

Hľadanie stratenej Archy

Ciel' hry

Hráči sa pokúšajú nájsť 7 častí stratenej archy cestovaním po mape. Kto nájde archu ako prvý, je víťaz. Hráči majú obmedzený počet kôl na hru. Pri cestovaní používajú mapu, ktorá je rozdelená na šesťuholníkové políčka zastupujúce 5 rôznych typov terénu : les(zelená), hory(červená), lúky(žltá), oceán(modrá) a cesty/mestá (sivá). Pri navštívení lokácie, hráč vymaľuje dané políčko prislúchajúcou farbou terénu.

Poznámka: Jednotlivé časti stratenej archy sa nikdy nemôžu nachádzať na susediacich políčkach

Pravidlá v skratke

V svojom kole hráč zvolí farbu a cestuje mapou, počas súperovho kola zvolenú farbu súperom používa na pohyb mapou alebo na zakreslenie do kompasu farieb, ktorý predstavuje presné umiestnenie 7 častí archy.

Ukážka: Ak sa protihráč v svojom kole pošuva lesom, hráč použije túto indikáciu aby sa tiež počas súperovho kola vybral lesmi, **alebo** použije túto informáciu a zakreslí zelenú farbu (les) do kompasu farieb a tým získava upresnenie miesta kde sa nachádzajú časti archy.

Príprava hry

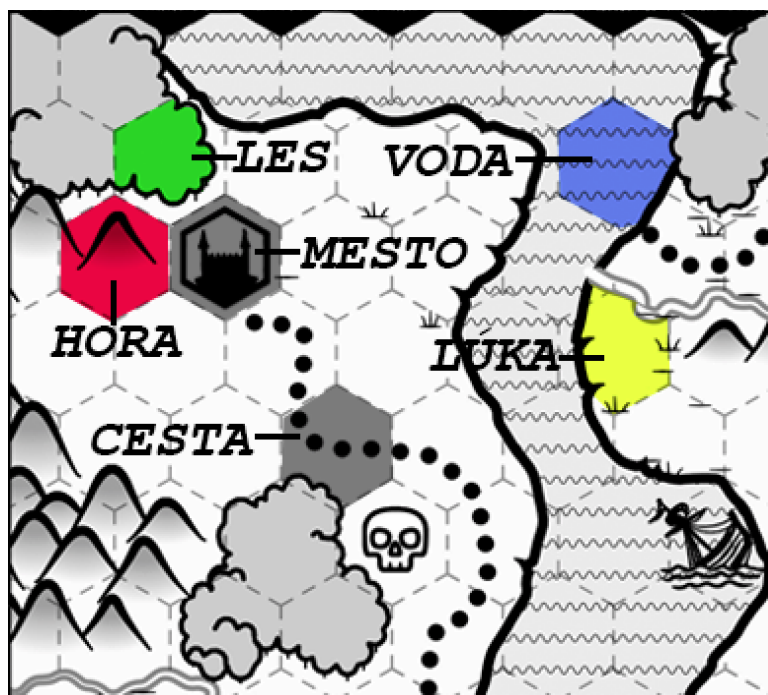
- 1) hráč si zvolí náhodne charakter pre hru alebo sa hráči dohodnú a rozdelia si postavy.
- 2) charakter dostane náhodne priradenú farbu identity hodom d6 (1-zelená, 2-červená, 3-žltá, 4) modrá, 5-sivá, 6-opakuj hod)
- 3) hráč vyfarbí ľubovoľnú grafiku postavy farbou identity aby všetci vedeli aká je jeho farba
- 4) hráč si vyberie štartovacie políčko pre svoju hru podľa pravidiel pre jednotlivé charaktery a vyfarbí ju prislúchajúcou farbou.
- 5) hráč vyfarbí jedno políčko svojho kompasu farieb farbou identity zvolenou v druhom kroku

hra je pripravená a začína prvý hráč (náhodne zvolený)

Mapa

Na mape sa nachádzajú polia, hory, voda, lesy, cesty, mestá. Každé šesťuholníkové pole môže byť navštívené a zafarbené iba jednou farbou.

Pozor: Vždy keď hráč zakresľuje pohyb do mapy v čase keď už má vyplnený farebný kompas, pripíše si -1 bod. Viac v odseku Kolo neaktívneho hráča.



Značky na mape

Mesto a cesty značíme vždy sivou. Cesty su značené bodkovanou čiarou.

