

# PACAL'S ROCKET

Autor Günter Burkhardt

Pro 2-5 hráčů od 8 let. Piatnik hra č. 634192

Illustration: Massimiliano Longo • © 2015 Piatnik, Wien • Printed in Austria

## PRAVIDLA HRY

Tajemná náhrobní deska v pradávnm městě Palenque, slouží od svého objevení jako základ pro rozličné divoké spekulace. Opravdu je na ní vyobrazený astronaut ve vesmírné lodi? Stáli snad nakonec za stavbami mayských pyramid opravdu mimozemšťané? PACAL'S ROKET se opírá o tento mýtus a umožňuje hráčům používat vesmírné lodě na stavbu pyramid ve městě Pacala Velikého (603 – 683 n.l.). Kdo nasbírá pomocí správné strategie nejvíc bodů a dobude tím většinu města?

### CÍL HRY:

Cílem hry je, pomocí strategicky stavěných pyramid v okrscích města Palenque, získat co nejvíce bodů.

### OBSAH:

#### Hrací deska

kteřá zobrazuje Palenque, rozdělené na 16 okrsků různých hodnot, řeku, jezero a bodovací tabulku



#### 5 vesmírných lodí:

lodě jsou uvnitř duté, aby se do nich daly umístit energetické kameny



#### 15 božských kamenů:

v hodnotách 2,4 a 6 bodů po 5 kusech



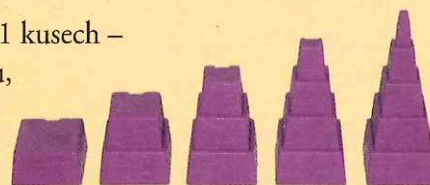
#### 55 trojúhelníkových energetických kamenů:

vždy 11 kusů v 5-ti barvách



#### 55 pyramid:

vždy 5 barev po 11 kusech –  
1 x jednopatrovou,  
3x dvoupatrovou,  
3x třípatrovou,  
2x čtyřpatrovou  
2x pětipatrovou pyramidu



#### 5 přehledových tabulek



3 zakrývací díly:  
na zmenšení  
hrací plochy



#### Speciální kostka



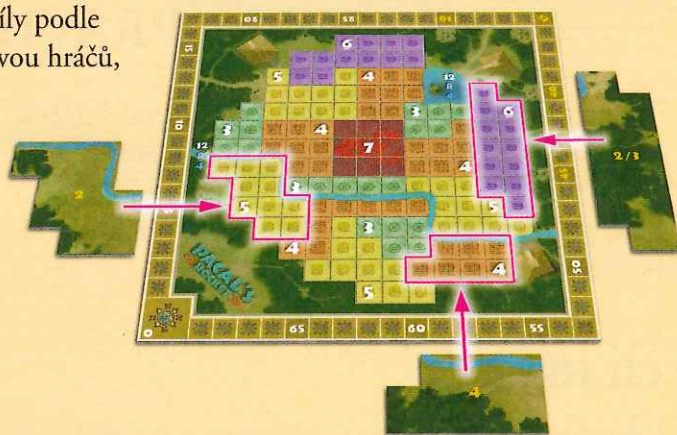
## PŘÍPRAVA HRY:

- Hrací desku rozložte uprostřed stolu.
- Každý hráč si zvolí svou barvu a v této barvě dostane:
  - všechny energetické kameny a pyramidy, jeden energetický kámen ihned položí na počítadlo na hrací ploše.
  - jednu vesmírnou loď
  - tři božské kameny, po jednom kuse v hodnotách 2,4 a 6
  - jednu přehledovou tabulku
- Zvolí se hráč, který začíná. Ten dostane kostku a dále se hraje ve směru hodinových ručiček.
- Počínaje prvním hráčem, umístí každý svou vesmírnou loď na libovolné políčko v Posvátném okrsku (hodnota 7 ve středu hrací desky).
- **POZOR:** pokud hraje méně než 5 hráčů, nehraje se na celé ploše, ale části hrací desky se zakryjí. Na to použijte zakrývací díly podle počtu hráčů (viz.obrázek). Dodatečné pravidlo pro hru dvou hráčů, stejně jako mistrů, najdete na konci těchto pravidel.

Při hře dvou hráčů přiložte zakrývací dílky 2 a 2/3 na okrsky dle vyobrazení.

Při hře tří hráčů přiložte zakrývací dílek 2/3 a

při hře čtyř hráčů použijte zakrývací díl číslo 4 na okrsek dle vyobrazení.



