



Autor: Jakob Andrusch

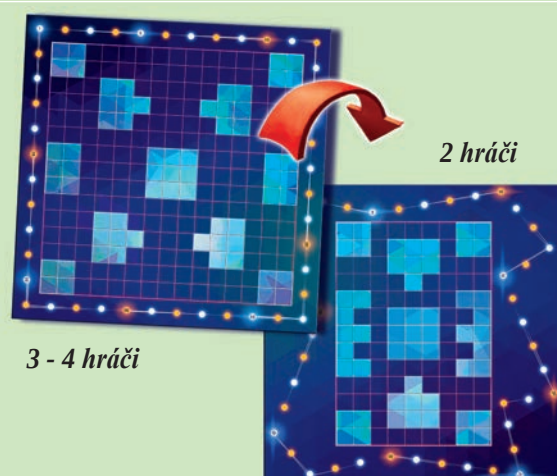
Počet hráčov: 2 – 4

Vek: od 8 rokov

Herný čas: cca 30 minút

Komponenty

- **1 Obojstranný herný plán**
jedna strana pre 3 a 4 hráčov...



... druhá strana pre 2 hráčov

- **96 Svetelných žetónov**
24 v 4 farbách
8 x 1/6, 2/5 a 3/4



- **4 plátenné vrecúška**



- **4 Štartovacie žetóny**
každý vo farbe hráča



- **4 Bodovacie žetóny**
každý vo farbe hráča



- **1 Pravidlá**

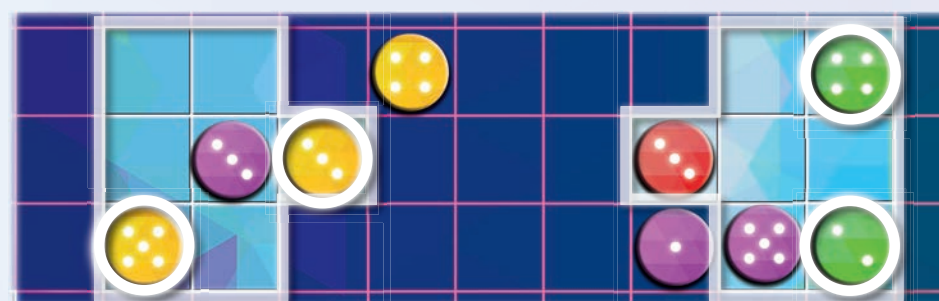
Prehľad a cieľ hry

Hráči postupne v smere hodinových ručičiek ukladajú svetelné žetóny na herný plán.

Na hernom pláne sú zobrazené chodby a izby.



Cieľom hráča je umiestniť svoj svetelný žetón do izby na hernej ploche. Na konci hry sa vyhodnotia všetky izby a víťazné body získa hráč, ktorý vlastní najviac bodiek v danej izbe.



Príprava hry

1) Herný plán rozložte správnou stranou podľa počtu hráčov.

2) Vyberte si farbu a zoberte si všetkých 24 žetónov v rovnakej farbe, štartovací a bodovací žetón a tiež plátenné vrecúško. Všetky bodovacie žetóny položte na číslo 1 na počítadlo bodov.

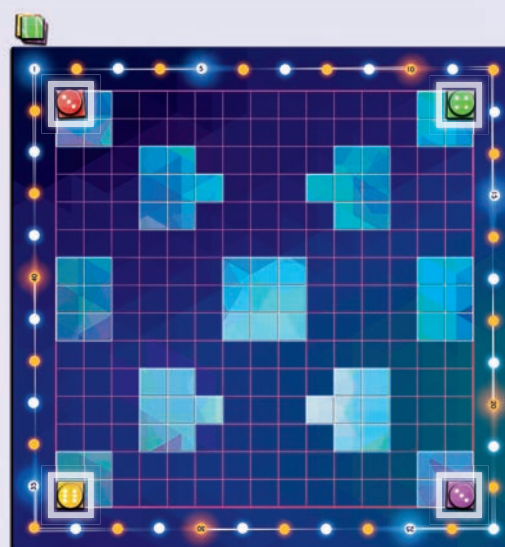
Pri hre v 4 hráčoch: každý hráč uloží svoj štartovací žetón na jeden zo 4 rohov herného plánu.