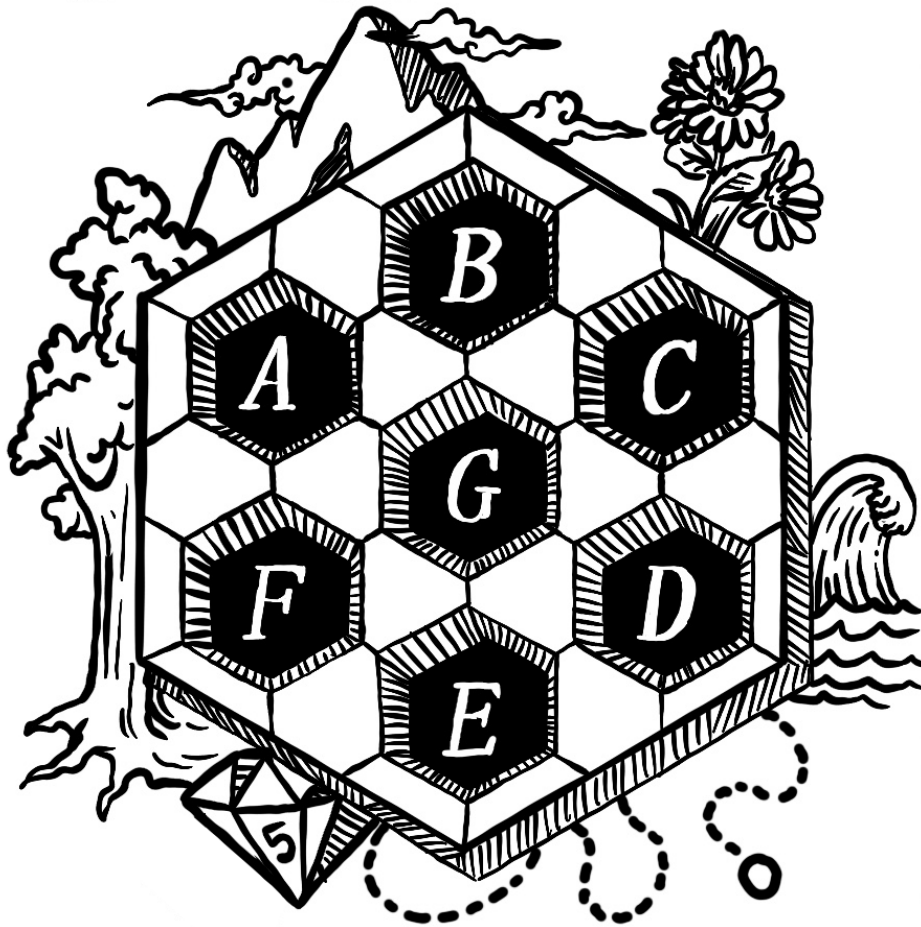


Nebezpečné miesto. Môže ho navštíviť iba paladin. Nezarátava sa pre výzvy ako nenavštívené miesto!



Vrak lode. Po navštívení vraku, hráč získava nápovedu. Značíme modrou.

Kompas farieb



Kompas znázorňuje 7 častí stratenej archy písmenami A-G. Každá časť ma okolo seba 6 políčok, ktoré sa počas hry hráčom zafarbujú a postupne sa odкрýva presná lokácia danej časti archy. Kompas bude mať vždy inak kombinované farby.