## PRŮBĚH HRY:

- Začínající hráč hodí kostkou a výsledek hodu položí na kamenné políčko na své přehledové tabulce. Tento hod platí pro všechny hráče v tomto kole, znovu se bude házet kostkou, až když všichni hráči ukončí svůj tah. Rada: začínající hráč každého kola je zároveň posledním hráčem kola následujícího. Toto může být důležité při stavbě pyramid!
- Hráč, který je na tahu, plní tyto úkoly v uvedeném pořadí:
  1. Posun vesmírné lodě (povinné!)
  2. Použití energetických kamenů
  3. Stavba pyramid
  4. Zabírání budov
- Po dokončení těchto úkolů je na řadě další hráč. Pokud v tomto kole již hráli všichni, posune se kostka ve směru hodinových ručiček a nový začínající hráč ji zase hodí.

## PODROBNÝ POPIS ÚKOLŮ:

### 1. POHYB VESMÍRNÉ LODĚ:

Hráč, který je na tahu musí pohnout svou vesmírnou loď o tolik políček, kolik padlo na kostce. Přitom svou loď nejdříve nadzdvihne, aby všechny energetické kameny, které v ní byly umístěny, zůstaly ležet na políčku, ze kterého loď odlétá. Vesmírnou loď je možné hýbat podle hodu kostkou takto:

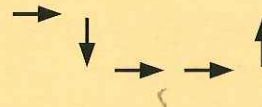
### Pokud padly na kostce oči, hráč má na výběr:

- Posunout svou loď jedním směrem v přímé linii. To lze vodorovně nebo svisle, nikdy úhlopříčně. Nesmí při tom změnit směr, může táhnout, dokud se nepohne o potřebný počet políček, a nebo nenarazí na překážku (tou je jiná loď, okraj hrací desky, jezero nebo pyramida). Energetické kameny nejsou překážkou v pohybu.



Pokud si hráč zvolí tuto možnost, bude moci použít dva energetické kameny ( viz.úkol č. 2)

- Posunout svou loď a měnit přitom libovolně několikrát směr pod pravým úhlem. Posune se přesně o hozený počet polí. Když narazí na překážku, jednoduše ji obejde. Pokud si hráč zvolí tuto možnost, může použít jen jeden energetický kámen.  
*Pozor:* tato možnost pohybu je k dispozici až od druhého kola. V prvním kole musí každý hráč svou loď opustit Posvátný okrsek pohybem v přímé linii!



### Pokud na kostce padl symbol se šipkami:

Hráč smí posunout svou loď vodorovně nebo svisle o libovolný počet políček a může přeskakovat překážky. Následně bude hráč moci použít dva energetické kameny.



### Místo pohybu lodí je možné použít jeden božský kámen a odložit jej do krabice.

Hráč přitom přesune svou vesmírnou loď na kterékoli volné políčko na hrací desce.

Rada: nepoužité božské kameny jsou na konci hry hodnotné.

Můžete získat 2,4 či 6 dodatečných bodů!

*Pozor:* může nastat situace, kdy je vaše loď obklopena překážkami a vy ji nemůžete posunout. V takovém případě musíte použít jeden ze svých božských kamenů. Pokud už žádný nemáte, i tak přesuňte svou loď, nesmíte však použít žádný energetický kámen!

*Nezapomeňte:* energetické kameny nejsou překážkou v pohybu, ani neblokují políčko. Loď smí přistát i na políčku, kde leží energetický kámen.



## 2. POUŽITÍ ENERGETICKÝCH KAMENŮ

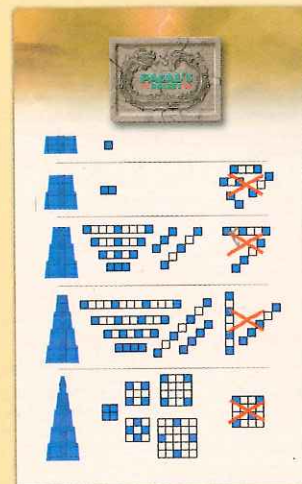
Podle druhu pohybu vlastní lodí smí hráč použít jeden nebo dva energetické kameny. Pokud smí použít jen jeden, vhodí ho do své vesmírné lodě. Pokud smí použít dva kameny, vhodí jeden do své lodě a druhý do lodě některého ze spoluhráčů, podle vlastního výběru. Hráč se také může rozhodnout, že energetické kameny vůbec nepoužije.

Na každém políčku se smí nacházet najednou jen jeden kámen od každé barvy. Nezapomínejte, že vždy když loď odletí, kameny zůstanou ležet na políčku, kde loď stála. Pokud by se stalo, že by měly zůstat na jednom políčku dva kameny stejné barvy, odstraní se oba z hrací desky a vrátí se zpět hráči k dalšímu použití. Pokud hráči dojdou kameny jeho barvy, smí po dobu svého tahu použít namísto nového kamene, jeden ze svých volně ležících kamenů z hrací desky (dle vlastního výběru) a použít ten.

