

Pravidla hry NUMERUS

abstraktní strategie pro dva hráče

autor hry: Martin Illek

mimozemský kontext

O téhle zakázce se v galaxii Chapadla mluví už pár světelných let a její realizace se konečně blíží! V rámci mezihvězdného tendru jste se se svou stavební firmou dostali až do toho nejužšího výběru, ve kterém se rozhoduje mezi dvěma uchazeči - gratulujeme!

Místo losovačky ale přichází překvapivé rozhodnutí: oba finalisté dostanou příležitost vybudovat plánovanou infrastrukturu na nově objevené planetě a až podle výsledného díla se určí odměna (méně úspěšně firmě prý alespoň proplatí vynaložené náklady).

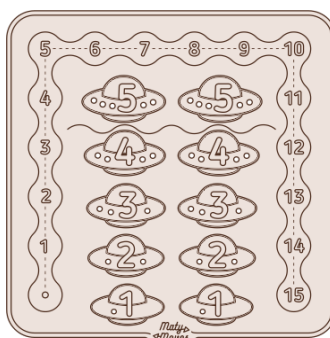
V následujících deseti dnech se ukáže, kolik se toho dá v tak napjatém termínu stihnout!

1. Herní komponenty

10 mateřských lodí od každé barvy

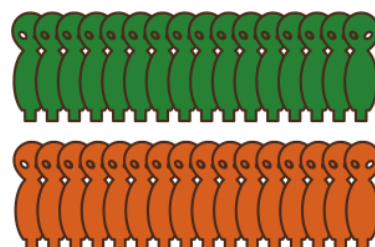


2 doky



2 x 51 chapadělníků

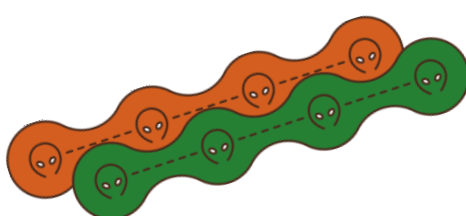
*(sběratelská verze)



18 rovných spojek



15 šikmých spojek



66 chapadělníků

oboustranných

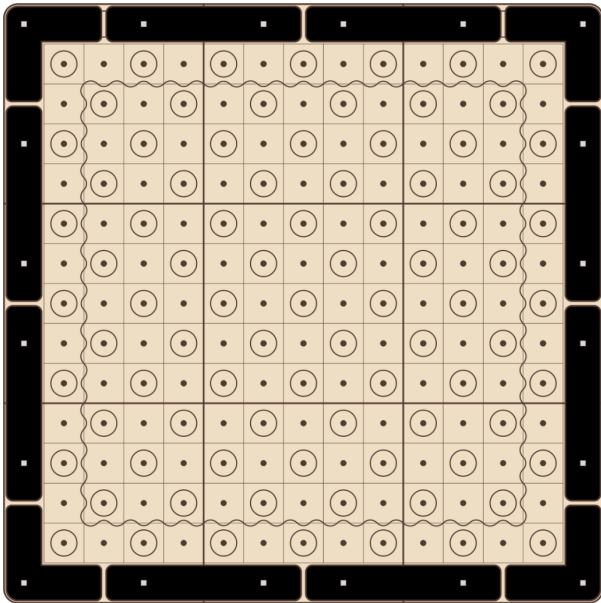
*(cestovní verze)



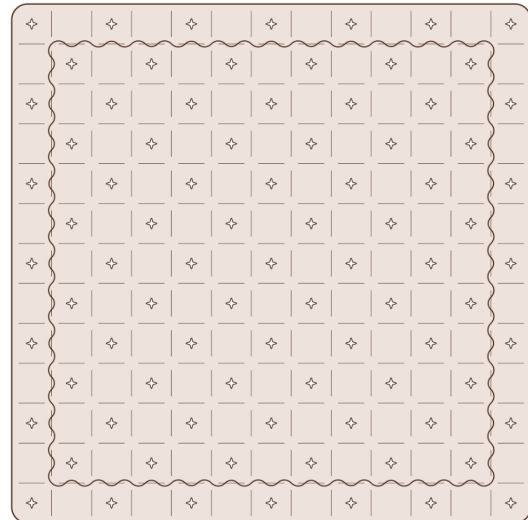
2 bodovací lodě



dřevěný herní plán (sběratelská verze)



koženkový herní plán (cestovní verze)



2. Příprava, průběh a cíl hry

Vyberte si jednu z mimozemských barev a zaplňte svůj dok deseti mateřskými loděmi s čísly vlastní barvy. Všimněte si, že od každé hodnoty máte k dispozici právě dvě mateřské lodě. Umístěte jednu menší průhlednou loď na začátek skórovací tabulky, tedy pole s hodnotou 0. Všechny mimozemšťany (tzv. chapadelníky) a dlouhé díly (tzv. spojky) ponechte vedle herního plánu tak, aby byly oběma hráčům k dispozici. Poté porovnejte rozpětí svých předních chapadel (rukou). Hráč s větším rozpětím začíná a provede svou invazi jako první.