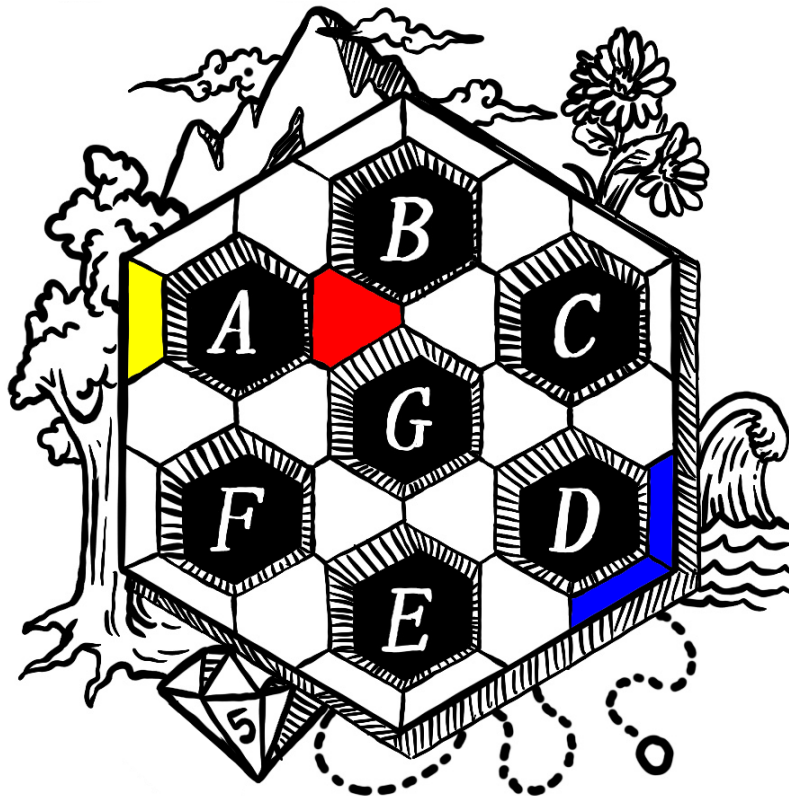
Kompas farieb môže hráč vyplňovať farbami iba počas súperovho kola a iba farbou zvolenou protihráčom. Ak súper v svojom kole cestuje lesom, my môžeme zároveň počas súperovho kola teda zelenú zvolenú farbu súperom zakresliť do kompasu farieb alebo rovnako cestovať lesom ako aktívny súper.

Kompas zároveň slúži ako nástroj na zlepšovanie našej postavy v cestovaní rôznym terénom.

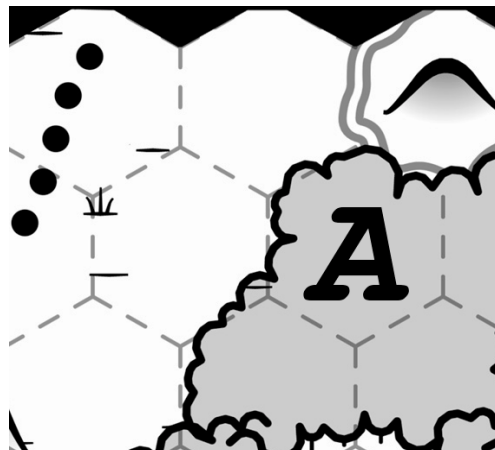
Kompas je v tvare šesťuholníka a 6 hrán kompasu znázorňuje skúsenosti hráča s preskúmaním jednotlivých častí mapy. Čím viac vyfarbených políčok je na stranu napríklad lesa, tým viac lesa môže hráč zakresliť vo svojom kole ak zvolí zelenú farbu. Pod každou hranou sa nachádzajú 4 políčka na vyfarbenie.

1 hrana kompasu znázorňuje diamant. Ten hráč získava keď bude mať vyplnené všetky 4 políčka pod hranou s diamantom. Viac o diamante v kapitole Teraformácia a diamanty.

Ukážka: kompas hráč zapíňa postupne farbami, a vieme zatiaľ, že časť A sa nachádza niekde v susedstve lúky a zároveň pohoria. Ale červená farba pri písmene A zároveň udáva prvé pozície aj pre časť B aj G, ktoré tiež budú susediť minimalne z jednej strany s pohorím. Rovnako vieme, že časť archy D bude niekde na pobreží, nakoľko susedí s dvoma oblasťami vody.



Pre kompas vyššie, jedna z možných lokácií pre časť archy A môže byť nasledovné miesto nižšie na obrázku, ktoré spĺňa zatiaľ podmienky kompasu. Susedí s pohorím aj lúkou. Lokácia A sa môže meniť v závislosti od ďalšieho farbenia do kompasu. Samozrejme hráč musí počas hry všetky políčka vyznačené v kompose navštíviť(vyfarbiť).Počty farieb v okolí lokácie A musia sedieť s mapou.Orientácia nemusí, ale počty áno. Pre nájdenie časti A musí hráč navštíviť teda na mape lokáciu A a aj všetky susediace políčka musia byť navštívené a počty farieb musia sedieť podľa kompasu.

