

# PACAL'S ROCKET

Hra Günter Burkhardt

Pre 2-5 hráčov od 8 rokov, Piatnik hra č. 634192

Ilustrácie: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Viedeň • Vyrobené v Rakúsku

## PRAVIDLÁ HRY

Tajomná náhrobná platňa v pradávnom mayskom meste Palenque slúži od svojho objavenia ako základ pre rozličné divoké špekulácie. Naozaj je na nej zobrazený astronaut vo vesmírnej lodi? Bolí nakoniec predsa za stavbu mayských pyramíd zodpovední mimozemšťania? PACAL'S ROCKET sa opiera o tento mýtus a umožňuje hráčom používať vesmírne lode na stavbu pyramíd v meste Pacala Veľkého (603 – 683 n.l.). Kto nazbiera použitím správnej stratégie najviac bodov a dobyje tým väčšinu mesta?

### Cieľ hry:

Cieľom hry je pomocou strategicky stavaných pyramíd v obvodoch mesta Palenque získať čo najviac bodov.

### Herný materiál:

#### 1 hrací plán:

tento zobrazuje Palenque, rozdelené na 16 okrskov rozličnej hodnoty, rieku, jazero a počítadlo bodov



#### 5 vesmírnych lodí:

zvnútra dutých, aby sa dali vhadzovať energetické kamene



#### 15 božských kameňov:

hodnoty 2, 4 a 6 po 5 kusov



#### 55 trojuholníkových energetických kameňov:

5 farieb po 11 kusov



#### 55 pyramíd:

5 farieb po 11 kusov –  
 1x jednoposchodová,  
 3x dvojposchodová,  
 3x trojposchodová,  
 2x štvorposchodová,  
 2x päťposchodová

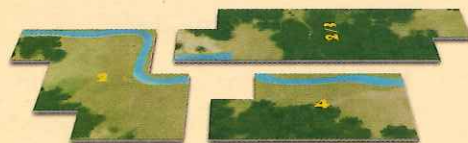


#### 5 prehľadových tabuliek



#### 3 zakrývacie dielcov:

na zmenšenie hracej plochy



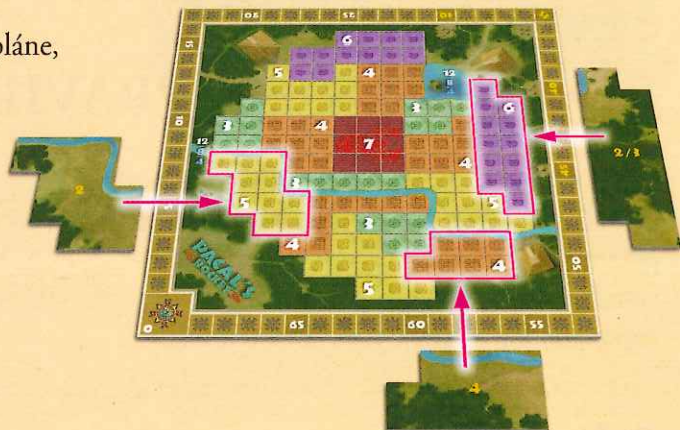
#### 1 špeciálna kocka





## Príprava hry:

- Hrací plán položte do stredu stola.
- Každý hráč si vyberie farbu a dostane v nej:
  - všetky energetické kamene a pyramídy; jeden energetický kameň hneď položí na počítadlo bodov
  - jednu vesmírnu loď
  - tri božské kamene, po jednom v hodnotách 2, 4, 6
  - jednu prehľadovú tabuľku.
- Vyberie sa začínajúci hráč. Tento dostane kocku, po ňom sa ťahá v poradí hodinových ručičiek.
- Začínajúc začínajúcim hráčom každý umiestni svoju vesmírnu loď na ľubovoľné políčko Posvätného okrsku (hodnota 7, v strede hracieho plánu).
- **POZOR:** ak hrá menej ako 5 hráčov, nehra sa na celom pláne, ale časti z neho sa zakrývajú – použite zakrývacie dielce podľa počtu hráčov (viď obrázok). Dodatočné pravidlo pre hru vo dvojici ako aj variant pre majstrov nájdete na konci tohto návodu.  
Ak hrajú hru dvaja hráči, priložte zakrývacie dieliky 2 a 2/3 na okrsky podľa vyobrazenia.  
Ak hrajú hru traja hráči, priložte zakrývaci dielik 2/3 a ak hru hrajú štyria hráči, použite zakrývaci dielik číslo 4 na okrskok podľa vyobrazenia.



## Priebeh hry:

- Začínajúci hráč hodí kockou a výsledok hodu položí na kamenné políčko na svojej prehľadovej tabuľke. Tento hod platí pre všetkých v tomto kole, znovu sa bude hádzať až keď všetci urobia svoj ťah. Rada: začínajúci hráč každého kola je posledným hráčom v nasledujúcom kole. Toto môže byť dôležité neskôr, pri stavbe pyramíd!
- Kto je na ťahu, vykoná tieto akcie postupne v uvedenom poradí:
  1. Posun vesmírnej lode (povinné!)
  2. Použitie energetických kameňov
  3. Stavanie pyramídy
  4. Zbieranie bodov
- Potom ide nasledujúci hráč. Ak už v tomto kole išli všetci, kocka sa posunie v smere hodinových ručičiek a nový začínajúci hráč ňou hádže.

### Podrobný popis akcií:

#### 1. Posun vesmírnej lode:

Hráč, ktorý je na ťahu, musí pohnúť svoju vesmírnu loď o toľko políčok, koľko padlo na kocke. Pritom najprv svoju loď nadvihne, aby všetky energetické kamene, ktoré boli vnútri, ostali ležať na políčku, z ktorého odchádza. Loďou je možné hýbať podľa hodu kockou takto:



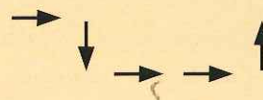
### Ak padli na kocke oká, hráč má na výber:

- Posunúť svoju loď o toľko políčok jedným smerom v priamej línii. Loď ide vodorovne alebo zvislo, nikdy po uhlopriečke. Nesmie pritom meniť smer, ťahá kým sa nepohne o potrebný počet polí alebo nenarazí na prekážku (iná loď, okraj hracieho plánu, jazero alebo pyramída). Energetické kamene nie sú prekážkou pri pohybe. Ak si hráč zvolí túto možnosť, bude môcť použiť dva energetické kamene (viď akciu č.2)



### ALEBO

- Posunúť svoju loď a meniť pritom ľubovoľne veľa krát smer pravými uhlami. Odťahá presne hodený počet polí, pri narazení na prekážku ju jednoducho obíde. Ak si hráč zvolí túto možnosť, bude môcť použiť iba jeden energetický kameň. *Pozor:* táto možnosť pohybu je k dispozícii až od druhého kola, v prvom kole musí každý hráč svojou loďou opustiť Posvätný okrsok pohybom v priamej línii!



### Ak padol symbol so šípkami:

Hráč môže posunúť vodorovne alebo zvislo svoju loď o ľubovoľne veľa polí, pričom môže preskakovať prekážky. Následne bude hráč môcť použiť dva energetické kamene.



### Namiesto pohybu loďou je možné použiť jeden z božských kameňov

a odložiť ho do krabice. Hráč pritom presunie svoju vesmírnu loď na ktorékoľvek voľné políčko hracieho plánu. Rada: Nepoužité božské kamene sú na konci hry hodné 2, 4 či 6 dodatočných bodov!

*Pozor:* môže nastať situácia, kedy je hráčova loď obšúpená prekážkami a hráč ju nemôže posunúť. V takomto prípade musí použiť jeden zo svojich božských kameňov. Ak už žiadny nemá, svoju loď aj tak presunie, nesmie však potom použiť žiaden energetický kameň.

