

PRAVIDLA HRY

ÚVOD

Hvězdokupy – hra plná hvězd, je abstraktní logická hra pro 2–6 hráčů, kterou může hrát jak celá rodina, tak zkušení hráči; stačí jenom trocha štěstí a notná dávka představivosti a na vítězství může pomýšlet každý.

V této hře se stáváte hvězdářem a snažíte se najít zadané souhvězdí nejenom správně, ale především rychleji než ostatní. Ale pozor! Hvězdy vycházejí, jak se jim zlíbí, a kdo není připraven hledat na více místech najednou, ten ať se s vítězstvím pro dnešní noc rozloučí.

MATERIÁL HRY

Herní plán, 59 žetonů hvězd, jeden žeton Měsíce, osmistěnná hrací kostka se 4 nálepkami, 20s přesýpací hodiny (potřebné pouze pro variantu časový limit), 45 karet souhvězdí (tři různé obtížnosti po 15 kárách), 5 karet přípravy, herní pravidla.

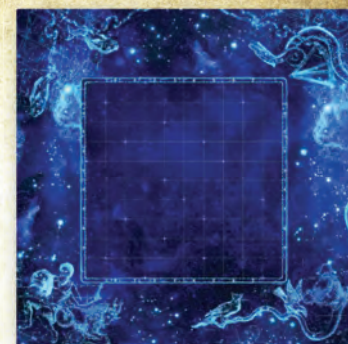
SHRNUTÍ HRY

Celou hru lze shrnout do tří kroků, které jsou ve stručnosti nastíněny v tomto odstavci a detailněji rozepsány dále. Až je budete mít v malíčku a hra Vám bude připadat snadná, podívejte se do kapitoly Alternativní pravidla a vyzkoušejte variantu Časový limit. Teprve s ní budete hrát Hvězdokupy v celé jejich kráse a zběsilosti.

1. Příprava hry – Každý hráč dostane **kartu souhvězdí**, které se bude snažit sestavit, a umístí **alespoň jednu hvězdu** na herní plán (počet umístěných hvězd závisí na počtu hráčů).

2. Průběh hry – Počínaje začínajícím hráčem a dál po směru hodinových ručiček umísťuje každý hráč ve svém tahu **právě jednu hvězdu** na herní plán, ovšem už ne libovolně, jako tomu bylo v Přípravě hry, ale s jistým omezením, které určí hod kostkou. Tento hod také může ve vzácném případě určit, že hráč – namísto umísťování nové hvězdy – přesune hvězdu, která už na plánu leží.

3. Konec hry – Z prvního a druhého kroku (především z druhého) vyplývá, že se na herním plánu postupně objevuje více a více hvězd. Tyto hvězdy ovšem nepatří hráči, který je na plán umístil, ale **všem**. Jakmile je souhvězdí nějakého hráče postaveno, vítězí a stává se vzorem ostatních.



herní plán



žeton Měsíce



žetony hvězd



hrací kostka



přesýpací hodiny



karty souhvězdí: fialové, žluté, zelené



karty přípravy

* Žetony hvězd a Měsíce jsou vyraženy v kartonové desce, ze které je potřeba je nejdříve vysvobodit. Tomuto procesu se odborně říká „plokání“, tzn. že před první hrou je potřeba všechny tyto žetony vyplokát.

I. PŘÍPRAVA HRY

Rozdání karet souhvězdí

Hráči si nejprve zvolí **obtížnost** souhvězdí, se kterou budou hru hrát. Fialová je nejsnazší a to jak počtem hvězd, tak tvarem obrazce. Žlutá je obtížnější především počtem hvězd, zelená především tvarem obrazce. (Pouze zelené karty znázorňují opravdová souhvězdí. Ta zbylá jsou smyšlená.)

Začíná hráč, který studuje anebo pracuje v oboru, který se zabývá hvězdami. Při shodě (tedy i v nepravděpodobném případě, že žádný z hráčů nemá s hvězdami co dočinění) začíná hráč, který se jako poslední kochal noční oblohou. Při stále ještě přetrvávající shodě začíná hráč, který o to více stojí.