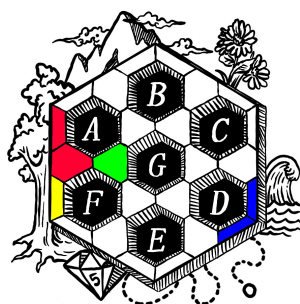


Farba identity

Farba identity umožňuje hráčovi získať bonus +1 navyše k existujúcim 4 bonusom pre pohyb daným terénom ak vyfarbí **komplet** celú časť kompasu pod stranou ktorá je hráčova farba identity.

Poznámka: S prázdny kompasom pred začiatkom hry má každý hráč pohyb 1 políčka akýmkoľvek terénom. Ak nehovorí ináč pravidlo pre jednotlivé charaktery, viď odsek charaktery.

Ukážka: Hráč na začiatku hry si vylosoval farbu identity zelenú. Potom ako vyfarbil všetky polia pod stranou lesa v kompase, mal by normálne bonus na kreslenie (pohyb) v lese +4. Čiže by mohol nakresliť až 5x susediaci les. Ale keďže jeho farba identity je zelená, získava bonus +1 a dokopy môže zakresliť až 6x susediaci les.



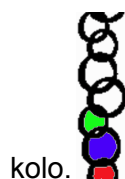
Kolo aktívneho hráča

Aktívny hráč si zvolí farbu, ktorú následne zakreslí do mapy. Môže zvoliť len takú farbu regiónu, ktorý sa nachádza vedľa niektorého predtým vyfarbeného políčka. Ak je to prvé kolo, tak je to niektorý z regiónov hneď vedľa začínajúceho miesta kde hráč začína.

Novo vyplnené regióny nemusia byť vedľa seba, ale musia byť susediace s navštívenými regiónmi z predchádzajúcich kôl. Výnimka môže byť iba špecialita charakteru. Viac v popise charakterov. Farbu zvolenú aktívnym hráčom všetci ostatní hráči môžu rovnako kresliť ako pohyb do mapy alebo ako indíciu do kompasu. Následne je na rade ďalší hráč v smere ručičkových hodín.

Poznámka: Hráč po zakreslení pohybu do mapy vždy zaznačí túto farbu aj do počítadla kôl. Pohyb napríklad aj 4 políčka sa zaznačí do počítadla iba jedným dielikom. Čas potrebný na celú hru je obmedzený počtom kôl.

Ukážka : Viď nižšie hráč navštívil v svojom kole 4 políčka lesa a teda zakreslí zvolenú zelenú farbu 1x pre pohyb mapou aj do počítadla kôl. Do počítadla značíme vždy iba 1x za



kolo.

Kolo neaktívneho hráča

Neaktívni hráči si farbu zvolenú aktívnym hráčom zakreslia buď do mapy, alebo do kompasu. Je to na ich výbere.

Pozor: Ak neaktívny hráč zakresľuje do mapy, musí rovnako zakresliť do svojho počítadla kôl.

Ak neaktívny hráč nemôže alebo nechce farbu kresliť, môže si dať mínusový bod a vynechať akciu ako neaktívny hráč.



Ukážka: zapísanie prvého mínusového bodu:

Modifikátor farby a nápoveda

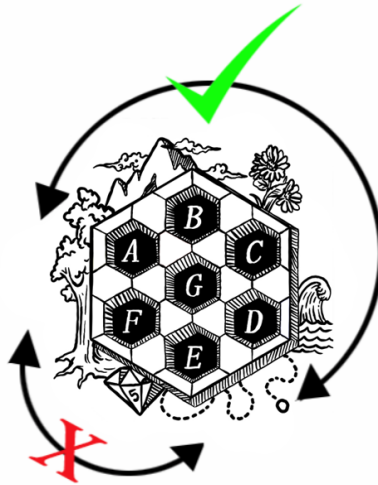
Ukážka: Neaktívny hráč má zakresliť zelenú farbu, ale radšej by zakreslil farbu červenú. To je farba o jedno miesto vedľa na kompase. Môže použiť nápovedu aby kreslil červenú. Ak by chcel kresliť modrú, musí použiť 3 nápovedy, keďže modrá je o 3 políčka ďalej od zelenej.

Poznámka: niekedy je lepšie vynechať neaktívne kolo a zapísať mínusový bod ako stratiť 3 nápovedy.

Ako získať nápovedy? Jedna je vždy na políčku vraku lode niekde na mori, druhú získa hráč keď dosiahne 10 kolo na počítadle kôl, teda keď uskutoční akciu pohybu mapou desiaty krát. A tretiu získa pri 20. kole.

Poznámka: nápoveda sa môže použiť iba v súperovom kole

Poznámka: posun v kompase pomocou nápovedy nie je možný v smere medzi cestou a lesom. Nie je teda možné použiť nápovedu a namiesto cesty kresliť les.

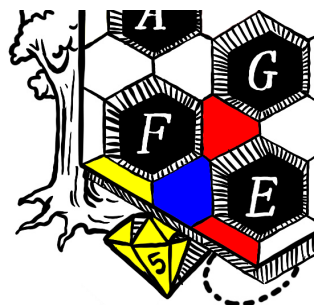


Teraformácia a diamanty

Jediná možnosť ako nakresliť napríklad les na políčko hory, je použiť diamant a uskutočniť teraformáciu. **Jeden diamant** hráč môže získať keď zaplní všetky 4 políčka pod hranou diamantu v kompase farieb. po získaní diamantu hráč zakrúžkuje symbol diamantu ako znamenie jeho získania a neskôr diamant vyfarbí farbou, ktorú pri teraformácii bude kresliť.

Teda ak zakreslím diamant žltou farbou, budem môcť použiť teraformáciu ako extra akciu zadarmo kedykoľvek zakreslením lúky žltou farbou napríklad na políčko lesa. Lebo diamant som predtým zafarbil na žltu.

Ukážka: hráč získava diamant pretože vyfarbil všetky 4 políčka. (2x červené+modré+žlté). Diamant následne vyfarbil na žltu a môže využiť teraformáciu žltou farbou kedykoľvek ako extra akciu.



Prečiarknutie diamantu môže hráč použiť ako označenie použitia diamantu na teraformáciu ako extra akciu vo svojom kole a zakresliť do mapy žltú farbu, teda lúku. Lebo diamant je žltý

Zvyšné 2 diamanty hráč získa navštevovaním rôznofarebných miest na mape. Ak hráč navštívi a zakreslí všetkých 5 farieb na mape, získava prvý diamant. Ak navštívi všetkých 5 farieb po druhý krát, získal druhý diamant.

Pozn: Použitie diamantu to akcia navyše zadarmo. Pri farbení pomocou diamantu sa daná farba nezapisuje do počítadla kôl

Ukážka: Hráč zatiaľ získal iba jeden diamant, pre získanie druhého diamantu ešte potrebuje zakresliť (navštíviť) jedno pohorie. Z každej farby už kreslil 1x, preto už získal diamant.



Bodovanie

Vítazom je hráč, ktorý ako prvý nájde všetkých 7 častí archy na mape.

To znamená, navštívenie všetkých stratených častí archy na mape a všetky susediace políčka podľa kompasu farieb. Kompas farieb je teda kompletne vyplnený farbami a sedí to s mapou. Lokácia každej časti je teda známa.

Za každú získanú a nepoužitú nápovedu 5 bodov. Za každý získaný a nepoužitý diamant 5 bodov. Za každú splnenú výzvu 5 bodov.

Mínusové body sa započítavajú tiež ak v súperovom kole hráč nemôže alebo nechce použiť farbu zvolenú protihráčom. **Plusové** body hráč získa ak nájde všetky časti archy pred vypršaním limitu kôl.

Ak sa to nikomu nepodarí v čase nájsť všetky časti archy, víťazom je hráč, ktorý dokázal objaviť najväčší počet častí archy.

Pozor: Vždy keď hráč zakresľuje pohyb do mapy v čase keď už má vyplnený farebný kompas, pripíše si -1 bod.

Obtiažnosti



Lahká obtiažnosť - Nápovedy aj diamanty sa používajú.



Stredná obtiažnosť - Hráč môže používať alebo diamanty alebo nápovedy.



Vysoká obtiažnosť - hra bez nápovied a diamantov

Charaktery

Hraničiar - Začína na okrajovom políčku. Pri pohybe vo svojom kole, môže zakresliť nové políčko až o 1 dielik vzdialené. Jeho pohyb môže byť teda skokový.

Paladin - Môže navštíviť a zafarbiť nebezpečné miesta ľubovoľnou farbou. Začína hru v meste.

Mág - Pri použití nápovedy môže použiť farbu vzdialenú až o 2 políčka na kompase farieb. Začína hru v meste.

Piráť - Začína hru na ľubovoľnom políčku susediacom s vrakom lode. Po navštívení vraku lode, farbí vrak ľubovoľnou farbou.

Druid - Za každé 4 políčka lesa ktoré navštívi, môže ako extra akciu jeden susediaci nenavštívený les premeniť na mesto a farbiť ho sivou farbou. Začína hru v lese.

poznámka: Je to extra voľná akcia v aktívnom kole hráča. Nepripisujeme toto zakreslenie do počítadla kôl!

Lovec - Vždy keď oponent zvolí lovcovu farbu identity, môže lovec ihneď ako extra akciu v súperovom kole navštíviť susediace voľné políčko lúky a zafarbiť ho. Začína hru na lúke

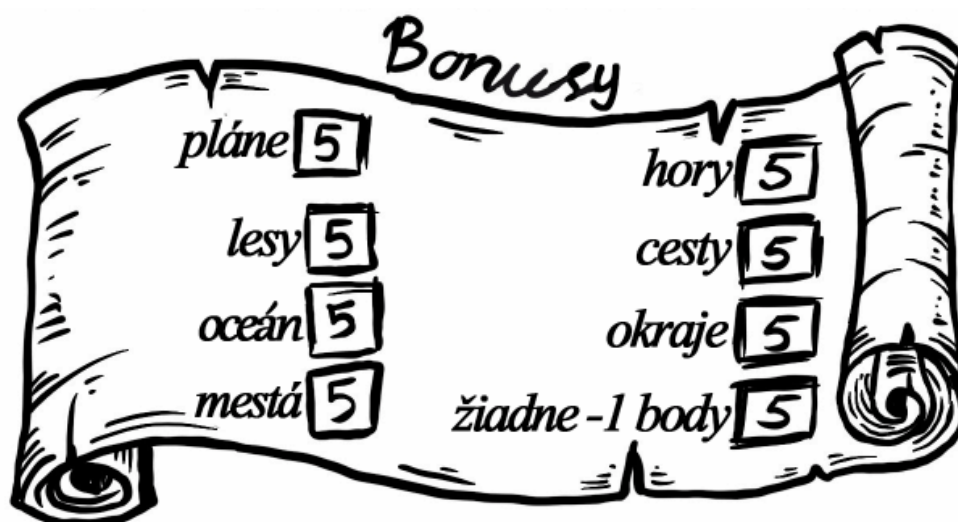
poznámka: Je to extra voľná akcia v neaktívnom kole hráča. Nepripisujeme toto zakreslenie do počítadla kôl!

Rytier - Na začiatku farbu identity zaznačí 3x do kompasu pod úroveň ciest. Začína hru v meste.

Kooperatívna hra

Víťazstvo je dosiahnuté iba ak všetci sú úspešní a v čase nájdu všetky časti archy. Aktívny hráč v svojom kole objavuje mapu a vyberá farbu prihládajúc na potreby ostatných. Hráči spolu komunikujú a pomáhajú si.

Výzvy pre hráčov



Na konci hry hráč môže označiť koľko výziev sa mu podarilo splniť. Je to zároveň motivácie skúsiť v ďalšej hre dosiahnuť niektorú nespĺnenú výzvu pre daný charakter.

Každá splnená výzva je extra 5 bodov k celkovému skóre v danej hre.

Popis výziev : Navštívené všetky pláne, lesy, oceán, mestá, hory, cesty, všetky okrajové políčka navštívené a žiadne -1 body.

Sólo hra

Súperove kolo je nahradené hodom d6 kocky, ktorá určí farbu.

1-zelená, 2-červená, 3-žltá, 4-modrá, 5-sivá, 6-hod kockou sa opakuje (**alternatívne farbu si určí hráč sám. hod 6 na kocke je ako žolík. pre začiatočníkov**)

Hráč musí túto farbu kresliť do kompasu farieb. Ak nechce, alebo nemôže, značí si mínusový bod. **To znamená, že v sólo hre, hráč vždy strieda zakresľovanie do mapy, a následne kreslenie do kompasu farieb.** Ciele hry sú rovnaké, hráč sa snaží objaviť všetky časti archy pred vypršaním časového limitu. Ak hráč vyplní kompas farieb, vynecháva hádzanie kockou, a opakuje iba svoje kolá kreslenia do mapy. Až kým nenájde stratenu archu alebo mu nevyprší čas.

Pozor: Vždy keď hráč zakresľuje pohyb do mapy v čase keď už má vyplnený farebný kompas, pripíše si -1 bod.