

Podaří se vám překonat zdánlivě nekonečný vesmír a propojit souhvězdí kolem mlhoviny Orion? Vydejte se prozkoumat nové galaxie, ale neztratíte se v černých dírách. Dobře promyslete svůj postup, protože každým tahem můžete přiblížit k vítězství jak sebe, tak svého protivníka!

HERNÍ MATERIÁL

1
HERNÍ PLÁN

rozdělený
na 85 polí



7
žetonů
ČERNÉ DÍRY



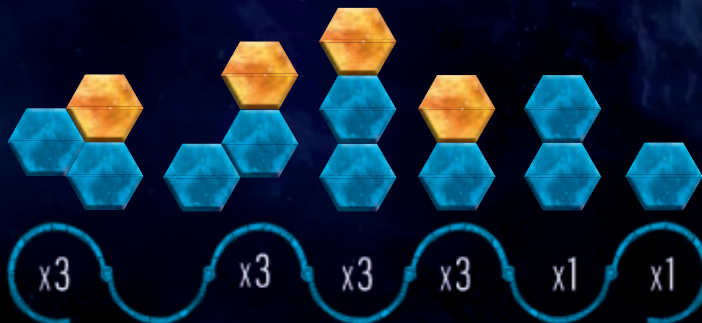
8
žetonů
GALAXIE



MODRÝ
HRÁČ

14
DESTIČEK

VĚTŠINA HEXŮ
MODRÝCH



ORANŽOVÝ
HRÁČ

14
DESTIČEK

VĚTŠINA HEXŮ
ORANŽOVÝCH



PŘÍPRAVA HRY

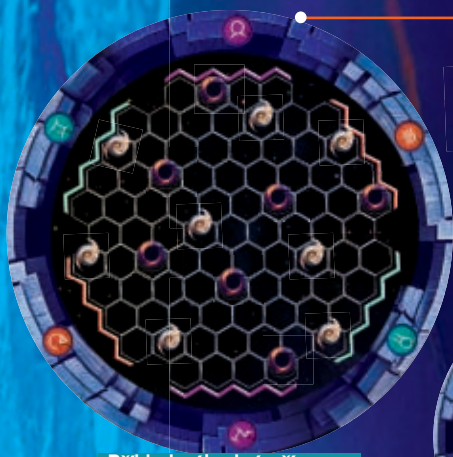
1 ROZLOŽTE HERNÍ PLÁN

2 PŘIPRAVTE DESTIČKY

Každý hráč před sebe rozloží svých 14 destiček podle nákresu vpravo.

3 ROZMÍSTĚTE ŽETONY ČERNÝCH DĚR A GALAXIÍ

Všech 8 žetonů galaxií a 7 žetonů černých děr rozmístěte na herní plán. Nejprve jeden z hráčů umístí všechny žetony galaxií tak, aby mezi sebou měly vždy alespoň 2 prázdná pole. Pak druhý hráč rozmístí žetony černých děr tak, aby mezi sebou měly vždy alespoň 2 prázdná pole a zároveň, aby mezi nimi a nejbližším žetonem galaxie bylo alespoň 1 prázdné pole.



Příklad náhodné přípravy



Pokud hrajete poprvé a chcete začít snadno a rychle, můžete použít symetrickou přípravu hry níže. Po několika prvních hrách budou ale nejzajímavější výzvy ty, které si připravíte sami.



Symetrická příprava 1



Symetrická příprava 2

14
DESTIČEK
MODRÝ
HRÁČ
VĚTŠINA HEXŮ MODRÝCH

14
DESTIČEK
ORANŽOVÝ
HRÁČ
VĚTŠINA HEXŮ ORANŽOVÝCH

i

Hráči mohou žetony rozmístit libovolně, pokud dodrží popsaná pravidla. Žetony lze rozmístit velmi rozmanitě, takže hra bude pokaždé trochu jiná a jinak náročná. Jelikož není možné použít zaběhnuté první tahy, **první hráč není ve výhodě.**

i

Hráč, který umístil žetony galaxií, si vybere, zda chce začínat, nebo zda nechá začínat svého protivníka. Pokud hrajete více partií za sebou, například na 2 nebo 3 vítězství, můžete se v rozmísťování GALAXIÍ a ČERNÝCH DĚR střídat, stejně jako se budete střídat ve výběru začínajícího hráče.

JAK VYHRÁT?

HRU ORION DUEL LZE VYHRÁT **3** ZPŮSOBY:

1

PROPOJENÍ SOUHVĚZDÍ:

Podaří-li se vám propojit protilehlé strany herního plánu nepřerušenou řadou hexů vaší barvy.

Níže vidíte příklad propojených protilehlých stran:



Protilehlé strany (suhvězdí) jsou označeny stejnou barvou a na ploše herního plánu má každá strana vyhrazená (klikatou čarou) právě 4 pole. Pokud chcete vyhrát, stačí propojit kterékoli ze čtyř polí jedné strany s kterýmkoli ze čtyř polí protilehlé strany.



Suhvězdí Eridanu



Suhvězdí Velkého psa



Suhvězdí Zajíce



Suhvězdí Bliženců



Suhvězdí Býka



Suhvězdí Jednorozce

2

PROPOJENÍ GALAXIÍ:

Podaří-li se vám propojit 4 žetony galaxií nepřerušenou sítí hexů vaší barvy.



3

PŘINUŤTE PROTIVNÍKA PROPOJIT ČERNÉ DÍRY:

Protivník propojí 3 žetony černých děr nepřerušenou sítí hexů své barvy.



Příklad:



Toto NENÍ splněná podmínka vítězství: 4 žetony galaxií jsou na oranžových hexech, ale síť není propojená.

Příklad:



Toto NENÍ splněná podmínka vítězství: 3 žetony černých děr jsou na modrých hexech, ale síť není propojená.

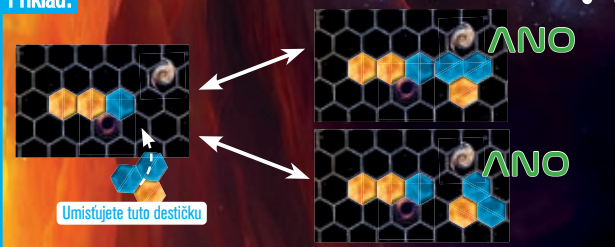
- Hra končí okamžitě, jakmile některý hráč dosáhne více podmínek zmíněných na předchozí straně (str. 3) než protihráč. Pokud hráči naráz dosáhnou stejného počtu podmínek, hra pokračuje dál.
- Pokud hráči umístili všechny destičky a stále nikdo nedosáhl vyššího počtu splněných podmínek, vyhrává hráč, který dosáhl vyššího skóre, které se počítá následovně: počet žetonů galaxie, které jsou na hexech jeho barvy, mínus počet žetonů černých děr, které jsou na hexech jeho barvy. I zde může nastat shoda. V takovém případě se hráči o vítězství dělí.
- Pokud nastane nepravděpodobná situace, kdy hráč nemůže umístit ani jednu destičku, okamžitě prohrává hru.

UMÍSTĚNÍ DESTIČEK

1

VE SVÉM TAHU SMÍTE UMÍSTIT LIBOVOLNOU SVOJI DESTIČKU NA LIBOVOLNÁ VOLNÁ POLE.

Příklad:



i

Volné pole je takové, na kterém není žádný žeton nebo jiná destička.

i

Destičky nemusíte umísťovat tak, aby se dotýkaly.

i

Nikdy nesmíte umístit destičky přes sebe či na sebe.

i

Je zcela jedno, jakou barvu či většinu barev měla předchozí umístěná destička.

2

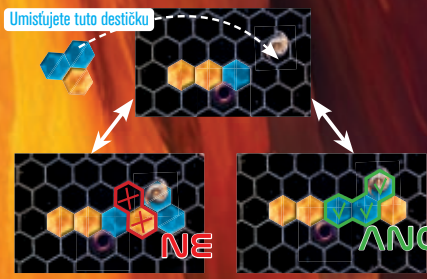
POKUD CHCETE UMÍSTIT DESTIČKU NA POLE, KDE SE NACHÁZÍ ŽETON GALAXIE / ŽETON ČERNÉ DÍRY, MUSÍTE DODRŽET NÁSLEDUJÍCÍ PRAVIDLA:

Oranžový hex umístěný na pole s žetonem černé díry / galaxie se musí nepřerušovanou řadou oranžových hexů dotýkat s oranžovým hexem na některé z dříve umístěných destiček. Žeton černé díry / galaxie umístěte na hex, který jej překryl.

Modrý hex umístěný na pole s žetonem černé díry / galaxie se musí nepřerušovanou řadou modrých hexů dotýkat s modrým hexem na některé z dříve umístěných destiček. Žeton černé díry / galaxie umístěte na hex, který jej překryl.

Příklad 1:

Umístujete tuto destičku

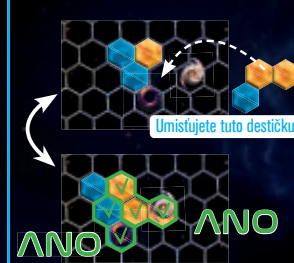


Modré hexy na nově umístěné destičce (která je umístěna na žeton galaxie) nenavazují na modrý hex na dříve umístěné destičce.

Modré hexy na nově umístěné destičce (která je umístěna na žeton galaxie) navazují na modrý hex na dříve umístěné destičce.

Příklad 2:

Umístujete tuto destičku



Oranžové hexy na nově umístěné destičce (která je umístěna na žeton galaxie) navazují na oranžový hex na dříve umístěné destičce, jak je vyznačeno.

Zároveň modrý hex na nově umístěné destičce (která je umístěna na žeton černé díry) navazuje na modré hexy na dříve umístěné destičce, jak je vyznačeno.