*Nezabúdajte:* energetické kamene nie sú prekážkou pri pohybe ani neblokujú políčko – loď môže pristáť na políčku, kde už nejaké kamene ležia.



### Vo všeobecnosti platí,

- že v prvom kole musí každý hráč opustiť Posvätný okrsok pohybom v priamej línii. Meniť pri pohybe smer pravými uhlami je povolené až od druhého kola.
- Je povolené posunúť loď na políčko, na ktorom už leží jeden alebo viac energetických kameňov.

## 2. Použitie energetických kameňov

Podľa druhu použitého pohybu smie hráč použiť jeden alebo dva energetické kamene. Ak smie použiť iba jeden, vhodí ho do svojej vesmírnej lode. Ak smie použiť dva, jeden vhodí do svojej lode, druhý do lode niektorého zo spoluhráčov podľa vlastného výberu. Hráč sa môže vždy rozhodnúť energetické kamene nepoužiť.

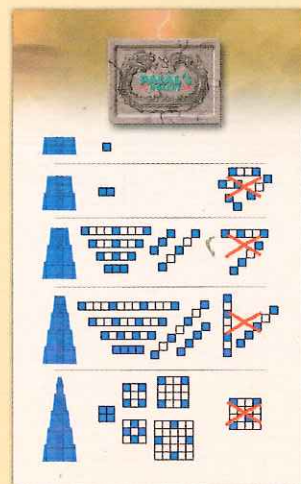
Na každom políčku sa smie nachádzať naraz iba jeden kameň z každej farby. Nezabúdajte, že keď loď odletí, kamene ostanú na políčku kde stála – ak by niekedy mali byť dva kamene jednej farby na tom istom políčku, odstránia sa oba z hracieho plánu a vrátia hráčovi na opätovné použitie. Ak sa hráčovi minú kamene jeho farby, smie počas svojho ťahu namiesto použitia nového kameňa zobrať jeden zo svojich voľne ležiacich kameňov z hracieho plánu (podľa vlastného výberu) a použiť ten.



### 3. Stavanie pyramídy

Ak sa nachádzajú energetické kamene hráča viditeľne v niektorej zo zostáv, uvedených na prehľadovej tabuľke, smie postaviť jednu novú pyramídu:

- **Jednopochoďová pyramída** vyžaduje jeden energetický kameň.
- **Dvojposchoďová pyramída** vyžaduje dva kamene na susediacich políčkach (vodorovne alebo zvislo, nie po uhlopriečke).
- **Troj- a štvorposchoďová pyramída** vyžaduje tri resp. štyri kamene, usporiadané do čiary (vodorovne, zvislo alebo po uhlopriečke). V čiare smú byť aj medzery (voľné políčka), kým sú všetky medzery rovnakej veľkosti.
- **Päťposchoďová pyramída** vyžaduje štyri kamene, usporiadané do štvorca. Opäť sú povolené medzery ľubovoľnej veľkosti, kým sú všetky rovnaké.

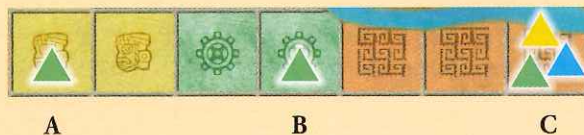


Príklady možných zostáv a kombinácií pri stavbe pyramíd.