### 3. STAVBA PYRAMID

Pokud se nacházejí energetické kameny hráče viditelně v některé z uvedených sestav na přehledové tabulce, smí postavit jednu novou pyramidu:

- **Jednopatrová pyramida** – vyžaduje jeden energetický kámen.
- **Dvoupatrová pyramida** – vyžaduje dva kameny na sousedících políčkách (vodorovně nebo svisle, neplatí, pokud sousedí úhlopříčně)
- **Tří a čtyřpatrová pyramida** – potřebuje tři, respektive čtyři kameny uspořádané do řady (vodorovně, svisle nebo úhlopříčně). V řadě smí být i mezery (volná políčka), pokud jsou všechny mezery stejné velikosti.
- **Pětipatrová pyramida** – vyžaduje čtyři kameny, uspořádané do čtverce. Opět jsou povolené mezery libovolné velikosti, pokud jsou všechny stejné.

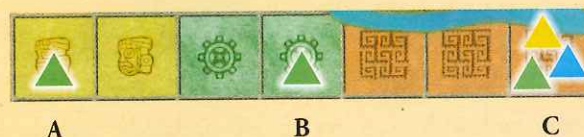


Příklady možných sestav a kombinací při stavbě pyramid.

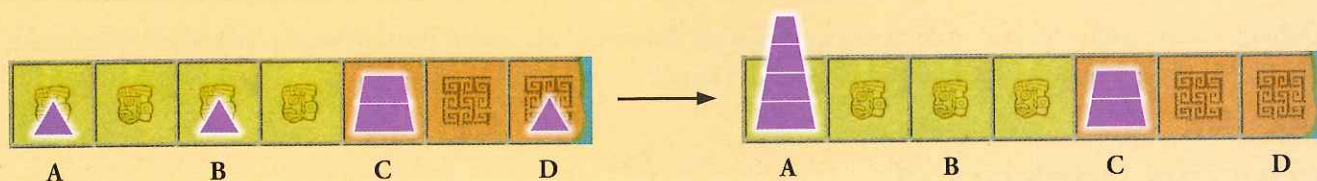
#### Při stavbě pyramid platí následující pravidla:

- Hráč si vybírá, na které políčko umístí nově postavenou pyramidu. Musí to však být políčko, na kterém leží energetický kámen. Následně odstraní z hrací desky všechny kameny potřebné při stavbě této pyramidy.
- Pokud hráč postaví pyramidu na políčko, kde se nachází kámen také jiné barvy, vrátí tento kámen původnímu majiteli.

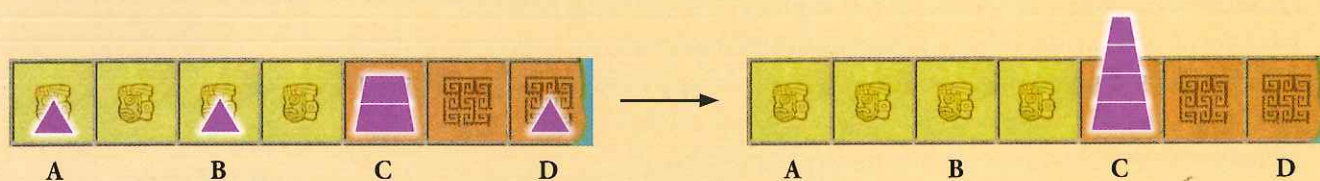
*Příklad: zelený hráč chce postavit třípatrovou pyramidu. Když ji postaví na políčko A anebo B, odstraní jen své kameny. Pokud se ale rozhodne ji postavit na políčko C, odstraní také žlutý a červený kámen.*



- Při stavbě nové pyramidy může hráč používat na vytvoření sestavy také své, už dříve postavené, pyramidy. Ty, na rozdíl od energetických kamenů, po postavení nové pyramidy zůstávají na hrací desce. Každá sestava však musí obsahovat alespoň jedno políčko s energetickým kamenem, aby bylo kde postavit novou pyramidu.
- Vylepšení pyramidy: hráč smí také svou pyramidu nahradit novou, víceposchodovou. Potřebuje na to opět platnou sestavu. Její součástí mohou být jiné, už stojící pyramidy, sestava však stále musí obsahovat alespoň jeden energetický kámen. Po dokončení vylepšení se všechny energetické kameny, použité v sestavě, odstraní.