Začínající hráč si vezme k ruce **kartu přípravy** pro daný počet hráčů a sestaví podle ní balíček z **karet souhvězdí** zvolené obtížnosti. Z tohoto balíčku pak rozdává každému hráči jednu kartu tak, že začíná od **sebe** a pokračuje **ve směru hry** (po směru hodinových ručiček). Tyto karty pokládají hráči před sebe lícem nahoru tak, aby na ně všichni dobře viděli.

Umístění hvězd a Měsíce

Začínající hráč hodí dvakrát kostkou, čímž na herním plánu určí souřadnice pole, na které umístí **Měsíc** (první hod odpovídá řádku, druhý sloupku). **Pouze** pokud hru hrají **právě 4 hráči**, hodí začínající hráč kostkou podle stejných pravidel ještě jednou a na výsledné pole umístí **hvězdu**. Pokud by na daném poli byl Měsíc, hází kostkou znovu.

Nyní hráči **od posledního** umístí **v opačném pořadí** na **libovolné** neobsazené pole jednu hvězdu. V závislosti na **počtu hráčů** takto mohou umístit i dvě (ve třech hráčích) nebo tři hvězdy (ve dvou hráčích), ty však neumíšťují najednou, ale až na ně znovu přijde řada. Teprve až když každý hráč umístil svou první hvězdu, začínají hráči umísťovat druhou (opět od posledního hráče a v opačném pořadí), případně třetí. Počet takto umísťovaných hvězd je připomenut na kartě přípravy.

Jakmile před každým hráčem leží **odkrytá karta souhvězdí** a na herním plánu je **Měsíc a 5 nebo 6 hvězd** (v závislosti na počtu hráčů), hra může začít.

Hru s nejnižší obtížností hrají 4 hráči, kteří sedí u stolu v tomto pořadí – Aneta, Blanka, Cyril a David. Aneta studuje astrofyziku, je tedy začínajícím hráčem, a sestaví z karet souhvězdí balíček pro 4 hráče: dospodu položí kartu s jednou fialovou hvězdou na rubu, na ni položí dvě karty se dvěma fialovými hvězdami a nvrch položí kartu se třemi fialovými hvězdami. Z tohoto balíčku pak první kartu (tu se třemi hvězdami) rozdává sobě, druhou Blance, třetí Cyrilovi a čtvrtou Davidovi.

Aneta nejdříve hodí dvakrát kostkou, padne jí 5 a 6. Proto na 5. řádek a 6. sloupek herního plánu umístí Měsíc. Protože hru hrají právě 4 hráči, hodí kostkou znovu, padne jí 2 a 7. Na 2. řádek a 7. sloupek umístí hvězdu. Nyní David (tedy poslední hráč) umístí hvězdu na libovolné neobsazené pole. Po něm Cyril, pak Blanka a nakonec Aneta.



2. PRŮBĚH HRY

Hod kostkou

Hráč, který je na tahu, nejprve hodí kostkou. Číslo, které padne, je barevně propojeno s jedním ze sousedních čísel, a hráči tak vlastně padla „dvě čísla najednou“. Jedno z nich si může vybrat a podle něj umístit hvězdu na herní plán tak, že pole, na které se chystá hvězdu umístit, sousedí právě s tolika hvězdami, kolik říká zvolené číslo. Sousedící hvězdy při tom mohou sousedit jak stranou, tak rohem, může jich tedy být 0–8.

Každý hráč má během svého tahu možnost kostku **jedenkrát přehodit**, vzdává se tím však dvojice čísel, která padla při prvním hodu, a vybírá si číslo pouze z dvojice nové.

Přesunutí hvězdy

Může se stát, že při druhém hodu padne **stejná dvojice čísel** jako při hodu prvním. Pak hráč v daném tahu **neumísťuje novou** hvězdu, ale **přesouvá** jednu libovolnou hvězdu, která už je na herním plánu, na libovolné neobsazené sousedící pole.

Hráč nemá možnost se svého tahu **vzdát**. Pouze v případě, že by mu na kostce padla dvojice čísel, z níž by ani jedno nemohl použít k umístění hvězdy, jeho tah propadá. (Pokud to však byl jeho první hod, má právo házet znovu.)

Měsíc

Měsíc po celou hru **vyřazuje** pole, na němž je umístěn, ze hry. To má několik důsledků: 1) na toto pole se nesmí umístit hvězda, 2) toto pole se počítá jako prázdné, pokud se na sousední pole přikládá hvězda a 3) toto pole se počítá jako prázdné na konci hry, nesmí být tedy použito na sestavení zadaného souhvězdí. Navíc 4) Měsíc nesmí být během hry přesunut.

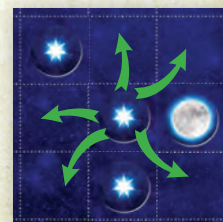


Anetě padla na kostce šestka, která je ovšem propojena s dvojkou. Aneta si tedy vybere dvojku a umístí hvězdu na pole, se kterým sousedí právě dvě hvězdy.



V prvním případě sousedí s daným polem pouze jedna hvězda, protože Měsíc se jako hvězda nepočítá. Ve druhém případě sousedí hvězdy tři. Pouze ve třetím případě s daným polem souvisí právě dvě hvězdy a takový tah je v pořádku.

Opakování hodu – přesunutí hvězdy



V prvním hodu padla Anetě šestka (a s ní dvojka), v druhém jí padla dvojka (a s ní šestka), takže jí po sobě padly dvě stejné dvojice. Na herním plánu si zvolí jednu již umístěnou hvězdu a přesune ji na volné sousední pole. Povolené přesuny jsou znázorněny zelenými šipkami.

3. KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy je alespoň jedno zadané souhvězdí postaveno **kdekoli** na herním plánu, a to i když je **pootočeno** o 90, 180 anebo 270 stupňů, případně **zrcadlově převráceno**. Není ovšem potřeba, aby na herním plánu bylo pouze dané souhvězdí, může okolo něj být spousta dalších hvězd (a v samotné hře tomu tak pravděpodobně i bude).

Všechny hvězdy patří všem, může se proto stát, že dané souhvězdí je dostaveno i mimo tah daného hráče. Tento hráč nemusí čekat na svůj tah, vítězství může oznámit **okamžitě**.

Stejně tak se může stát, že přiložením jedné hvězdy se dostaví více souhvězdí najednou. V takovém případě jsou vítězi všichni hráči, jejichž souhvězdí byla dostavena. Jakmile je rozhodnuto o vítězi/vítězích, hra okamžitě končí, kolo se **nedohrává**.

Hra může také skončit ve chvíli, kdy dojdou žetony hvězd. V takovém případě hráči dohrají kolo pouze s možností posunutí hvězdy. Pokud nikdo své souhvězdí nepostavil, hra končí remízou.



2 BOB A HRA VE 2 HRÁČÍCH

Hra ve dvou hráčích probíhá přesně podle **pravidel popsaných výše**, je však o jedno pravidlo bohatší. Ke dvěma reálným hráčům se přidává jeden imaginární – budeme mu říkat Bob.

Bob

Bob zahraje svůj tah tak, že hráč, který je na tahu, hodí dvakrát kostkou – nejdříve na řádek, pak na sloupek – a na toto pole, pokud je volné, přiloží hvězdu. Pokud je obsazené (hvězdou nebo Měsícem), nepřikládá na něj nic. Ať už hvězdu přiložil, nebo ne, už znovu **nehází**.

Hra ve 2 hráčích

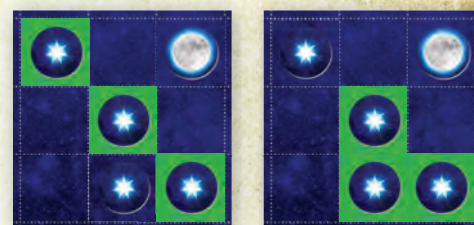
Pokud hrají hru jenom dva hráči, pak Bob zahraje svůj tah **před každým** tahem **každého** hráče.

ALTERNATIVNÍ PRAVIDLA

Následující odstavce čtete až tehdy, kdy už budete mít základní pravidla dobře zažitá a budete je chtít nějak ozvláštnit. Za zvláštní pozornost určitě stojí alternativy **Časový limit** a **Temná varianta**, které dodají hře velice zajímavý a působivý rozměr.



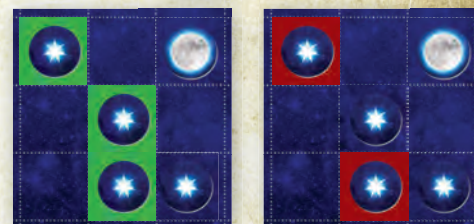
První obrázek zobrazuje hru před Cyrilovým tahem, na druhém ji vidíme po něm. Zeleně je zvýrazněna hvězda, kterou Cyril na herní plán umístil.



Aneta



Blanka



Cyril



David



Na obrázcích vidíte souhvězdí, která měli hráči sestavit, a jak je zvýrazněno zelenými hvězdami, Cyril ho svým tahem dostavil nejen sobě, ale i Anetě a Blance. To Anetino je postavené přesně podle zadání, Blančino je zrcadlově převrácené (anebo otočené o 90° ve směru hodinových ručiček) a Cyrilovo je jednak o 90° otočené, jednak zrcadlově převrácené. Po Cyrilovu tahu s ním vítězí i Aneta a Blanka. David nevyhrává, protože Měsíc nelze použít při stavění souhvězdí.

Časový limit

Hvězdokupy je možné hrát s časovým limitem na tah. K tomu slouží 20s přesýpací hodiny, které odměřují čas jak na umístění nebo přesunutí hvězdy, tak i na samotné házení kostkou.

Hráči, který je na tahu, měří čas hráč po jeho pravici (tedy hráč, jehož tah právě skončil). Otočí přesýpací hodiny, a jakmile se písek dosype, oznámí konec tahu. Pokud hráč odehraje svůj tah dříve, než vyprší časový limit, všichni hráči vyčkají do konce limitu a teprve pak je na tahu další hráč. Pokud ho ale odehrát nestihl (tedy neumístil nebo nepřesunul hvězdu), jeho tah propadá a hvězdu místo něj umístí Bob podle pravidel, která jsou napsaná v odstavci Bob a hra ve 2 hráčích.

Ve hře dvou hráčů si tedy Bob může zahrát dvěma způsoby: jednak klasicky, tedy před každým tahem každého hráče, jednak pokud daný hráč nestihne svůj tah odehrát. Bobův tah není časově limitován.

Hráči mohou v časovém presu chybovat a např. si zvolí dvojku, ale hvězdu přiloží ke třem sousedícím hvězdám. Takový tah není nijak potrestán, je pouze zrušen, a pokud hráči na tahu ještě zbyl nějaký čas, může ho změnit. Pokud mu čas nezbyl, je tah zrušen a hvězdu místo hráče pokládá Bob. Pokud si chyby nikdo nevšiml, pak hvězda leží a hra běží.

Samozřejmě jsme všichni čestní lidé, a tak nikoho ani ve snu nenapadne, že by snad zkusil chybovat úmyslně.

Nastavitelný časový limit

Je potřeba, aby alespoň jeden z hráčů vlastnil smartphone a připojení na internet (stačí dočasné). Pak si může na adrese www.albi.cz/hry-a-zabava/hvezdokupy najít odkaz ke stažení aplikace Hvězdokupy, která nahradí přesýpací hodiny. Tato aplikace umožňuje jednak nastavení **vlastního časového limitu** na tahy hráčů, jednak oznamuje **konec časového limitu** zvukovými signály, takže už není potřeba žádného hráče, aby ho kontroloval, a všichni se tak můžou plně soustředit na hru.

2

Při hře dvou hráčů je potřeba nastavit časový limit asi o 5s delší, protože v tomto případě během něj je **potřeba stihnout** odehrát i Bobův tah.

Temná varianta

Hvězdokupy jsou hratelné i **ve tmě**! Herní plán, všechny žetony, karty souhvězdí i hrací kostka jsou potištěny fosforeskující barvou, takže je stačí jednou za čas nasvítit a celou hru si můžete užít v realistické atmosféře noční oblohy.

2

Hra ve 2 hráčích:

Hru hrají pouze Aneta a Blanka. Příprava hry je hotova, obě hráčky umístily své tři hvězdy, a nyní je na řadě Aneta. Než se však dostane na tah, hází kostkou za Boba. Hodí 2 a 5 a na 2. řádek a 5. sloupek umístí hvězdu, protože je toto pole prázdné. Teprve teď Aneta odehraje svůj klasický tah. Jakmile je hotova, je na řadě opět Bob, teď za něj ale hází Blanka. Hodí 5 a 6, 5. řádek a 6. sloupek už je ale obsazený Měsícem, proto na toto pole nic nepřikládá a přechází rovnou ke svému tahu.



www.albi.cz/hry-a-zabava/hvezdokupy

Pouze přesýpací hodiny nefosforeskují, a tak, pokud budete chtít zkombinovat Temnou variantu s časovým limitem, je možné stáhnout aplikaci Hvězdokupy na smartphone – vizte **Nastavitelný časový limit** – a hrát hru ve tmě s ní. Délka a intenzita svícení závisí na délce a intenzitě nasvícení a na „velikosti“ tmy. Každopádně jedno nasvícení by mělo stačit minimálně na jednu hru.

Různě pokročilí hráči

Hru nemusí hrát vždy stejně zkušené hráči, není proto nezbytné, aby všichni hráči stavěli souhvězdí stejné barvy. Nováčkovi je rozumné přiřadit fialovou obtížnost, zatímco ostřílení veteráni budou hrát žlutou nebo zelenou.

Nulová náhoda

Ve třech a více hráčích je možné hru povýšit na souboj čiré logiky a strategie tím, že z ní odstraníte házení kostkou. Hráč pak může ve svém tahu položit hvězdu na libovolné prázdné pole, žádnou hvězdu však nesmí přesouvat. Toto pravidlo lze aplikovat i pro hru dvou hráčů, jistý podíl náhody však zůstává v tahu Boba, který ve hře musí zůstat.

Libovolná pravidla

Pravidla, která jsou popsána výše, jsou poctivě otestována a hra s nimi dobře funguje, je ale možné, že se hráčům nebude nějaké pravidlo líbit, nebo si naopak vymyslí vlastní. Všechny takové úpravy jsou samozřejmě povolené, je ale nutné se na nich dohodnout ještě před začátkem hry a vysvětlit je tak, aby byla jasná a srozumitelná. Jinak se u hry pohádáte a budete mít akorát špatnou náladu.

PODĚKOVÁNÍ

Grandiózní poděkování **Míšovi Šmídovi** za veškerou myslitelnou pomoc při vývoji a výrobě hry. Velké poděkování **Tomíkovi Musilovi** za vytvoření programku, který hrál Hvězdokupy sám se sebou, a bylo tak možné doladit obtížnost všech karet souhvězdí. A docela normální poděkování za skvělé postřehy **Davidu Rozsíválovi**, **Mírovi Řezáčovi** a **Filí Murmakovi**, dále všem těm, kteří byli ochotní hru testovat a kritizovat, a nakonec **Natálce Oweyssi**, jen tak.

Výrobce a distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a. s.

Thámová 13,
186 00 Praha 8

www.albi.cz

hry@albi.cz

Infolinka her:

+420 737 22 10 10

Albi