#### Pri stavaní pyramíd platia nasledovné pravidlá:

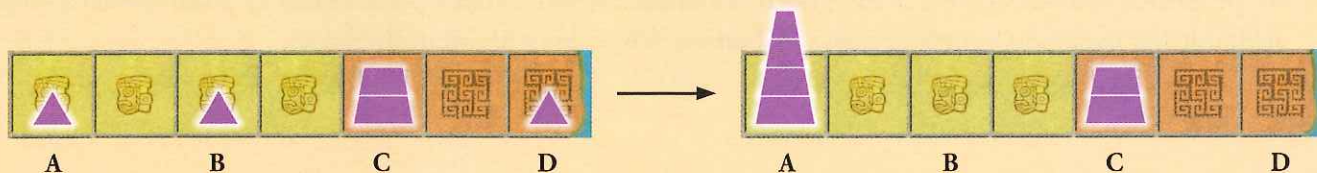
- Hráč si vyberá, na ktoré políčko zostavy umiestni novopostavenú pyramídu, musí si však vybrať políčko, na ktorom leží energetický kameň. Následne odstráni z hracieho plánu všetky kamene použitej zostavy.
- Ak hráč postaví pyramídu na políčku, kde sa nachádzajú aj kamene inej farby, vrátia sa tieto svojim majiteľom.

*Príklad: Zelený hráč chce postaviť trojposchoďovú pyramídu. Ak ju postaví na políčku A alebo B, odstráni iba svoje kamene. Ak sa však rozhodne stavať na políčku C, odstráni aj žltý a červený kameň.*



- Pri stavbe novej pyramídy môže hráč používať na vytvorenie zostavy aj svoje už predtým postavené pyramídy. Tie na rozdiel od energetických kameňov po postavení novej pyramídy ostávajú na hracom pláne. Každá zostava však musí obsahovať aspoň jedno políčko s energetickým kameňom, aby bolo kde postaviť novú pyramídu.

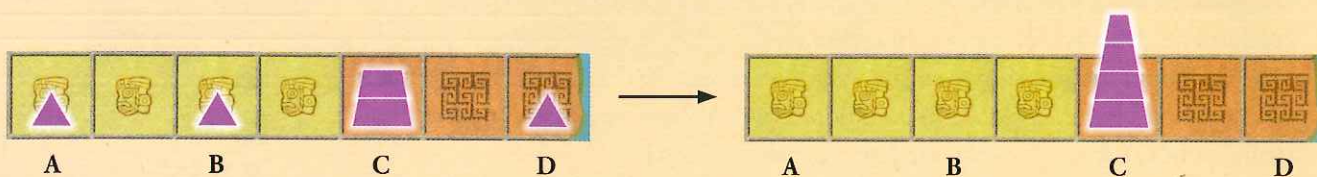
*Príklad: Hráč chce postaviť pyramídu. Dvojposchoďová pyramída sa bude počítat za energetický kameň. Hráč teraz smie postaviť novú štvorposchoďovú pyramídu (napríklad na A).*



- **Zlepšenie pyramídy:** hráč môže svoju pyramídu nahradiť novou, viacposchoďovou. Potrebuje na to opäť platnú zostavu, ktorej súčasťou môžu byť iné, už stojace pyramídy – zostava však stále potrebuje obsahovať aspoň jeden energetický kameň. Po dokončení zlepšenia sa všetky energetické kamene, použité v zostave odstránia.



*Príklad: Hráč chce zlepšiť svoju dvojposchodovú pyramídu na políčku C. Vzniknutá zostava mu umožňuje túto pyramídu nahradiť troj- alebo štvorposchodovou. Hráč sa rozhodne postaviť štvorposchodovú pyramídu – postaví ju na políčko C a z políčok A, B a D odstráni svoje kamene. Ak by sa rozhodol postaviť iba trojstupňovú pyramídu, mohol by na pláne nechať buď kameň A alebo kameň D, pretože tieto by sa pri stavbe nepoužili.*



- Hráč nie je povinný použiť zostavu, ktorá na hracej ploche vznikla.
- Počas každého ťahu smie každý hráč postaviť **najviac jednu pyramídu**.
- Ak už hráč nemá pyramídu potrebnej veľkosti, smie namiesto nej postaviť nižšiu, ktorú ešte má.

#### 4. Zbieranie bodov

Po postavení pyramídy sa hráč pozrie, či dostane body. Body dostáva, ak:

- Práve bol prvým hráčom, ktorý postavil pyramídu v danom okrsku.
- Prebral väčšinovú nadvládu nad okrskom od iného hráča – počítajú sa dokopy všetky poschodia pyramíd v danom okrsku.

