

KOSMO DRACI

Karetní hra pro 3 až 5 hráčů
od Richiho Haarhoffa

Vítejte, odvážlivci! Jste připraveni na dlouhý let do galaxie proslulých kosmodraků? Tak jdeme na to! Sežeňte posádku a hurá na hon draků! Jen pozor, ať konkurence nepromění vaši loď v řešeto. A honem, za chvíli startujeme! Chcete přeci chytit nějaké ty kosmodraky, ne?

HERNÍ MATERIÁL

80 karet posádky:



líc: členové posádky
s hodnotami 1 až 80



rub:
štiny/poškození

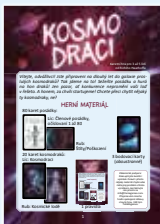


20 karet kosmodraků:

líc: kosmodraci



rub: kosmické lodě



1 pravidla

3 bodovací karty
(oboustranné)

Zákaznická podpora:
Pokud vám i přes důslednou kontrolu v krabici chybí část materiálu nebo máte jiný problém s tímto výrobkem, kontaktujte nás prosím na info@tlamagames.com. Přejeme vám s touto hrou mnoho hodin spokojené zábavy. Váš tým TLAMA games.



CÍL HRY

Kosmodraci jsou štychová hra trvající 7 kol. Během partie zahraje každý hráč 7 z 9 karet které má na ruce, a pokusí se s jejich pomocí získat co nejvíce bodů. V každém kole uloví kosmodraka (*vyhraje štych*) ten hráč, který zahrál kartu posádky nejvyšší hodnoty. Na rozdíl od jiných štychových her zde nenajdete barvy, které by bylo potřeba ctít. Navíc, **všechny zahranié karty zůstávají vyložené na stole před hráči**, protože mohou přinášet další body nebo efekty. V každém kole musíte zvážit, jestli vám ulovení kosmodraka nebude spíše na škodu než k užitku, případně zda nebude výhodnější využít efekt karty nižší hodnoty.

Na konci hry rozhodnou o vašem výsledku zahranié karty posádky a ulovení kosmodraci. Body můžete také získat nebo naopak ztratit za štíty či poškození lodi. Nakonec získáte body za symboly výzkumu, morálky a zločinu (viz **BODOVACÍ KARTY**).

Po sedmém kole vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.

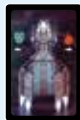
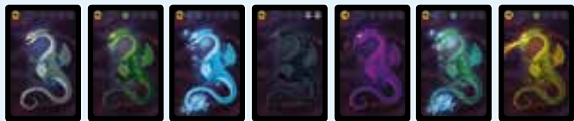
PŘÍPRAVA HRY

- Zamíchejte **KARTY POSÁDKY** a rozdejte každému hráči 9 karet lícem dolů. Každý hráč se podívá na své karty, ale před protihráči je ponechá skryté. Ostatní hráči smějí vidět pouze rub těchto karet. Hromádku zbývajících karet položte lícem dolů doprostřed stolu. Toto je **DOBÍRACÍ HROMÁDKA**.

- Zamíchejte **KARTY KOSMODRAKŮ**. Vezměte 7 karet a utvořte z nich hromádku lícem dolů poblíž dobírací hromádky. Tato hromádka je **KOSMODRAČÍ DOUPĚ**. Každý hráč poté dostane 1 ze zbývajících karet kosmodraků lícem dolů (*otočenou na stranu s kosmickou lodí*) a umístí ji před sebe. Tato karta představuje loď hráče. Nikdy během hry ji neotáčejte na stranu s kosmodrakem. Zbylé karty kosmodraků vraťte do krabičky, aniž byste se na ně podívali.
- Umístěte 3 **BODOVACÍ KARTY** doprostřed stolu.

POZNÁMKA: Během první partie se ujistěte, že jsou všechny karty otočené stranou A vzhůru. Až se s Kosmodraky seznámíte, můžete se před hrou rozhodnout, kterou stranu použijete, popř. je můžete vybrat náhodně.

- Nastal čas vybrat začínajícího hráče pro první kolo hry. Každý hráč si dobere vrchní kartu z dobíracího balíčku a odhalí ji ostatním. Hráč, který takto odhalí kartu s nejvyšší hodnotou se stává začínajícím hráčem. Odhalené karty poté vraťte do krabičky. Nebudou během hry potřeba.
- Nakonec otočte vrchní kartu z kosmodračího doupěte tak, aby ji viděli všichni hráči.



PRŮBĚH HRY

Každá partie Kosmodraků se skládá ze 2 fází: **VERBOVÁNÍ POSÁDKY** a **HON NA KOSMODRAKY**.

I. VERBOVÁNÍ POSÁDKY

Během této fáze budou hráči pomocí tzv. „draftu“ vybírat karty posádky, které se jim nejvíce hodí. Draft probíhá tak, že si každý hráč prohlédne své karty na ruce, vybere 1 z nich a umístí ji **lícem dolů** před sebe na stůl. Tento krok mohou všichni hráči provést současně. Jakmile si hráč vybere kartu, předá zbylých 8 karet hráči po levici. Stejně tak dostane od souseda po pravici jeho zbylé karty.

Z nově přichozích karet si každý hráč opět vybere 1 kartu a umístí ji **lícem dolů** před sebe, stejně jako první vybranou kartu. Tento proces opakujte do té doby, dokud neleží před každým hráčem na stole 9 karet lícem dolů. Během draftu se mohou hráči kdykoli podívat na karty, které si dříve vybrali. Jakmile je draft hotov, vezme si každý hráč do ruky svých 9 karet. Představují posádku hráčovy kosmické lodi. Nyní může začít **HON NA KOSMODRAKY!**

II. HON NA KOSMODRAKY

Začínající hráč vybere 1 kartu posádky ze své ruky a zahraje ji **lícem vzhůru před sebe** na stůl. Další hráč po směru hodinových ručiček poté vybere 1 ze svých karet a také ji zahraje **lícem vzhůru před sebe** na stůl. Následuje další hráč po směru hodinových ručiček a tak dále, dokud každý nezahraje 1 ze svých karet.

NEZAPOMEŇTE: *Zahrané karty posádky nechávejte vyložené před sebou až do konce hry!*

POZNÁMKA: *Karty posádky zahrané v následujících kolech umísťujte na dříve zahrané karty tak, aby byly vidět horní části všech vašich karet posádky (tedy části se symboly pro bodování). Ostatní informace na kartách už nehrají ve zbytku partie roli.*

Efekty vyobrazené na kartách (*jejich popis najdete v kapitole **KARTY***) se vyhodnotí okamžitě po zahrání dané karty (*pozor, výjimkou jsou **ZAMĚŘOVAČE***)! Zaměřovače se vyhodnotí až na konci kola, poté co všichni zahráli 1 kartu.

Po vyhodnocení zaměřovačů určíte vítěze aktuálního kola. Hráč, který zahrál kartu posádky nejvyšší hodnoty si vezme (*uloví*) kartu kosmodraka vyloženou na stole a umístí ji před sebe, poblíž zahraných karet posádky. Ulovené karty kosmodraků ponechávejte viditelně položené před sebou, stejně jako zahrané karty posádky. Poté vítěz kola otočí další kartu z kosmodračího doupěte.

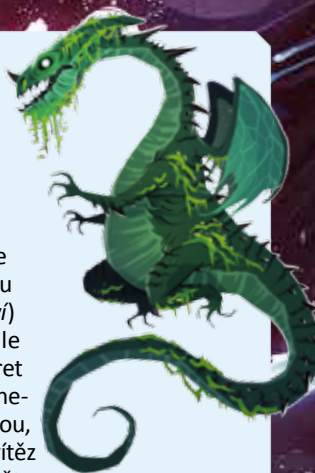
Vítěz kola se zároveň stane novým začínajícím hráčem. Začne nové kolo tím, že vybere 1 kartu posádky ze své ruky a zahraje ji lícem vzhůru před sebe na stůl. Hra poté pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hon na kosmodraky končí po sedmi kolech, tedy jakmile není možné otočit další kartu kosmodraka z doupěte. Hráči tedy zahrají 7 z 9 karet posádky.

Zbylé 2 karty posádky dejte stranou. Nebudou již potřeba.

KONEC HRY

Jakmile je uloven poslední kosmodrak, nastane závěrečné bodování. Nejprve podle bodovacích karet určete, kdo získá nebo ztratí body za symboly výzkumu 🧪, morálky 🦹 a zločinu 🏠 (viz **BODOVACÍ KARTY**).



Poté každý hráč sečte všechny své kladné a záporné body (+2 / -1) na kartách posádky a kosmodraků, spolu s případnými body za štíty a poškození. Nakonec tyto body přičtete k bodům získaným z bodovacích karet.

Hráč s nejvyšším celkovým součtem bodů se stává vítězem.






V případě shody vítězí ten hráč, který má více kosmodraků. Pokud shoda i nadále trvá, získají všichni tito hráči vyznamenání „hrdina honu na kosmodraky“. Ovšem o skutečném vítězi bude muset rozhodnout další partie Kosmodraků.

KARTY

Karty posádky:



Ve hře je celkem 80 různých karet posádky. Každá karta posádky je rozdělena na 2 části. Horní část (*nad vodorovnou čarou*) a spodní část (*vše pod čarou*).

V horní části se nachází symboly, které hrají roli během závěrečného bodování. Jde o symboly výzkumu , morálky  a zločinu , ale také symboly kladných +2  a záporných bodů -1 .

POZNÁMKA: Určitě si také všimnete, že symboly z horní části jsou vyobrazené pod čísly ve spodní části. Nehrají žádnou roli, pouze díky nim můžete snadno vidět symboly na všech svých kartách i během hry, kdy je držíte v ruce.

Zahrané karty posádky umisťujte na sebe tak, aby byly vidět horní části všech zahraničních karet posádky.

Ve spodní části najdete kromě ilustrace člena posádky také číslo (v hodnotách od 01 do 80).



Toto číslo je důležité při určení vítěze kola (*štychu*). Hráč, který zahraje kartu nejvyšší hodnoty, uloví kosmodraka. Kromě toho mohou být na každé kartě posádky až 3 symboly některého efektu. Tyto efekty se vyhodnocují okamžitě, jakmile kartu zahrajete (*jedinou výjimkou jsou ZAMĚŘOVAČE*).

Efekty:



Štít: Za každý symbol štítu na zahrané kartě vezměte 1 kartu posádky z dobírací hromádky a lícem dolů ji zasuňte pod svoji loď tak, aby byl nalevo vidět symbol štítu. Štít vás může ochránit pouze před poškozením, které vás zasáhne v budoucnu. Nemůžete se rozhodnout nevzít si štít a odstranit tak dříve vzniklé poškození.



Poškození: Za každý symbol poškození na zahrané kartě odstraňte 1 štít zpod své lodi. Za každý symbol poškození, který nemůžete odrazit štítem, musíte vzít 1 kartu posádky z dobírací hromádky a lícem dolů ji zasunout pod svoji loď tak, aby byl napravo vidět symbol poškození.



Oprava: Za každý symbol opravy na zahrané kartě odstraňte zpod své lodi 1 poškození. Pokud vaše loď není poškozená, nemá tento symbol žádný efekt. Nemůžete si efekt „uschovat“ pro pozdější použití. Protože se zaměřovače vyhodnocují až na konci kola – tedy až poté, co všichni zahráli karty – nemůžete nejprve vyhodnotit zaměřovače a teprve pak opravit poškození náradím.



Zaměřovač: Symboly zaměřovačů se vyhodnotí teprve na konci kola, jakmile všichni zahráli kartu posádky do aktuálního štychu a vyhodnotili všechny ostatní efekty. Hráč, který vyhrál štych a uloví v tomto kole kosmodraka, musí nyní odstranit zpod své lodi 1 štít za každý symbol zaměřovače na kartách, které v tomto kole zahráli ostatní hráči. Za každý symbol zaměřovače, který nemůže odrazit štítem, musí vzít 1 kartu posádky z dobírací hromádky a lícem dolů ji zasunout pod svoji loď tak, aby byl napravo vidět symbol poškození.

POZNÁMKA: Zaměřovače na kartě, kterou zahrál vítěz štychu, jsou bez efektu a nepočítají se. Varovali jsme vás, že se vás ostatní pokusí sestřelit, ale střílet na vlastní loď – tak šílený snad nikdo není... že ne?

Karty kosmodraků:



Ve hře je 20 různých karet kosmodraků. Každý ulovený kosmodrak vám přinese 8 až 12 bodů. Na většině karet kosmodraků jsou také bodovací symboly, které fungují stejně jako ty na kartách posádky a přičítají se k nim během závěrečného bodování.

Bodovací karty

Ve hře jsou 3 bodovací karty: jedna pro každý druh symbolu, který se počítá během závěrečného bodování. Bodovací karta určuje, jakým způsobem a kolika body se bude odpovídající symbol hodnotit. Každá z těchto karet má 2 strany (A a B).



Výzkum: Každý hráč sečte symboly výzkumu na zahraných kartách posádky a ulovených kosmodracích.

Strana A: Hráč s **nejvyšším** počtem symbolů výzkumu získá **+10** bodů. Hráč s **nejnižším** počtem symbolů výzkumu získá **+5** bodů.

Strana B: Hráč s **nejnižším** počtem symbolů výzkumu získá **-10** bodů. Hráč s **nejvyšším** počtem symbolů výzkumu získá **-5** bodů.



V případě shody v počtu symbolů získají všichni hráči, kteří se o pozici dělí, plné bodové ohodnocení za danou pozici.

Morálka: Každý hráč sečte symboly morálky na zahraničných kartách posádky a ulovených kosmodracích.



Strana A: Hráč s **nejvyšším** počtem symbolů morálky získá **+10** bodů. Hráč s **druhým nejvyšším** počtem symbolů morálky získá **+5** bodů.

Strana B: Hráč s **nejnižším** počtem symbolů morálky získá **-10** bodů. Hráč s **druhým nejnižším** počtem symbolů morálky získá **-5** bodů.



V případě shody v počtu symbolů získají všichni hráči, kteří se o pozici dělí, plné bodové ohodnocení za danou pozici.

Zločin: Každý hráč sečte symboly zločinu na zahraniých kartách posádky a ulovených kosmodracích.



Strana A: Hráč s **nejnižším** počtem symbolů zločinu získá **+10** bodů. Hráč s **druhým nejnižším** počtem symbolů zločinu získá **+5** bodů.

Strana B: Hráč s **nejvyšším** počtem symbolů zločinu získá **-10** bodů. Hráč s **druhým nejvyšším** počtem symbolů zločinu získá **-5** bodů.



V případě shody v počtu symbolů získají všichni hráči, kteří se o pozici dělí, plné bodové ohodnocení za danou pozici.

*Příklad 1: Na konci hry má Anna 4 symboly výzkumu, Berta má 2 a Cecilie 1 symbol. Darina žádné symboly nezískala. Bodovací karta výzkumu je otočená **na stranu A**. Anna má symbolů nejvíce, takže získá **+10** bodů. Protože Darina žádné symboly nemá, a má jich tedy nejméně, získá **+5** bodů. Berta a Cecilie žádné body nezískají.*

*Příklad 2: Anně se podařilo nasbírat 4 symboly morálky. Berta žádné nemá. Cecilie a Darina mají každá 2 symboly. Bodovací karta **MORÁLKY** je otočená **na stranu A**. Anna tedy získá **+10** bodů. Cecilie a Darina obě získají **+5** bodů. Berta žádné body nezíská.*

*Příklad 3: Na konci hry mají Anna a Berta na kartách každá 7 symbolů zločinu. Cecilie má 3 symboly zločinu a Darina pouze 1. Šedá bodovací karta **ZLOČINU** je otočená **na stranu B**. Anna a Berta obě získají postih 2 bodů, protože mají nejvíce symbolů zločinu. Cecilie nasbírala druhý nejvyšší počet symbolů zločinu (3), a tak získá postih 1 bodů. Darina měla štěstí a nezíská žádné záporné body.*

AUTOROVO SPECIÁLNÍ PRAVIDLO:

Rodinám a hráčům, kteří si chtějí zahrát ještě rychlejší a jednodušší (ale také o něco náhodnější) partii Kosmodraků, doporučuje Richi následující úpravu pravidel.

Hru připravte dle běžných pravidel hry. Vynechejte ovšem fázi I: **VERBOVÁNÍ POSÁDKY** a po připravení hry se vrhněte rovnou do fáze II: **HON NA DRAKY**.

Na úplném konci každého kola – po vyhodnocení zaměřovačů a ulovení kosmodraka – předá každý hráč své karty hráči sedícímu po levici.

Závěrečné bodování probíhá dle běžných pravidel.



TVŮRCI

RICHI HAARHOFF CHCE OBZVLÁŠTĚ PODĚKOVAT JULIANU STEINDORFEROVI, MICHAELU LUU, MATTHIASI WILHELMOVI A JAMESI KNOBLICH-HORSTOVI.

Návrh hry: Richi Haarhoff

Ilustrace: Florian Biege

Grafická úprava: atelier198

Vedoucí projektu: M. Pflieger

Technická podpora: Lars Frauenrath

Redakce: Vanessa a Jason Abel

© 2020 Edition Spielwiese

Simon-Dach-Str. 21, 10245 Berlín, Německo

www.edition-spielwiese.de

TLAMA
games



EDITION
SPIELWIESE

Distributor pro CZ a SK:

TLAMA games – Miroslav Tlamicha

Praha, Česká republika

www.tlamagames.com

Redakce: Miroslav Tlamicha

Překlad: Ondřej Polák

Sazba: Michal Hubáček

Korektura: Daniel Knápek