Hráči se jednoduše střídají na tahu do té doby, než oběma dojdou všechny mateřské lodě. Vítězem je na takovém konci partie hráč s větším množstvím vybudovaných spojek. Pokud se však některému z hráčů podaří vytvořit **hyper uzel** (to jest čtyři spojky najednou, viz kapitola 3), stává se **okamžitě vítězem** a partie dál již nepokračuje.

3. Princip invaze a převahy sil

Každý tah hráče probíhá naprosto stejným způsobem, neboť:

- existuje pouze jeden typ akce a tím je invaze
- provedení invaze je povinné, nelze se jí vyhnout
- invazi lze v rámci tahu provést pouze jednou

Samotná invaze má tři fáze, přičemž pouze první z nich ovládáte svým rozhodnutím, zatímco další fáze jsou zcela automatické (taková mechanická údržba). Klíčovým momentem z hlediska řízení hry je tedy fáze první, tzv. **přistání**, v rámci kterého musíte určit dvě věci:

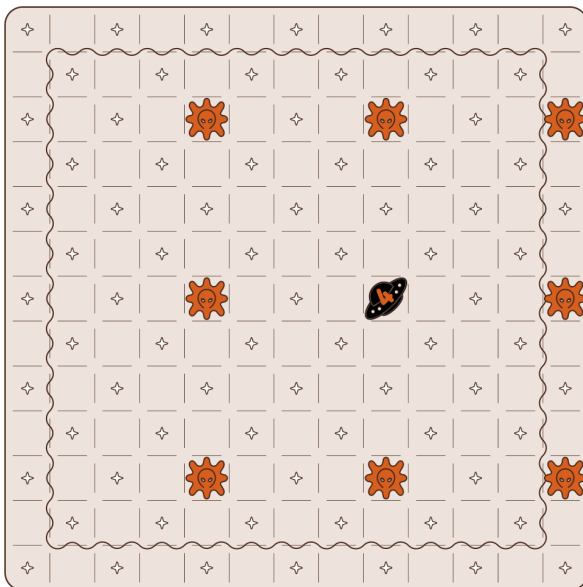
- **na kterém poli** herního plánu svou mateřskou lodí přistanete
- **kterou mateřskou lodí** (číselná hodnota) na zvoleném poli přistanete

Jediným limitem pro výběr mateřské lodě je její přítomnost v doku (nelze přemístit dříve zahraniou loď ležící na herním plánu), přistát tedy vždy musíte některou z dosud nepoužitých lodí. V žádném případě nelze přistát na poli, na kterém již nějaká mateřská loď leží. Přistát lze buď na některém z **volných polí** herního plánu, nebo na poli **obsazeném soupeřovým chapadělníkem**. Takovéto “zašlápnutí” lze však provést pouze v případě, že má překážející nešťastník **stejnou nebo nižší sílu** (bude vysvětleno níže), než přistávající mateřská loď.

Po přistání vždy následuje fáze druhá, kterou je **kontrola dosahu** mateřské lodě, v rámci kterého dojde k těmto automatickým úkonům popsaným níže:

- **výsadek chapadělníků** na volných polích v rámci dosahu
- **přepočítání sil** na polích obsazených chapadělníky

Pro správné provedení těchto událostí je nezbytné naučit se zacházet s **poloměrem dosahu** mateřských lodí a také s jejich **silou**. Oba tyto klíčové parametry jsou vždy totožné a **odpovídají číslu**, které je **na mateřské lodi** znázorněné. Poloměr dosahu a síla lodi tedy může nabývat hodnot 1 až 5.



Po přistání mateřské lodi vždy dochází ke kontrole **všech osmi možných směrů**, jde o takové rozhlédnutí se do všech čtyř rovných a všech čtyř šikmých směrů.

