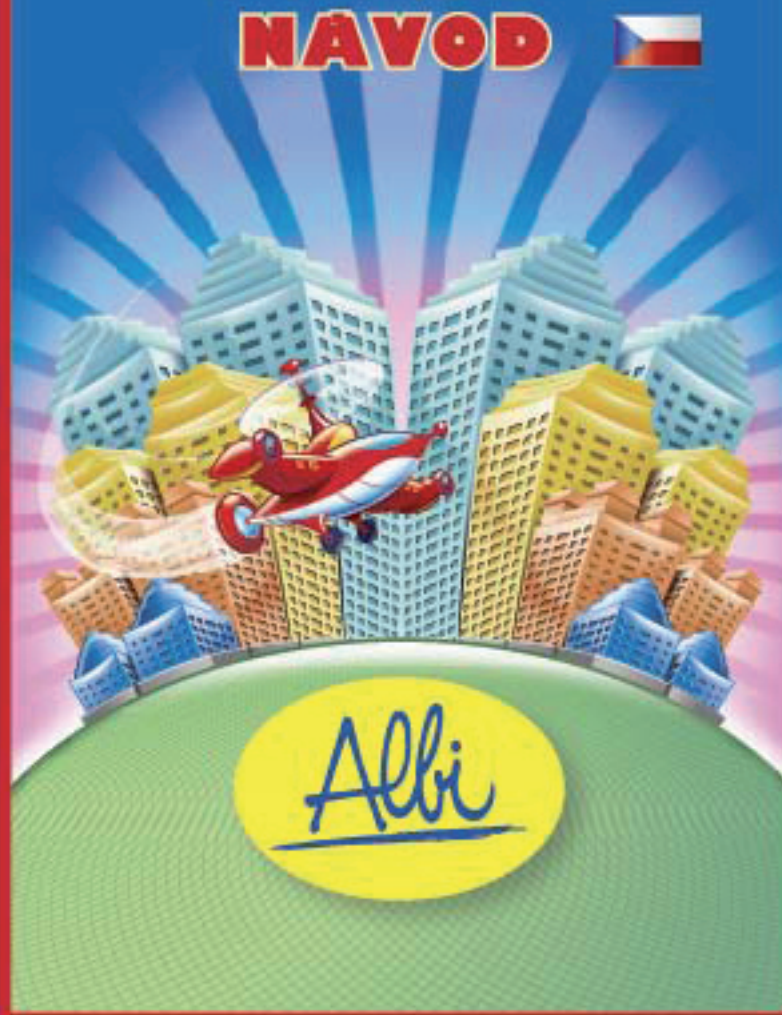


UTOPIA

NAVOD



UTOPIA

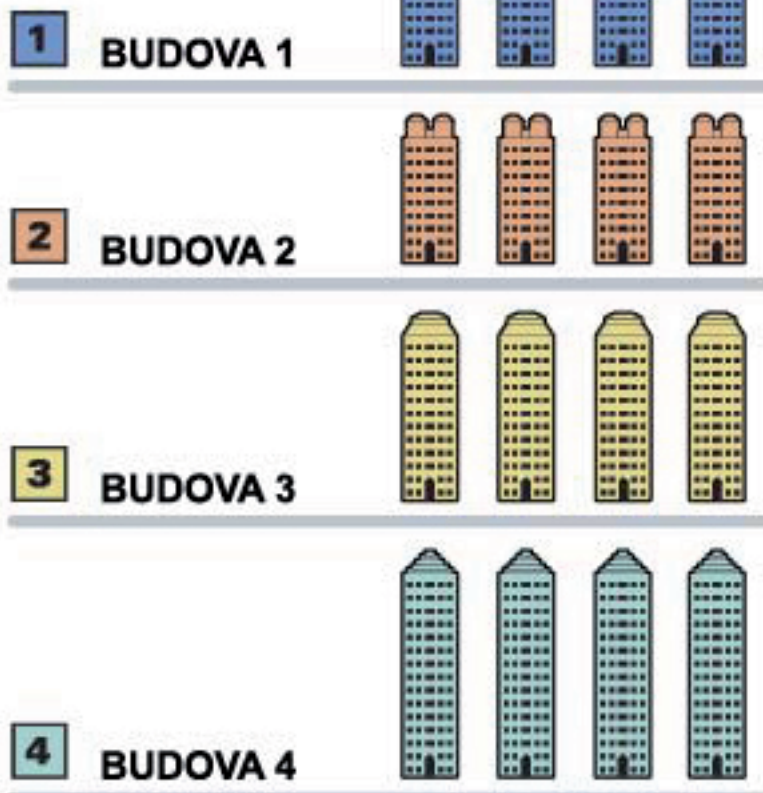
Vítejte do města budoucnosti,
kde prověříme schopnosti
navrhnout podobu města.

CÍL HRY: Každý úkol představuje
návrh města, kde musíte všech
16 mrakodrapů rozmístit
na jednotlivé pozemky podle
vodítek, které jsou znázorněny
uvnitř a na okraji každého
plánu města.

PLÁN MĚSTA: Město Utopia
má vždy 16 budov, které mají
4 různé výšky. Každá budova
je tam čtyřikrát.



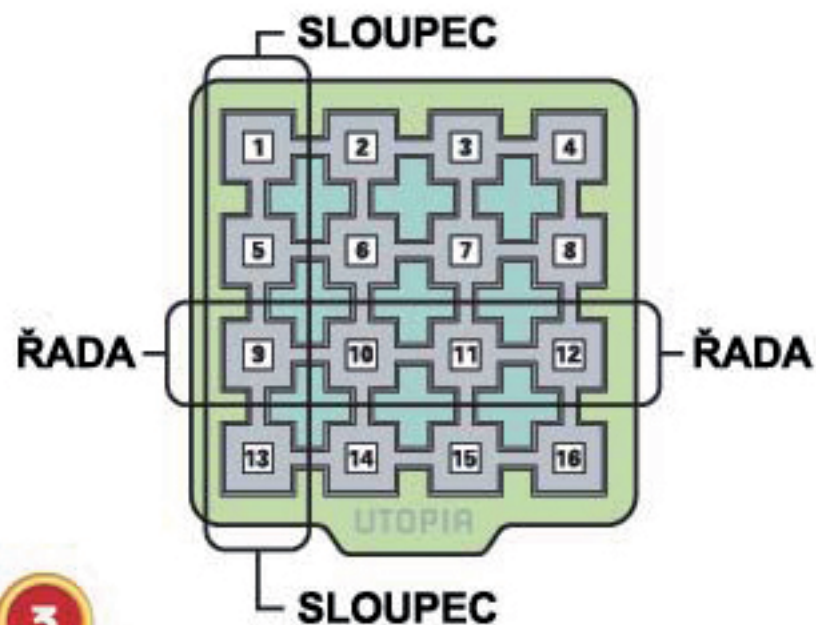
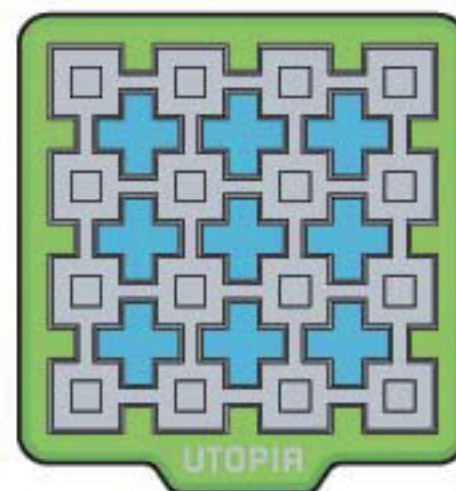
BUDOVY



Plán města tvoří 16 pozemků, které tvoří mřížku 4×4 . Čtyři pozemky ve svislé řadě nazýváme v pravidlech SLOUPEC a každou řadu ve vodorovném směru nazýváme ŘADA.

2

PLÁN MĚSTA 4×4 POZEMKY



3

ÚKOLY: 50 úkolů jsme rozdělili do dvou fází. Fáze 1 obsahuje úkoly 1-25 a fáze 2 obsahuje úkoly 26-50. Každá stavební fáze má specifická pravidla a vodítka vymyšlená tak, abyste objevili správné řešení. Každá stavební fáze je rozdělená na 5 úrovní podle obtížnosti. Od úrovně 1, která je nejlehčí, až po úroveň 5, která je nejnáročnější. Každý úkol lze vyřešit pomocí logiky v kombinaci s informacemi, které znáte ze zadání, s těmi, které získáte v průběhu řešení úkolu.

INFORMACE/VODÍTKA: Každá karta úkolu zobrazuje plán města ve mřížce 4×4 a obsahuje další informace o poloze některých budov, které rozmístíte ještě před řešením úkolu. Šipky

kolem plánu města znázorňují boční pohled na jednotlivou řadu budov, což je pro vás důležitá informace, protože zjistíte, kolik je v této řadě z bočního pohledu vidět budov.

Každá stavební fáze používá jiný druh šipek bočního pohledu. Prostudujte si jejich význam a pravidla jejich používání dříve, než začnete hrát.

Řešení úkolů najdete vždy na zadní straně karty úkolu. Před kontrolou vašeho řešení se ujistěte, zda vaše rozmístění budov odpovídá všem šipkám kolem plánu města.

KARTA ÚKOLU INFORMACE/VODÍTKA

UMÍSTĚNÍ
BUDOVY

ŠIPKA
BOČNÍHO
POHLEDU

ŠIPKA
BOČNÍHO
POHLEDU

UMÍSTĚNÍ
BUDOVY

ŘEŠENÍ NAJDETE
NA ZADNÍ STRANĚ KARTY

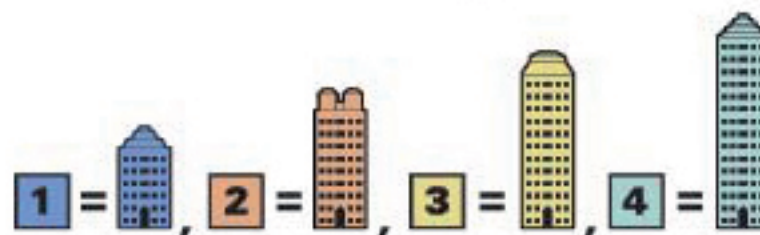


6

FÁZE 1

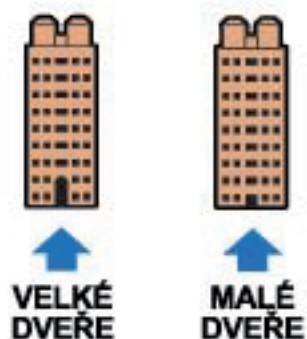
První fáze se podobá hře SUDOKU. Každá řada a každý sloupec musí obsahovat 4 **různě vysoké** budovy (4 různé barvy). Není dovoleno umístit dvě totožné budovy do stejné řady či sloupce.

POČÁTEČNÍ ROZMÍSTĚNÍ:
Pokud karta úkolu zobrazuje barevné čtverce s číslem, umístěte na odpovídající místo budovu shodné barvy.



**BAREVNÉ
ROZLIŠENÍ BUDOV**

7



Budovy, které umístíte při počátečním rozmístění se při hře nesmí přemísťovat. Abyste při hře

poznali, že se budova nesmí přesouvat, otočte ji velkými dveřmi k vám.

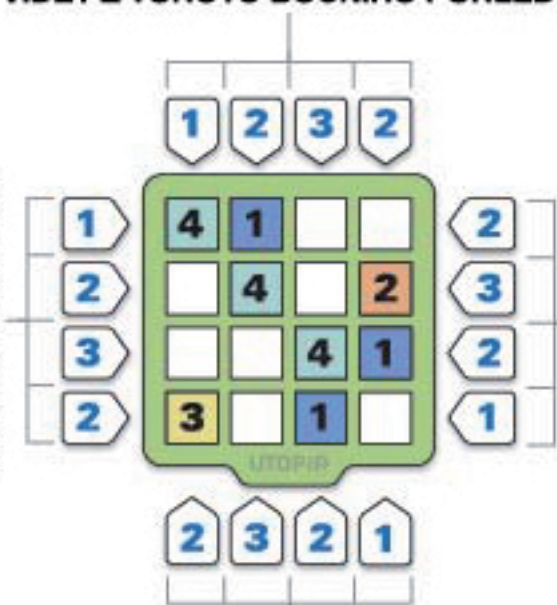
INFORMACE/VODÍTKA: Modré arabské číslice uvnitř bílých šipek znázorňují počet **různě vysokých** budov, které lze z tohoto bočního pohledu vidět.



ŠIPKY BOČNÍHO POHLEDU

POČET RŮZNĚ VYSOKÝCH BUDOV, KTERÉ LZE VIDĚT Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU

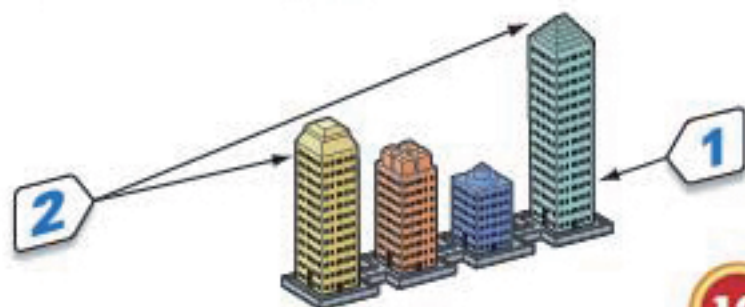
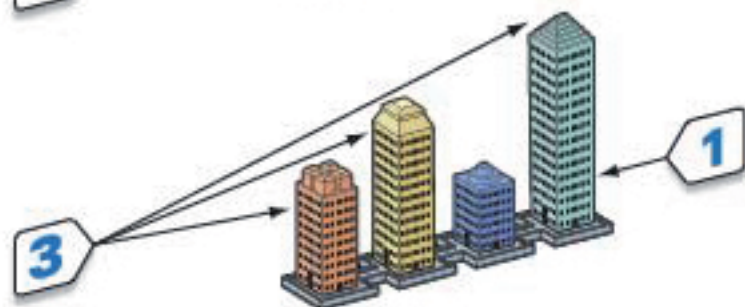
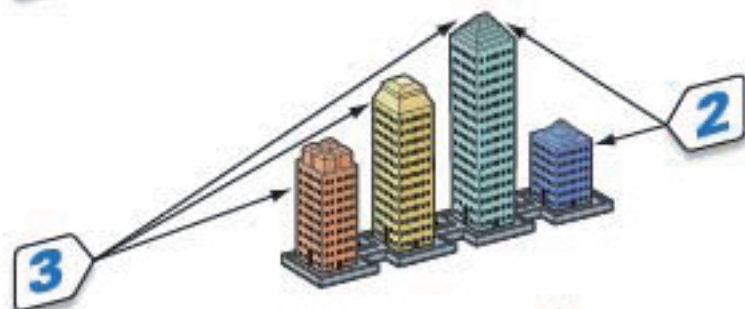
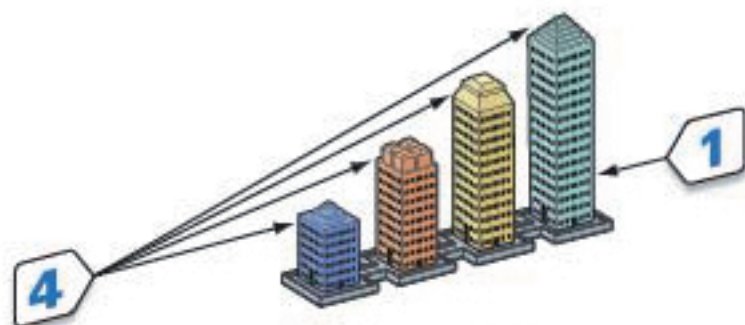
POČET RŮZNĚ VYSOKÝCH BUDOV, KTERÉ LZE VIDĚT Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU



POČET RŮZNĚ VYSOKÝCH BUDOV, KTERÉ LZE VIDĚT Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU

POČET RŮZNĚ VYSOKÝCH BUDOV, KTERÉ LZE VIDĚT Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU

Příklad šipek bočního pohledu (napravo) ukazuje, kolik uvidíte budov ve stejné řadě ze dvou bočních pohledů.



Když čtete vodítko z šipky bočního pohledu, představte si, že stojíte před řadou 4 budov různé výšky. Bude-li ta nejvyšší stát před vámi první v této řadě, bude vám blokovat výhled na ostatní nižší budovy stojící za ní. Budovy umísťujte tak, aby splňovaly podmínky všech šipek.

HERNÍ TIP: Některé šipky vám poskytnou více informací o umístění budov než druhé. Hledejte nejprve tyto a teprve pak se věnujte ostatním.

FÁZE 2

PRAVIDLA: *Budovy můžete umístit kamkoliv.* Budovy **stejně** výšky **smíte** umístit do jedné řady či sloupce.

PŘÍPRAVA: Umístěte na plán všechny budovy, dle barev a čísel na plánu města.

INFORMACE/VODÍTKA:

Stejně jako ve fázi 1 bílé šipky s modrými arabskými číslicemi říkají, kolik budov **různé výšky** je z tohoto bočního pohledu vidět v jedné řadě nebo sloupci. Více budov stejné výšky se počítá jako jedna budova.

Jelikož nyní smíte do jedné řady či do jednoho sloupce umístit budovy o stejné výšce, je tu pro vás další vodítko. Červené šipky s bílými římskými číslicemi říkají, kolik budov

stejně

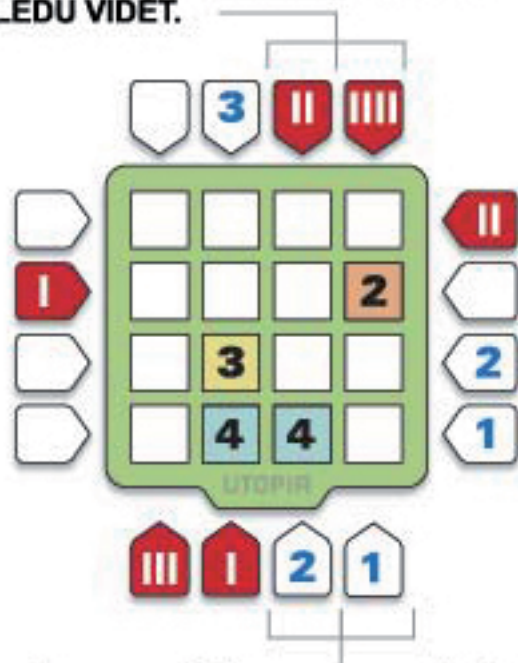


výšky vidíte v řadě či sloupci z tohoto bočního pohledu.

POZNÁMKA: Ve druhé fázi vidíte také budovy stejné výšky, které se nacházejí za ostatními budovami stejné výšky.

PŘÍKLAD PLÁNU MĚSTA VE DRUHÉ FÁZI

BÍLÉ ŘÍMSKÉ ČÍSLICE UVNITŘ ČERVENÉ ŠÍPKY UKAZUJÍ, KOLIK *STEJNĚ VYSOKÝCH* BUDOV MŮŽETE Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU VIDĚT.




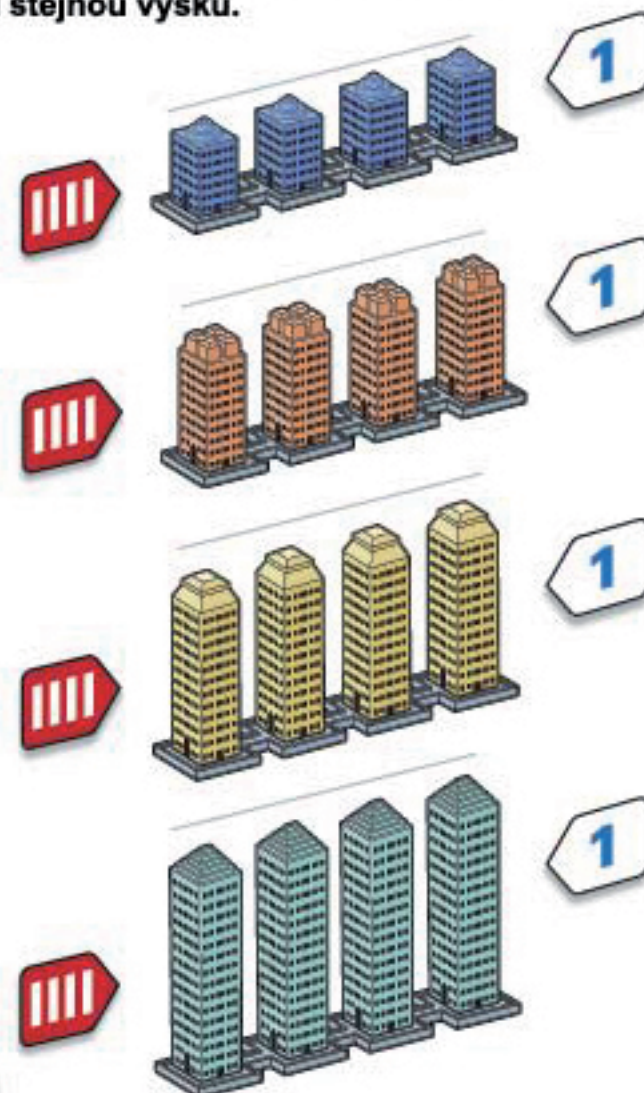
MODRÉ ARABSKÉ ČÍSLICE UVNITŘ BÍLÉ ŠÍPKY UKAZUJÍ, KOLIK *RŮZNĚ VYSOKÝCH* BUDOV MŮŽETE Z TOHOTO BOČNÍHO POHLEDU VIDĚT.

Na následujících stránkách najdete příklady vodítek v bílých a červených šípkách.

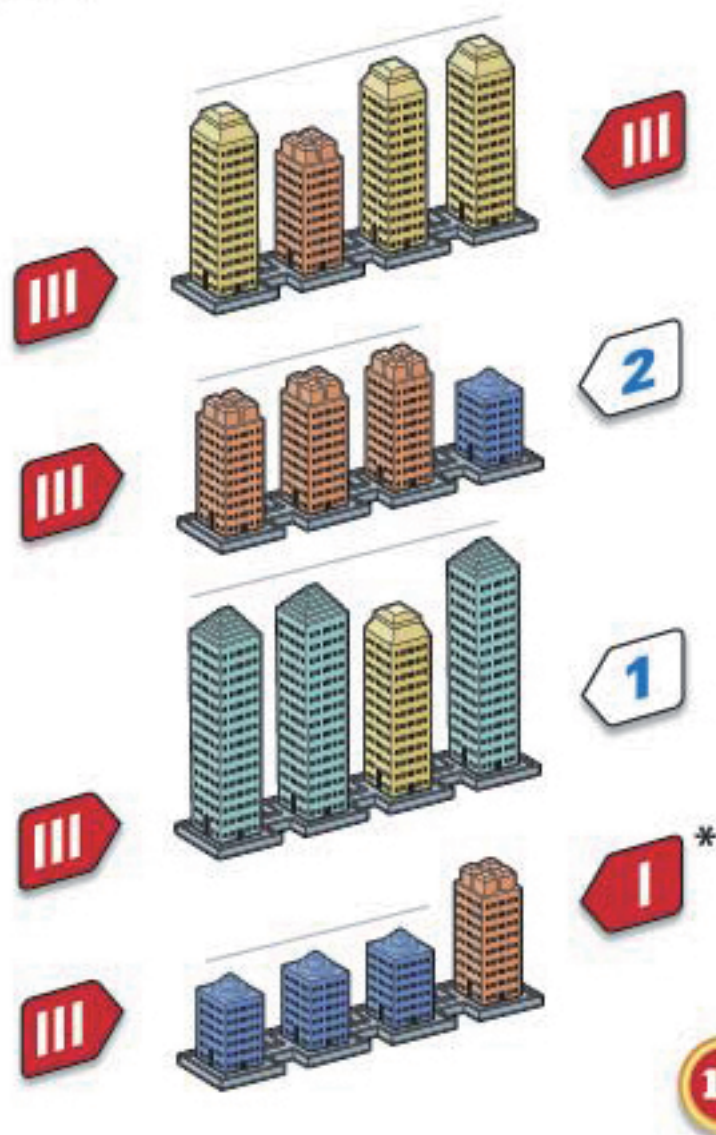
14

15

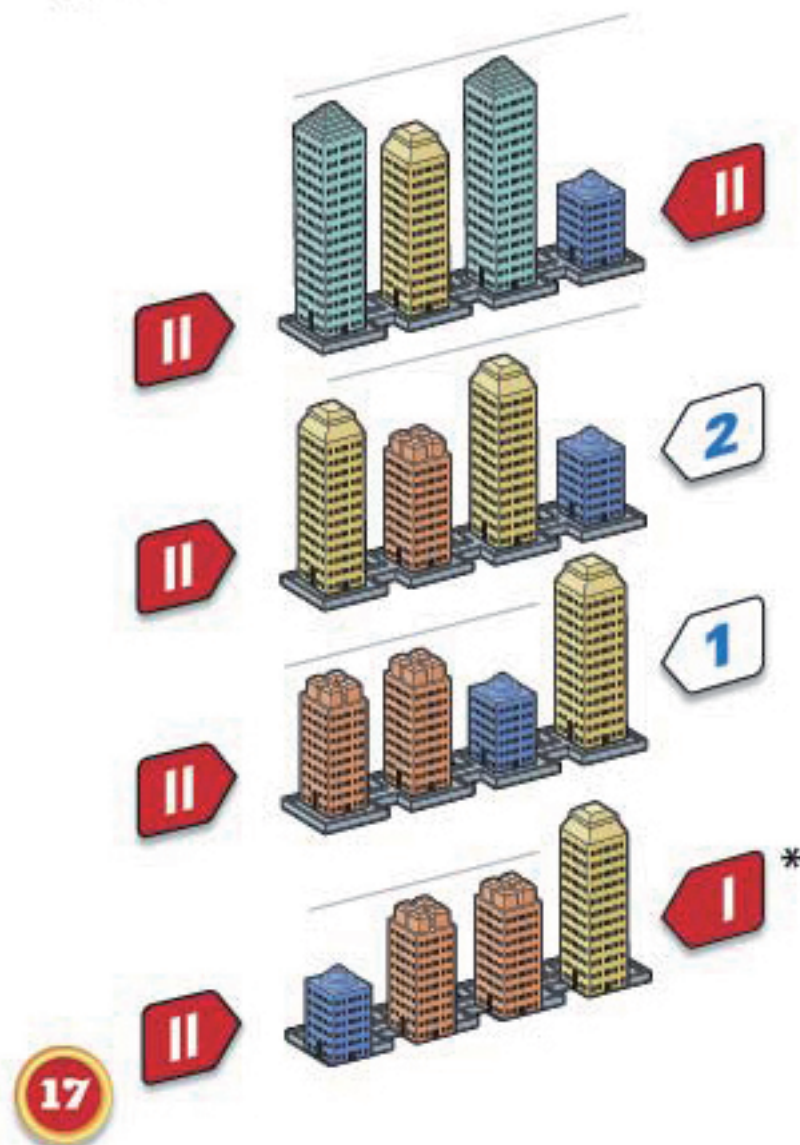
 Z tohoto pohledu vidíte 4 budovy stejné výšky v řadě nebo sloupci. Každý sloupec a řada má pouze 4 pozemky, tyto vodítka nám říkají, že všechny budovy mají stejnou výšku.



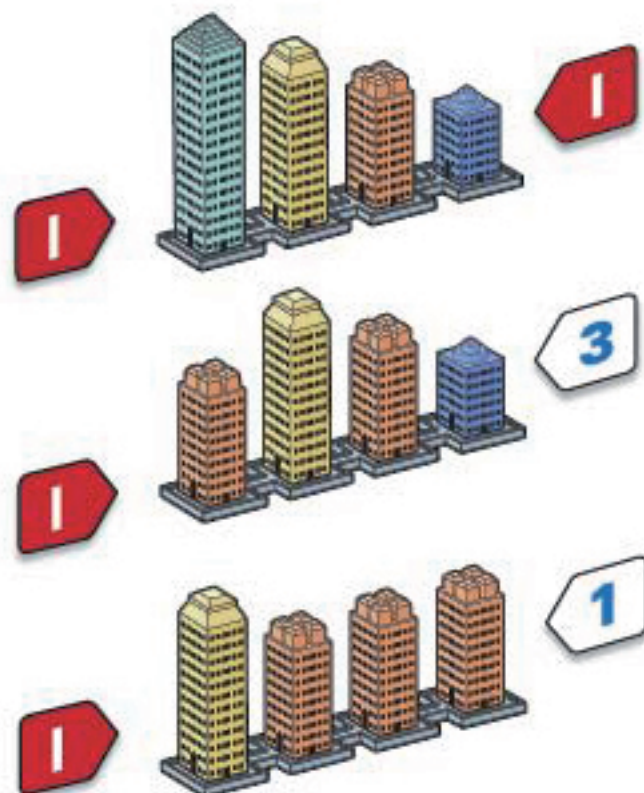
III Z tohoto pohledu vidíte 3 budovy stejné výšky v řadě nebo sloupci. Vidíte přes nižší budovy, ale ne přes ty vysoké.*



II Z tohoto pohledu vidíte 2 budovy stejné výšky v řadě nebo sloupci. Vidíte přes nižší budovy, ale ne přes ty vysoké.*



I Toto vodítko je záludné! Říká, že z bočního pohledu nevidíte žádné stejně vysoké budovy. Všechny budovy jsou různě vysoké, nebo pouze vidíte jednu budovu.



Nyní už začínáme plánovat město budoucnosti!

18



Výrobce a distributor pro ČR:

Albi Česká republika a.s.

Thámová 13, Praha 8

www.albi.cz

www.modernihry.cz

Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:

Albi, s.r.o.

Oravská 8557/22, Žilina

www.albi.sk



© Popular Playthings®

Všetchna práva vyhrazena