Pri hre v 3 hráčoch: každý z hráčov si vyberie jeden roh na pláne, ako je znázornené na obrázku.

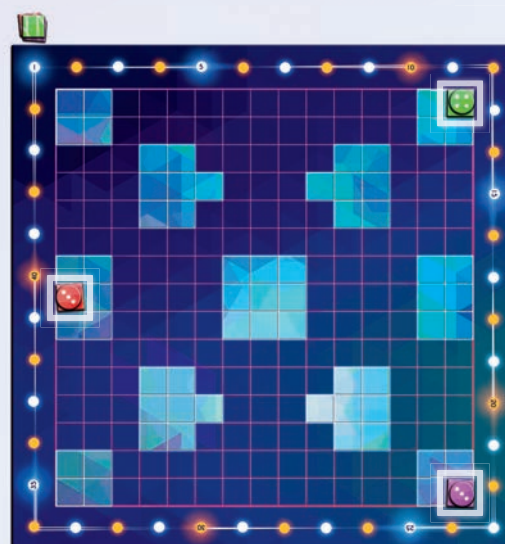
Pri hre v 2 hráčoch: hráči si položia štartovací žetón na rohy diagonálne oproti sebe.

3) Vložte všetky svoje svetelné žetóny do vrečka a dobre premiešajte. Potom náhodne vyberte jeden žetón z vrečka, zvoľte si, ktorú stranu chcete použiť a položte ho na svoj štartovací žetón. Následne potiahnite ďalší žetón z vrečka. Neodhaľujte ho hneď, ale držte ho v ruke tak, aby ho ostatní hráči nevideli.

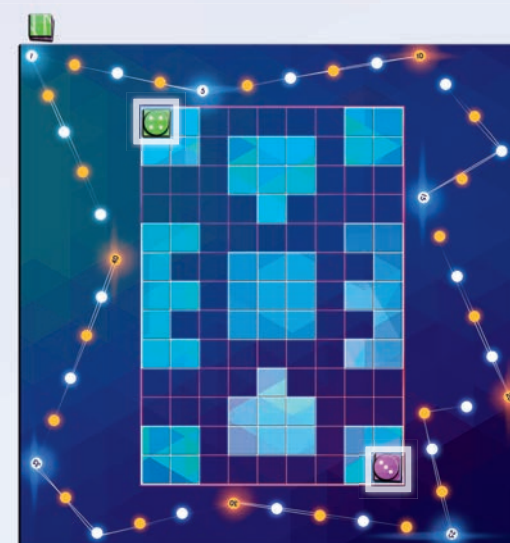
4) Náhodne vyberte prvého hráča.



príprava hry pre 4 hráčov



príprava hry pre 3 hráčov



príprava hry pre 2 hráčov

Priebeh hry

Hra postupuje v smere hodinových ručičiek od prvého hráča. Ťah hráča má 2 fázy:

■ 1.fáza: Položenie svetelného žetónu

■ 2.fáza: Potiahnutie svetelného žetónu z vrečka

Potom nasleduje ťah ďalšieho hráča.

Hra končí, ak už nikto nemá vo vrečku žiaden žetón, alebo ak nemôže umiestniť žetón podľa pravidiel. Vtedy nastáva záverečné bodovanie.

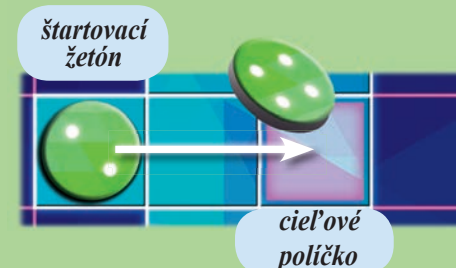
Hráčov ťah

1. fáza Položenie svetelného žetónu

Miesto, kam hráč môže umiestniť svoj žetón závisí od už uloženého žetónu na ploche:

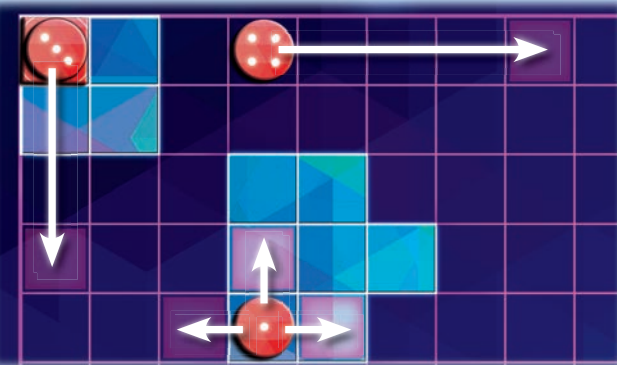
políčka počítate od svetelného žetónu, ktorý máte umiestnený na svojom štartovacom mieste. Spočítate si koľko máte bodiek na tomto žetóne. To je dosah svetla a posledné políčko sa stáva cieľovým. Tam si môžete umiestniť ďalší žetón. Rozhodnete sa, ktorou stranou žetón uložíte na hernú plochu.

Keď už hráč žetón umiestnil, pokračuje do 2. fázy Potiahnutie svetelného žetónu z vrečka



Pravidlá pre umiestnenie svetelného žetónu:

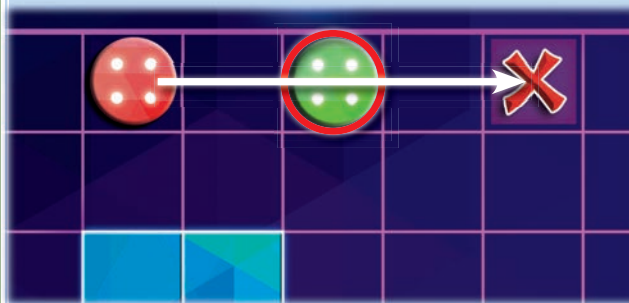
1) Keď umiestňujete žetón, najprv si vyberiete niektorý zo svojich žetónov na hernej ploche a od neho počítate políčka.



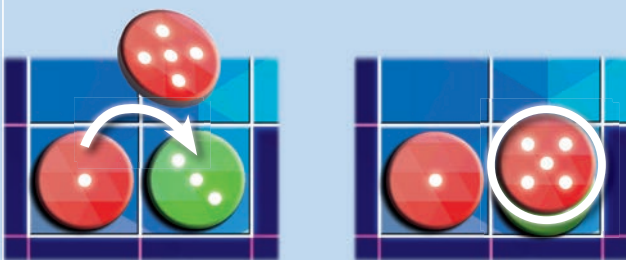
2) Musíte počítať políčka rovno horizontálne alebo vertikálne, nikdy nie diagonálne.



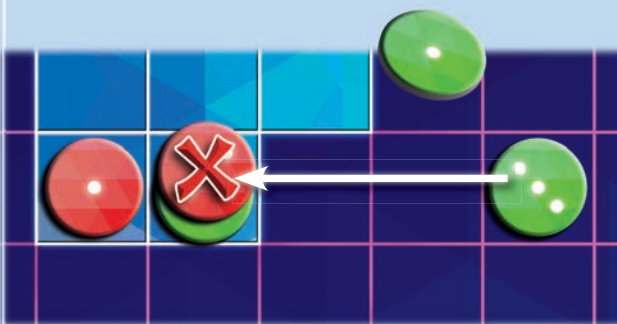
3) Ak sa na ceste na cieľové políčko nachádza akýkoľvek žetón (aj váš), cesta je blokovaná a žetón nie je možné umiestniť.



4) Ak sa na cieľovom políčku už nachádza nejaký žetón (môže to byť aj váš), môžete naňho položiť svoj žetón. Na záver sa počítajú len vrchné žetóny.



5) Ak sú na cieľovom políčku už dva na sebe ležiace žetóny, nie je možné na nich položiť ďalší.



6) Nikdy nemôžete umiestniť svoj žetón na žetón protihráča na jeho štartovacom mieste.



7) **Raz za hru** je možné prekryť si svoj vlastný štartovací žetón novým (pri tomto ťahu sa nepočíta vzdialenosť).



Diana si prekryla jednotkovým žetónom pôvodný trojkový na štartovacom mieste.

!!! Dôležité: Ak hráč nemá kde umiestniť svoj žetón podľa pravidiel, musí využiť prekrytie štartovacieho žetónu, ak je to ešte možné.

Ak to hráč už využil v priebehu hry predtým, je z hry vylúčený až do záverečného bodovania.

2. fáza: Potiahnutie svetelného žetónu

Po uložení svojho žetónu na herný plán, si hráč ihneď ťahá nový žetón a drží ho v ruke tak, aby ho nevideli ostatní hráči.

Potom nasleduje ťah ďalšieho hráča.

Poznámka: Pokiaľ hráč vykonáva svoj ťah, neaktívni hráči by si mali plánovať, kde umiestnia svoje svetelné žetóny.



Koniec hry a záverečné bodovanie

Hra končí, ak žiaden z hráčov už nemá žetón vo svojom vrecku, alebo ak žiaden hráč nemôže uložiť svetelný žetón podľa pravidiel.

Záverečné bodovanie:

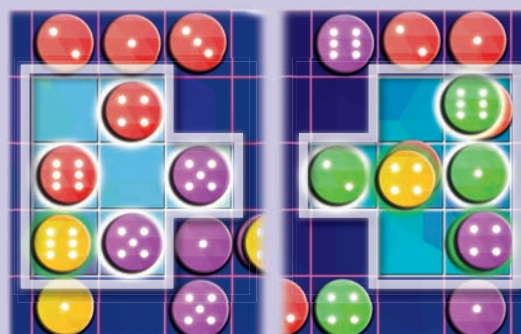
Každá izba sa boduje samostatne. Hráči si spočítajú všetky bodky na svojich žetónoch v danej izbe. Víťazné body (VB) získajú nasledovne:

Poradie	Víťazné body
1. miesto	4
2. miesto	2

Ak majú viacerí hráči **rovnaký počet** bodiek, obaja si pripočítajú 4 víťazné body, druhé miesto sa neudeľuje a nikto nezíska 2 body.

Ak sa viacerí hráči **delia o druhé miesto**, obaja získajú po 2 body.

!!! Dôležité: Pri hre v 2 hráčoch sa udeľujú body len za prvé miesto.



Ľavá izba:

Timo (žltý): 10 bodiek – prvé miesto – 4VB
Max (zelený): 9 bodiek – druhé miesto – 2VB
Diana (červená): 4 bodky – tretie miesto – 0VB

Pravá izba:

Sára (fialová): 12 bodiek – prvé miesto – 4VB
Max (zelený): 5 bodiek – druhé miesto – 2VB
Timo (žltý): 4 bodky – tretie miesto – 0VB

Ľavá izba – remíza na prvom mieste:

Diana (červená): 10 bodiek – prvé miesto – 4VB
Sára (fialová): 10 bodiek – prvé miesto – 4VB
Timo (žltý): 6 bodiek – druhé miesto – 0VB

Pravá izba – remíza na druhom mieste:

Max (zelený): 9 bodiek – 1.miesto – 4VB
Sára (fialová): 4 bodky – 2.miesto – 2VB
Timo (žltý): 4 bodky – 2.miesto – 2VB

Po vyhodnotení všetkých izieb si hráči spočítajú dosiahnuté body a hráč s najvyšším počtom bodov vyhráva!

V prípade remízy vyhráva hráč, ktorý má najviac bodiek v strednej izbe (9 políčok) na hernom pláne.

Ak remíza pretrváva, hráči sa delia o víťazstvo.



Príklad: Po záverečnom hodnotení má Max a Sára 20 bodov a teda sa delia o víťazstvo. Timo je druhý so 14 bodmi a Diana na treťom mieste s 12 bodmi.

Keďže Max(zelený) má bodky v strednej izbe a Sára tam nemá žiadne svetelné žetóny, Max je víťazom.