Herní pole, která se od místa přistání nachází přesně takový **počet polí**, jaký je **poloměr dosahu**, se nazývají **kontrolovaná pole** a pouze na těchto 8 polích dochází k úkonům v rámci kontroly dosahu.

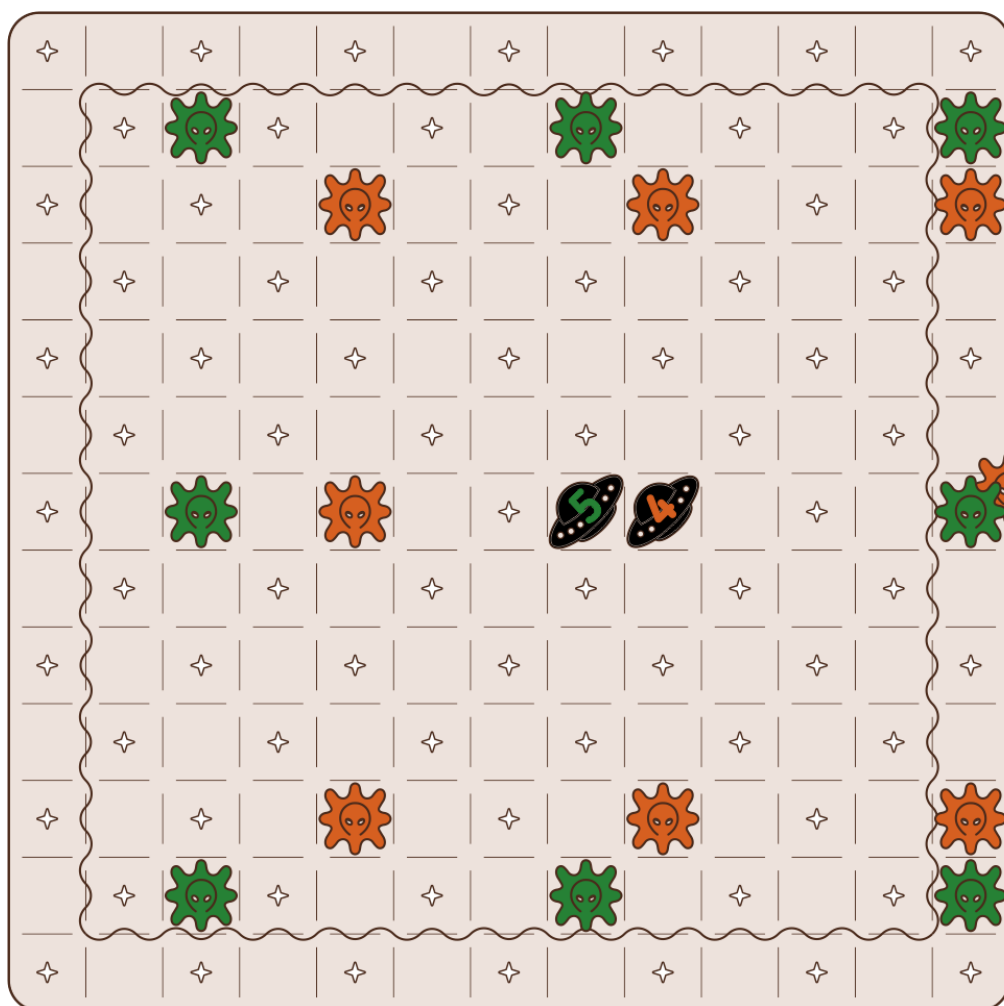
Výsadek chapadělníků proběhne na všech kontrolovaných polích, která dosud **nejsou obsazená**.

Pokud se některá z kontrolovaných polí nachází mimo herní plán, nikterak to nebrání provedení výsadku. Efektivita takového tahu však nižší, neboť se týká pouze pěti nebo dokonce jen tří kontrolovaných polí. Jde však o legitimní invazi a někdy to může být dokonce nejlepší možný tah. Pokud se na kontrolovaném poli nachází jakákoliv mateřská loď, výsadek zde provést nelze.

Pokud se na některém kontrolovaném poli nachází chapadělník **téže barvy**, dochází k jeho posílení. **Síla** každého chapadělníka totiž **odpovídá síle mateřské lodi**, ze které byl vysazen. V tomto případě je nová síla chapadělníka jednoduše **součtem hodnot** obou mateřských lodí (nebo i více mateřských lodí, když se to zrovna sejde).

Pokud se na některém kontrolovaném poli nachází **soupeřův** chapadělník, dochází ke konfliktu, v rámci kterého bude nutné síly přepočítat síly. Stačí porovnat sílu původního chapadělníka (soupeř) a sílu imaginárního nového chapadělníka (hráč na tahu), který by se na daném poli měl objevit v rámci výsadku, pokud by bylo prázdné. Výsledkem vždy bude jedna z těchto tří možností:

- větší sílu má **původní chapadělník**, který tak zůstává na svém místě. Dojde pouze k jeho **oslabení**, přičemž nová síla chapadělníka je **rozdílem** poměřovaných sil.
- větší sílu má **nový chapadělník**, který tak přestává být imaginární a **nahradí** původní soupeřovu figuru. Síla nového chapadělníka je ale opět jen **rozdílem** sil obou hráčů.
- oba hráči mají **stejnou sílu** a protože je výsledkem nula, zůstane kontrolované pole prázdné. Dojde tedy pouze k **odstranění** původního chapadělníka.



Tato ilustrace znázorňuje druhou z výše uvedených možností:

Zelený hráč použil mateřskou loď **s vyšším číslem** a na jedné z kontrolovaných pozic tak **získal přesilu.**

Může tedy slabšího soupeřova chapadělníka **nahradit svým.**

Poté, co hráč provede kontrolu dosahu na všech kontrolovaných polích, končí druhá fáze a nastává nejpříjemnější třetí fáze, která zahrnuje jediný úkon:

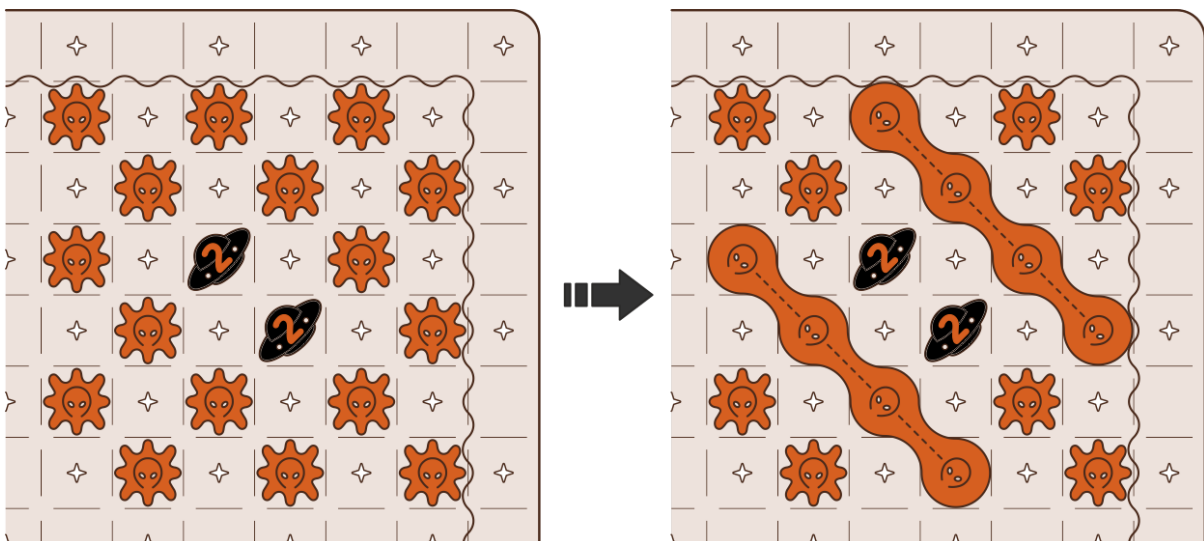
- **stavba nových spojek.**

V rámci této třetí fáze se však někdy nestane vůbec nic, neboť zkrátka není možné skórovat každým tahem.

Budování spojek může vypadat jako kosmetická záležitost, ale ve skutečnosti má na vybudovanou pozici zásadní dopad.

Budování spojek je jednoduché a rychlé. Stačí **nahradit** nově vzniklé **linie chapadelníků** za speciální dlouhé dílky zvané **spojky**. Spojky jsou oboustranné a tvoří tak společnou zásobu pro oba hráče (použijte vždy svou vlastní barvu). Existují dvě velikosti spojek, kratší pro rovné linky a delší pro diagonální linky. Každá spojka odpovídá **čtyřem polím v řadě** a právě toho se se svými chapadelníky budete snažit dosáhnout (jako byste hráli piškvorky, ale na čtveřice).

Ilustrace na vybudování spojky: šikvným umístěním dvojkové mateřské lodě vznikly hned 2 čtveřice oranžových chapadelníků a tyto linky jsou v zápětí nahrazeny šikmými spojkami.



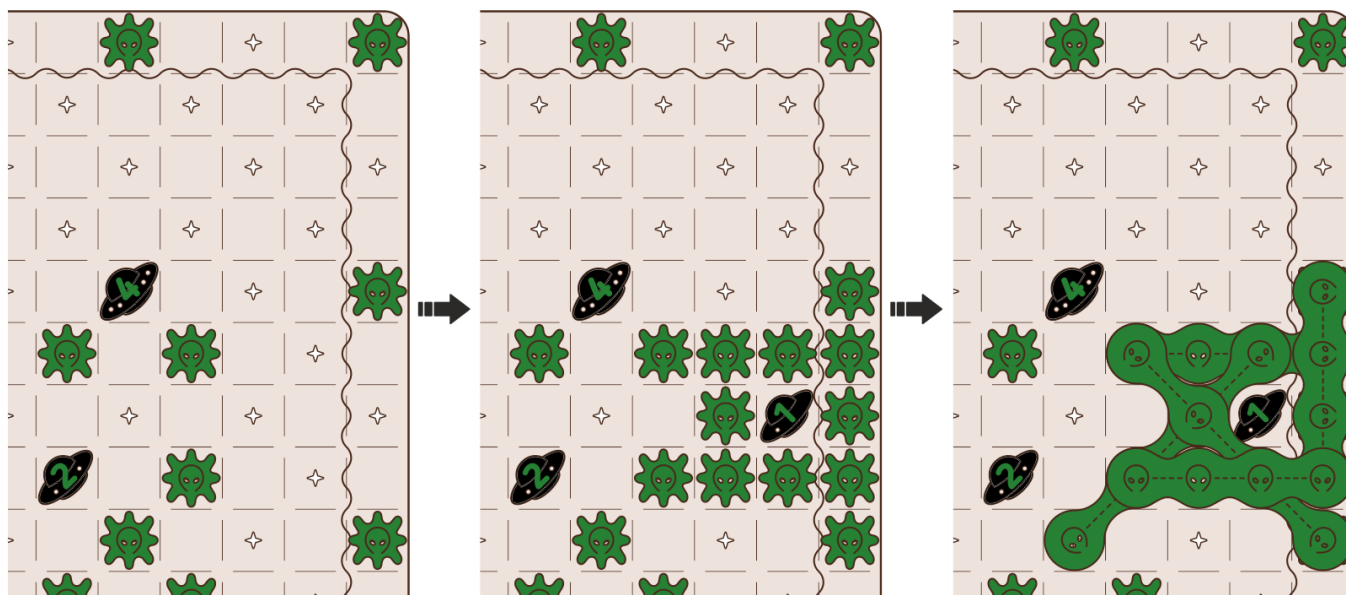
Často se stává, že vznikne linka chapadelníků delší než je minimální počet čtyř polí (5-7). V takovém případě se musíte **rozhodnout, které čtyři** chapadelníky proměníte na spojku a ti ostatní zůstanou pouhými dělníky. Jinak by to bylo v poměrně vzácném případě linky z osmi chapadelníků, kdy můžete vybudovat spojky hned dvě ve stejném směru.

Spojky **není možné dále prodlužovat** v jejich vlastním směru. Pozdějším přidáním dalšího chapadelníka ve směru existující spojky tedy nevzniká spojka nová, to by bylo příliš snadné. Jedinou výjimkou je přidání dalších 4 chapadelníků, čímž defakto vzniká zcela nová spojka a nejde tak o žádné prodloužení.

Pokud jde ale o **využití spojky v jiných směrech** (vznik křižovatky), je takové rozšíření spojky rozhodně možné a **dokonce doporučené**. Všimněte si, že na každém ze čtyř polí spojky je vyobrazena hlava mimozemšťana. To proto, že pole obsazené spojkou pro účely budování spojek funguje stejně, jako by tam bych přítomný normální chapadělník. K vybudování křížící se spojky tedy stačí linie (čtveřice) složená zároveň z chapadělníků a z mimozemšťanů integrovaných v rámci samotných spojek. Na místech, kde se jednotlivé spojky kříží, bude docházet k mechanickému vrstvení těchto dlouhých dílů. Tento prostorový efekt berte jako zvýraznění silné pozice a přikládání nových vrstev si patřičně vychutnejte.

Pokud v rámci jednoho tahu postavíte **čtyři nové spojky**, vznikne tzv. hyper uzel a okamžitě **vyhráváte**. Toto předem definované kombo lze přirovnat k situaci známé jako "šach-mat".

Ilustrace vítězného tahu: Umístěním jedničkové mateřské lodě do připravené pozice vzniklo hned 5 čtveřic zelených chapadělníků a vzniknul tak obávaný hyper uzel (4 spojky naráz).



Kromě toho, že každá postavená spojka znamená posun na skórovací tabulce, představuje výměna chapadělníků za tyto dlouhé dílky ještě jednu podstatnou výhodu. **Spojku totiž není možné** žádným způsobem **zničit**, jsou to pevné stavební kameny. Pokud tedy v rámci kontroly dosahu (druhá fáze) některý z hráčů narazí na pole, které je součástí již existující spojky, k žádnému přepočítávání sil nedochází.

4. Strategické tipy autora

Doporučujeme, abyste se u svého tahu vždy nejprve podívali, čím hrozí váš soupeř. Hlavně hlídejte shluky jeho chapadělníků, mezi které lze položit mateřskou loď hodnoty 1. Snadno tím totiž vznikne hned několik spojek a může tedy hrozit i vítězný hyper uzel. V další fázi přemýšlejte nad tím, jaké výhodné pozice můžete postavit vy a ideálně to vše skloubit tak, abyste překazili plány soupeře.

Hraním zjistíte, že mateřské lodě s různými hodnotami mají odlišné vlastnosti. Jejich potenciál ovšem vždy vychází z konkrétní pozice partie. Hodnoty 1 a 2 mají obrovský potenciál pro stavbu jednotlivých spojek, začínat jimi je ale chybné. Jednak soupeř na začátku jejich sílu snadno převáží a za druhé jejich nebezpečnost bývá často mnohem vyšší v pozdější fázi partie, kdy se zejména lodě s hodnotou 1 velice hodí k vytvoření hyper uzle. Obecně se dá říct, že pokud položením čísla 1 nevzniknou alespoň tři spojky, je takový tah slabý. Lodě s vyššími hodnotami zase mají schopnost úspěšně blokovat soupeře. Jak ale složitost partie v průběhu tahů narůstá, jejich vlastnosti se mění a vysoké číslo také může najednou vytvořit několik spojek. Vždy záleží na konkrétní pozici.

Síla jednotlivých chapadělíků je samozřejmě také proměnlivá, jejich vyšší počet na jednom místě nutně nemusí znamenat výhodu. Hráči se musí snažit navzájem blokovat a zabránit tak svému soupeři v získání prostoru, ten nabývá v průběhu hry čím dál větší důležitosti.

Vyhrává ten, komu se při realizaci svých postupů a plánů zároveň daří ničit strategii soupeře. Numerus je hrou, která skýtá nepřeberné množství taktických a strategických postupů, které samozřejmě přesahují možnosti tohoto návodu. Zajistě na řadu z nich přijdete sami. Přejeme Vám při hře jen samé příjemné a obohacující zážitky z přemýšlení!

5. Zkrácená varianta

Doposud pravidla pojednávala o plné verzi hry, ve které využijete všech 10 mateřských lodí. Pro seznámení s hrou (nebo jako večerní rychlovku) doporučujeme vyzkoušet zkrácenou variantu, která se hraje v omezeném prostoru a s menší flotilou.

Jediný rozdíl oproti plné variantě spočívá v množství mateřských lodí a velikosti herního plánu. Všimněte si tučné vlnovky, která v doku odděluje lodě s hodnotou 5 a která na herním plánu vytváří nové mantinely. Při takto zkrácené variantě tedy **vyžijete pouze 8 lodí s hodnotami 1 až 4** a celá partie se odehraje v užším prostoru **11x11 polí**. Ostatní pravidla zůstávají naprosto stejná jako v plné variantě hry.

6. Závěrečné poděkování a tvůrci

Závěrečné poděkování patří všem lidem, kteří před svým okolím zdárně maskují skutečnost, že pochází z jiné planety. Zbytečně by mnozí začali panikařit, ač je to celku velmi prospěšné.

Autor hry: Martin Illek

Testeři: Petr Tomek, Jan Tichý, Jitka Karhanová Majorová,

Matuš Kotry, CBG (Czech Board Games)

Téma a grafické zpracování: Matyáš Veselý

Výrobce a nakladatel: MATY MOVES - www.matymoves.com