*Příklad: hráč se rozhodne vylepšit svou dvoupatrovou pyramidu na políčku C. Vzniklá sestava mu umožňuje tuto pyramidu nahradit tří nebo čtyřpatrovou pyramidou. Hráč se rozhodne postavit čtyřpatrovou pyramidu – postaví ji na políčko C a z políček A, B a D odstraní své kameny. Pokud by se rozhodl postavit jen třípatrovou pyramidu, mohl by na hrací desce nechat buď kámen A anebo kámen D, protože tyto by se při stavbě nepoužily.*



- Hráč nemusí použít sestavu, která vznikla na hrací ploše.
- Po dobu každého tahu smí každý hráč postavit **maximálně jednu pyramidu**.
- Pokud hráč už nemá pyramidu potřebné velikosti, smí místo ní postavit nižší, kterou ještě má k dispozici.

#### 4. BODOVÁNÍ

Po postavení pyramid se hráč podívá, jestli dostane body. Boduje se takto:

- Právě byl prvním hráčem, který postavil pyramidu v daném okrsku.
- Přebíral většinou nadvládu nad okrskem jiného hráče. Počítají se dohromady všechna patra pyramid v daném okrsku.

Počet získaných bodů je daný hodnotou okrsku, po získání se body označí posunutím kamene na počítadle daného hráče.

*Pozor:* pokud hráč, který už drží nadvládu nad okrskem, v něm postaví další pyramidu, nedostává další body-na získ bodů je nutné přebrat nadvládu jinému hráči. Pokud má více hráčů v daném okrsku stejné množství poschodí pyramid a jeden z nich přistaví další, přebíral v tom případě nad okrskem vládu a získává body.

#### KONEC HRY

Hra končí když:

- Některý z hráčů postaví svou předposlední pyramidu. Hra okamžitě končí a ten z hráčů, který hru ukončil, získává 5 bonusových bodů (ihned zaznamenejte posunutím kamene). NEBO
- Některý z hráčů dosáhl následujícího počtu bodů: 40 při hře tří hráčů, 35 při hře čtyř hráčů, 40 při hře pěti hráčů.

Dohraje se dané kolo – pokud se některému z hráčů při dohrávce kola podaří postavit svou předposlední pyramidu, získává ještě také 5 bonusových bodů a hra okamžitě končí.

#### KONEČNÉ HODNOCENÍ

Odstraňte z mapy vesmírné lodě a všechny energetické kameny, za ty se body neudělují.

- **Hodnocení řeky a jezera:**

počítají se políčka na břehu řeky a jezera (viz.obrázek). Podle počtu pater pyramid dohromady se za 1., 2. a 3. místo získává 12, 8 a 4 body, které se okamžitě zaznamenají na počítadle. Při rovnosti síly se počítají body za daná místa a rozdělí se mezi remízující hráče (pokud nelze rozdělit – zaokrouhlí se jejich hodnota dolů).

*Příklad: žlutý hráč má na pobřeží jezera pyramidy dohromady s 8 patry, fialový a zelený hráč mají každý dohromady po 6 patrech. Žlutý dostane 12 bodů, fialový a zelený hráč si rozdělí  $8+4=12$  bodů – tedy oba dva dostanou 6 bodů.*



- **Hodnocení jednotlivých okrsků:**

v okrscích se dávají body jen za 1. a 2. místo. Za první místo je počet bodů daný hodnotou okrsku, za druhé místo jsou uděleny vždy dva body. V případě remízy na prvním místě získávají všichni plný počet bodů a neudělí se tedy žádné body za druhé místo. V případě remízy na druhém místě získávají také všichni plný počet bodů.

- **Hodnocení božských kamenů:**

na závěr dostane každý body za božské kameny, které v průběhu hry nepoužil.  
Vyhrává hráč s největším počtem získaných bodů.

## VARIANTA HRY PRO DVA HRÁČE

Při hře dvou hráčů se háže kostkou při každém tahu (tedy každý hráč za sebe). Hra končí v okamžiku, kdy jeden z hráčů získá 45 bodů.

## VARIANTA HRY PRO MISTRY

Pokud si chcete hru ztížit, použijte následující úpravu pravidel:

Nová pyramida musí být stavěna vždy z energetických kamenů, sestava nesmí obsahovat již postavené pyramidy. Sestava smí obsahovat pyramidu jen v tom případě, že ji chce vylepšit – tedy sestavy se budou vždy skládat buď výhradně z energetických kamenů, nebo maximálně z jedné pyramidy, kterou lze vylepšit.

Pozor! Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovávejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Pokud máte ke hře „Pascal's Rocket“ otázky nebo připomínky, prosím, obraťte se na nás:  
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6 – Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz