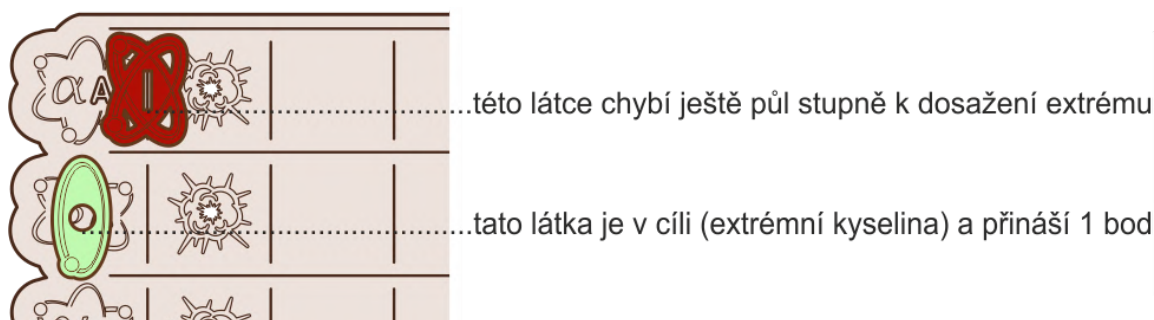
### 3. Bodování

*Cílem hry je mít v okamžiku ukončení partie co nejvíce bodů, které se udělují za úspěšné splnění úkolů. Úkoly jsou však dvojího typu (veřejné a tajné) a jejich dosažení v průběhu hry znamená pouze prozatímní stav. Může se totiž klidně stát, že o některé body na nějaký čas přijdete, protože už nadále nesplňujete podmínky úkolem stanovené.*

Nejvyšší možné skóre, kterého lze v této hře dosáhnout, je 8 bodů. Až 6 bodů lze získat za veřejné úkoly, další až 2 body můžete získat za splnění svých tajných úkolů.

**Veřejnými úkoly** není nic jiného, než tvorba extrémních kyselin a zásad. Každý hráč má k dispozici 6 látek (6 různých barev), které se bude na stupnici pH snažit dostat až na samotný kraj. Lépe řečeno jeden z krajů, protože **oba extrémy se považují za splnění úkolu**. Látka na posledním políčku stupnice je v cíli a přináší svému majiteli **1 vítězný bod**.

*Příklad 1: Bodované pozice na stupnici pH*



Navíc látka umístěná v cíli **není nadále manipulovatelná**, jako byste v jedné nejmenované hře byli se svou figurkou již v domečku. Výjimkou je pouze exploze, o které hovoří kapitola 7.

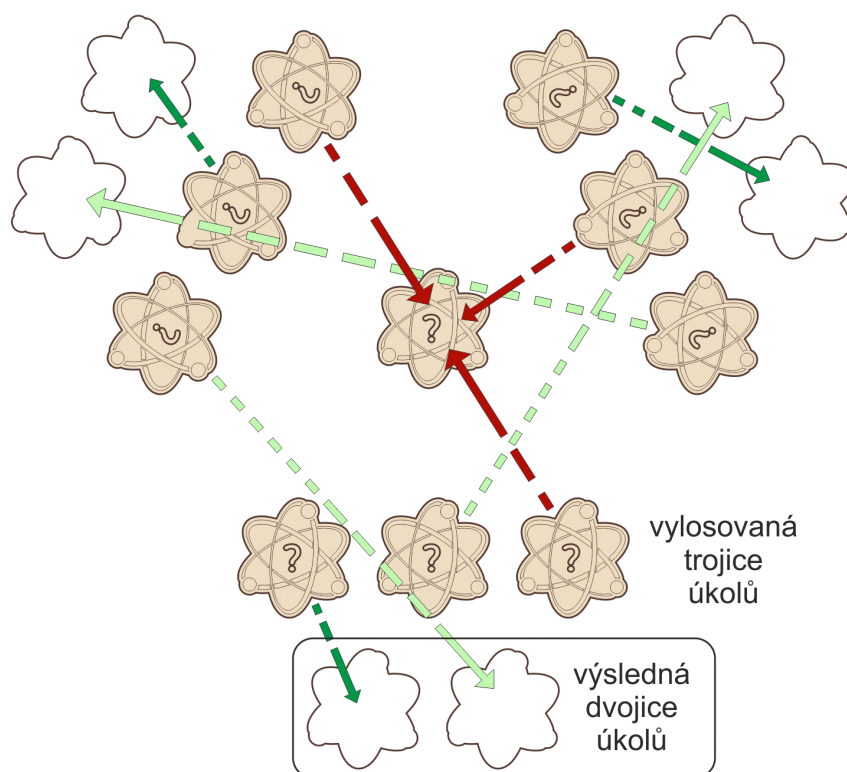
Druhým pilířem bodování jsou potom **tajné úkoly**, které hráčům přinesou vítězné body na základě splnění unikátních podmínek (každý úkol je jiný) v okamžiku ukončení hry. Všechny tajné úkoly rovněž pracují s tvorbou extrémních kyselin a zásad, ale přináší **konkrétní požadavky na umístění látek**. Každý hráč má své vlastní dva tajné úkoly, které získá hned na začátku partie tímto způsobem: Všechny tajné úkoly otočte lícem dolů a zamíchejte je, náhodně si každý vylosujete 3 úkoly a tajně si je prohlédněte. To ale není vše!

S takto vylosovanou trojicí nyní každý hráč provede tyto 3 úkony:

- **1 úkol si ponechte** na ruce jako svůj vlastní
- **1 úkol přiďte** hráči po své pravici
- zbylý **třetí úkol vraťte** zpět do zásoby

Všechny nevyužité a vrácené úkoly umístěte někam mimo hru (do krabice nebo do pytlíku), aniž byste kdokoliv viděli, o které úkoly jde.

*Příklad 2: Výběr tajných úkolů (zelená = ponechaný, modrá = přidělený, červená = vrácený)*



### podmínky pro splnění tajných úkolů



na konci hry musíte mít alespoň 3 látky na cílovém poli A (levý konec stupnice pH)



na konci hry musíte mít alespoň 3 látky na poli B (pravý konec stupnice pH)

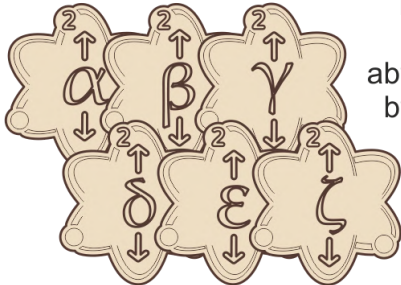


na konci hry musíte mít alespoň 4 látky na jedné straně, tedy 4 extrémní kyseliny (A) nebo 4 extrémní zásady (B)



musíte být první, kdo má látky na cílových polích na obou stranách stupnice pH (vlevo i vpravo)

POZOR: S vyhodnocením se nečeká až na konec hry. Hráč splnění úkolu ihned zahlásí a otočí ho lícem nahoru.



na konci hry musíte mít látku s tímto konkrétním písmenkem řecké abecedy na cílovém poli tak, aby políčko nad tímto cílovým polem a nebo pod ním bylo rovněž obsazené vaší látkou (stejného hráče)

Aby vrchní a spodní řádek stupnice pH nebyl znevýhodněný, považují se tyto dva krajní řádky za sousední (jako byste spojili dva protilehlé konce papíru a vytvořili tak smyčku).

## 4. Chemické rovnice

*Klíčovým nástrojem hry jsou rovnice, které ovládají veškerý pohyb látek po stupnici pH. Jejich umístění a správné načasování bude mít rozhodující vliv na vývoj partie. Vtipem je, že hráči mohou kromě vytváření svých vlastních rovnic také budovat a měnit rovnice ostatních hráčů a proto má hra tak zákeřný charakter. Škodit ostatním hráčům však samozřejmě není povinné, klidně si každý hraje jen na svém písíčku. Schválně jak dlouho vám to vydrží!*

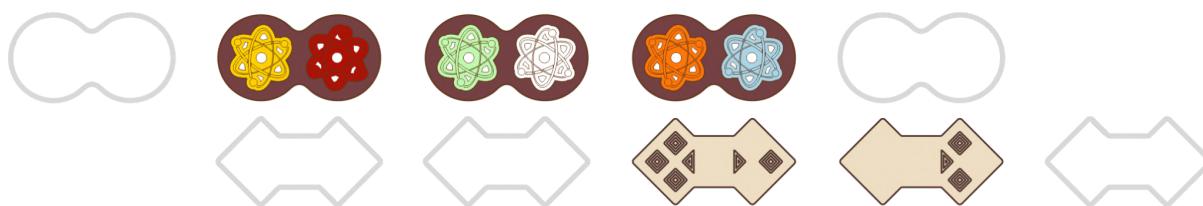
Za rovnicí považujeme dvojici sousedících karet, přičemž jedna z nich je molekula a druhá šipka. Každý hráč má před sebou pomyslné místo na přesně 5 takových rovnic, což si můžeme představit jako 2 řádky o 5 sloupcích (nebo klidně 5 řádků o 2 sloupcích, pokud takové rozložení bude na stole vhodnější). Vzniklá mřížka má tedy právě 10 pozic a tyto pozice budou postupně zaplňovány podle následujících pravidel:

- První kartu mřížky umístíte kamkoliv, může to být barevná molekula i šipka
- Každá další karta musí **bokem** (tedy nikoliv diagonálně) **navazovat** na nějakou předchozí kartu. Není tedy možné pozice v mřížce přeskakovat.
- V rámci jedné rovnice se nesmí potkat karty stejného typu, vždy 1 molekula a 1 šipka

Všimněte si, že není žádným způsobem omezené, zda budou nové rovnice vznikat **nad původními rovnicemi a nebo pod nimi**. Znamená to, že je celá mřížka pohyblivá a dokud neobsahuje právě 5 sloupců, může se rozšiřovat kterýmkoliv z obou směrů (viz. příklad č.3). Pokud je již 5 sloupců určených (ať už částečně zaplněných či kompletních), nelze začínat novou rovnicí v šestém sloupci. Dojde jen k postupnému zaplnění nedokončených rovnic (doplnění do dvojice kartou druhého typu). Pokud je na všech 10 pozicích plno, k tomuto hráči již nelze žádnou další kartu umístit.



Příklad 3: Otevřené pozice v rámci mřížky jednoho hráče, kam může kdokoliv doložit kartu



## 5. Vyhodnocení kola

Na konci každého kola dojde k postupnému vyhodnocení všech hráčů. Nejprve se vyhodnotí všechny rovnice hráče s kahanem, totéž pak nastane i u ostatních hráčů v pořadí podle směru hodinových ručiček. Jednotlivé rovnice se vždy vyhodnocují jedna po druhé a to **v pořadí od shora dolů** (resp. zleva doprava při alternativním rozložení mřížky) z pohledu hráče, kterému rovnice patří.

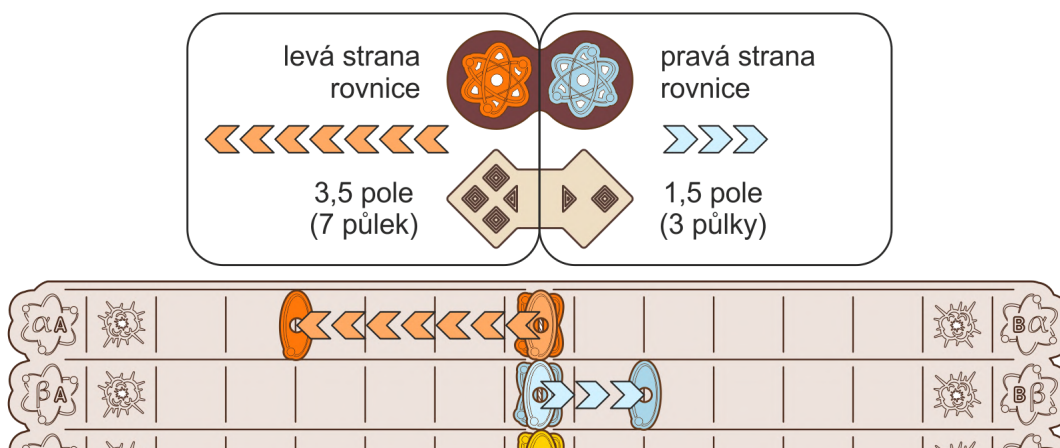
Rovnice má dvě strany a nese důležité informace o pohybu látky na stupnici pH:

- **barva atomu** v molekule určuje, o kterou látku se jedná
- **velikost vektoru** v šipce určuje, o kolik polí se látka posune

Obě strany rovnice se vyhodnotí zvlášť, **1 rovnice** tedy přináší hned **2 posuny** najednou. Levá strana rovnice vznikne kombinací levé části molekuly a levé části šipky. Analogicky je tomu i u pravých částí. Šipky a molekuly (tedy celá mřížka s rovnicemi) musí na stole ležet rovnoběžně se stupnicí pH tak, aby vždy jedna část šipky resp. molekuly směřovala do extrému A (acid - kyselina) a druhá do extrému B (basis - zásada). Toto dvojí směřování šipek a molekul je zcela klíčové, neboť určuje, **na kterou stranu stupnice pH** bude látka posunuta.

**POZOR:** Látka v **cílovém poli** (extrémní kyselina nebo zásada) je v této pozici **zamčená** a chemické rovnice na ní tedy již nemají žádný vliv. Výjimkou je pouze exploze viz. kapitola 7.

Příklad 4: Vyhodnocení obou stran rovnice jednoosého hráče (1D)



Všimněte si, že velikost vektoru pracuje s polovičními hodnotami. Stupnici pH je tak nutné vnímat nikoliv jako 15 hodnot, ale jako 29 různých hodnot v každém řádku. Svislé čáry oddělující jednotlivá pole s celočíselnými hodnotami jsou tím pádem pozicemi s přívlastkem “celých pět” (0,5) a látky se do těchto pozic budou normálně dostávat. Ať už se látka nachází kdekoliv, má však vždy svou plnou velikost jednoho pole a zabírá tak celý interval  $\pm 0,5$  od hodnoty, kterou zastává. Látka s pH 5,5 tak blokuje místo od 5,0 až po 6,0.

Pokud by některá látka měla v důsledku vyhodnocování rovnice skončit na poli obsazeném jinou látkou (stejně barvy, ale jiného hráče) nebo na poli o půl stupně vedle, které je takovou látkou také blokováno, dochází k tzv. řetězové reakci. **Řetězová reakce** není nic jiného, než **okamžité zopakování pohybu látky** podle aktuální rovnice. Pokud by tento opakovaný pohyb vedl na další obsazené místo (třetím hráčem), řetězová reakce pokračuje a dojde potřetí k provedení stejného pohybu. Tento mechanismus zajišťuje, že se látky na stupnici pH nebudou nikdy ani částečně překrývat (s výjimkou cílových políček, kde může být víc látek najednou) a umožňuje hráčům při správném načasování provádět překvapivé manévry.

Příklad 5: Řetězová reakce v rámci vyhodnocení trojosého hráče (3D)



## 6. Subatomární modul

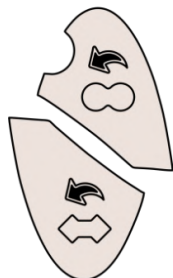
*Celou řadu pravidel, o kterých jste četli v předchozích kapitolách, je možné obejít použitím subatomárního modulu resp. obsazením některého z jeho orbitalů. Každá z 9 pozic přináší nějaký výhodný efekt, který je často v rozporu s dosavadním chápáním vývoje hry, ale o to tady právě jde! Text uvedený v této kapitole má tedy vždy přednost před obecnými pravidly.*

Subatomární modul se skládá z devíti lokací, tzv. orbitalů. Do nich mohou hráči v rámci akce (i po zaplnění všech mřížek molekulami a šipkami) posílat své průhledné žetony a získat tím speciální efekty popsané níže. V každé lokaci může být jen jeden žeton a na konci každého kola se **všechny průhledné žetony vrací** svým majitelům zpátky do zásoby.

## efekty jednotlivých orbitalů v rámci subatomárního modulu



Na **vertikální ose** 4D modulu najdete jednoduché (ale účinné) **překlápěčky**:

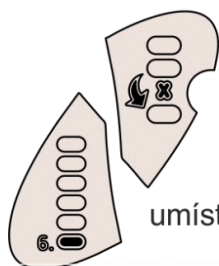


otočte ihned jednu libovolnou **molekulu o 180 stupňů**

otočte ihned jednu libovolnou **šipku o 180 stupňů**

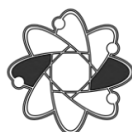


Na **této diagonální ose** získáte nové způsoby **umístování karet do mřížky**:



umístěte kartu do mřížky s **přeskočením** jednoho sloupce (resp. řádku)

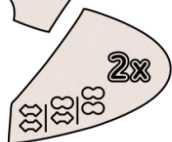
umístěte kartu do mřížky otevřením **šestého** sloupce (resp. řádku)



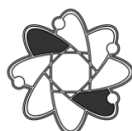
Na **horizontální ose** 4D modulu jsou triky s **načasováním svých tahů**:



aniž byste umístili šipku či molekulu, **doberete si 1 kartu** (navýšení kapacity)



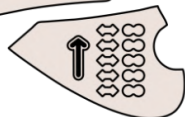
umístěte hned **2 karty najednou**, dobrat si pak můžete ale už jen jednu



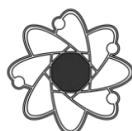
Na **této diagonální ose** najdete dva **záchranné manévry**:



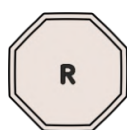
vyslovte nahlas jednu **konkrétní hodnotu vektoru** nebo jednu **barvu**  
Pokud ostatní hráči mají na ruce nějakou kartu obsahující požadovanou kvalitu, musí vám ji (jen jednu) dát výměnou za vaší kartu stejného typu.



vyhodnoťte celé své kolo **v opačném pořadí** (od poslední rovnice)



**Uprostřed** subatomárního modulu je k dispozici **rezervační žeton**:



v tomto orbitalu najdete průhledný žeton, který **ihned musíte umístit** do mřížky libovolného hráče podle běžných pravidel umístování karet  
Na toto místo musíte později vložit odpovídající typ karty jedině vy a nikdo jiný.



## 7. Modifikátory šipek

*Poslední možností, jak můžete do partie zasahovat, je využití některého ze svých dřevěných útočných žetonů. Tyto žetony svým tvarem naznačují, že souvisí s šípkami. V podstatě se jedná o jakési přelepky, se kterými můžete jeden z vektorů proměnit v mimořádnou událost.*

Každý hráč má na začátku hry jeden modifikátor od každého typu události (celkem tedy dva) a může jej zahrát kdykoliv v průběhu hry. Modifikaci lze však provést pouze v rámci akce umístění šipky. Stačí spolu s šípkou na jednu její stranu umístit zvolený modifikátor a je to (na každé straně šipky může být jen jeden modifikátor). Místo původního vektoru se při vyhodnocování takto modifikované rovnice stane následující:



**Exploze:** lze použít pouze na látku v cíli (extrémní kyselinu či zásadu)  
Posuňte danou látku **o jedno celé pole** směrem do středu stupnice pH.  
Místo bodu je tato látka zpět ve hře, takže ji normálně ovlivňují rovnice.



**Neutralizace:** lze použít na jakoukoliv látku ve hře (kromě těch v cíli)  
Látku v dané barvě umístěte **na středové pole** označené písmenem "N"

**POZOR:** Po vyhodnocení modifikované rovnice se daný modifikátor stává **majetkem dotčeného hráče** a v dalším kole jej může normálně použít. Tyto kouzelné dřevěné žetony tak ze hry nijak nemizí, jen se přesouvají mezi hráči.

*Pokud tedy zahrajete modifikátor sami na sebe, vrátí se zpět a můžete jej v dalším kole použít znovu. Výbuch sami na sebe hrát asi nebudete, ale neutralizace dokáže být při správném načasování prospěšná.*

## 8. Konec hry

Pokud se při vyhodnocování kola některému z hráčů podaří dostat 5 ze svých látek do cíle, dovyhodnotí se ještě celé aktuální kolo a hned poté nastává konec hry. Hráči si sečtou své vítězné body za látky v cílových polích (extrémní kyseliny a zásady) a za splněné úkoly, přičemž vítězem je hráč s nejvyšším celkovým počtem bodů. V případě shodného počtu bodů je umístění sdílené, žádné druhotné kritérium ve hře není.

## 9. Závěrečné poděkování a tvůrci

Závěrečné poděkování patří Davidovi za jeho celoživotní osvětu na poli abstraktních her.

**Autor hry:** Hana Kotinová a Matyáš Veselý

**Testeři:** David Kotin, Alexandr Potěšil, Martin Matúšů, Ondřej Sanetrník

**Téma a grafické zpracování:** Matyáš Veselý

**Výrobce a nakladatel:** MATY MOVES - [www.matymoves.com](http://www.matymoves.com)