Počet získaných bodov je určený hodnotou okrsku, po získaní sa zaznačí posunom hráčovho kameňa na počítadle bodov.

*Pozor:* Keď hráč, ktorý už drží nadvládu nad okrskom, v ňom postaví ďalšiu pyramídu, nedostáva ďalšie body – na získanie bodov je nutné nadvládu prebrať od iného hráča. Ak majú viacerí hráči v okrsku rovnaké množstvo poschodí pyramíd a jeden z nich pristavia ďalšiu, prebral normálne nadvládu nad okrskom a získava body.

#### Koniec hry

Hra končí, keď:

- Niektorý z hráčov postaví svoju predposlednú pyramídu. Hra okamžite končí a ten z hráčov, ktorý spôsobil jej ukončenie získava 5 bonusových bodov (hneď zaznačte posunom kameňa) **ALEBO**
- Keď niektorý z hráčov dosiahne nasledujúci počet bodov: 40 (pri troch hráčoch), 35 (pri štyroch hráčoch), 40 (pri piatich hráčoch). Dohrá sa dané kolo – ak sa niektorému z hráčov počas dohrávky podarí postaviť svoju predposlednú pyramídu, normálne získava 5 bonusových bodov a hra okamžite končí.

#### Konečné hodnotenie

Odstráňte z mapy vesmírne lode a všetky energetické kamene, za ne sa body neudelujú.



- **Hodnotenie rieky a jazera:**

Počítajú sa políčka na brehu rieky a jazera (viď obrázok). Podľa počtu poschodí pyramíd dokopy sa za 1., 2. a 3. miesto získava 12, 8 a 4 body, ktoré sa okamžite zaznačia na počítadle. Pri rovnosti sily sa spočítajú body za dané miesta a rozdelia medzi remizujúcich hráčov (v prípade potreby zaokrúhliť nadol).

*Príklad: Žltý hráč má na pobreží jazera pyramídy s dokopy 8 poschodiami, Fialový a Zelený majú každý dokopy po 6 poschodí. Žltý dostane 12 bodov, Fialový so Zeleným si podelia 8+4 = 12 bodov, teda každý dostane po 6 bodov.*



- **Hodnotenie jednotlivých okrskov:**

V okrskoch sa vždy dávajú body iba za 1. a 2. miesto. Za prvé miesto je počet bodov uvedený na okrsku, za druhé miesto sú vždy 2 body. V prípade rovnosti na prvom mieste získavajú všetci plný počet a neudelia sa žiadne body za druhé miesto. V prípade rovnosti na druhom mieste získavajú taktiež všetci plný počet.

*Tip: Pre prehľadnosť môžete už započítané pyramídy odobrať z hracieho plánu.*

- **Hodnotenie božských kameňov:**

Na záver dostane každý hráč body podľa božských kameňov, ktoré počas hry nepoužil.

**Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov.**

## Variant hry pre dvoch hráčov

Pri hre dvoch hráčov sa hádže kockou pri každom ťahu (teda každý hádže za seba). Hra končí hneď ako jeden z hráčov dosiahne 45 bodov.

## Variant hry pre majstrov

Ak si chcete hru sťažiť, použite nasledovnú úpravu pravidiel:

Nová pyramída musí byť vždy stavaná iba z energetických kameňov, zostava nesmie obsahovať už postavené pyramídy. Zostava smie obsahovať pyramídu iba v prípade, že ju chcete zlepšovať – teda zostavy sa budú vždy skladať buď výlučne z energetických kameňov, alebo z max. jednej pyramídy, ktorú idete zlepšiť.

Pozor! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť prehltnuté. Nebezpečenstvo udusenía.

Ak máte ku hre „Pacal's Rocket“ otázky alebo pripomienky, prosím, obráťte sa na nás:

Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz