

# CONTACT

SIGNÁLY Z VESMÍRU

Hráči: 2-5 osob  
Věk: od 8 let  
Délka: cca 20 minut

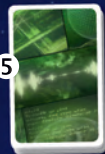
935340



Hra od Steffena Benndorfa

## OBSAH

- 1 24 destiček s planetami (mezi nimi 5 asteroidů a Země)
  - 2 1 figurka rakety
  - 3 6 sudů s palivem
  - 4 18 karet s planetami
  - 5 12 signálních karet (bodová hodnota 2x 1-6)
  - 6 3 pomocné karty
- Hra profesionálů: 1 obálka



## MYŠLENKA HRY

Čestujete s vaší výzkumnou vesmírnou lodí po vesmíru a hledáte stopy neznámého života. Doposud se vám ale moc nedařilo. Nyní jste však na vzrušující stopě, protože z nejasných důvodů jste náhle zachytili signály z vesmíru.

Experti na palubě rozšiřovali skryté odkazy a souřadnice. Co to má všechno znamenat?

Chce s vámi někdo navázat kontakt?

Podařilo se vám tyto odkazy rozšířovat správně?

A především - podaří se vám tento kontakt udržet?

## PŘÍPRAVA

Před první hrou musí být destičky s planetami opatrně uvolněny z výsekového obrazu.

Nejprve budete potřebovat jen **18 destiček s planetami** s písmeny A-R a **destičku se Zemí**. Ostatní destičky vložte zpět do krabice.

Promíchejte 18 destiček s planetami **tmavou planetovou stranou nahoru** a rozložte je doprostřed **stolu** různě daleko od sebe na ploše cca 40 x 40 cm (cca 2 šířky krabice). Destičky se nesmí vzájemně dotýkat.

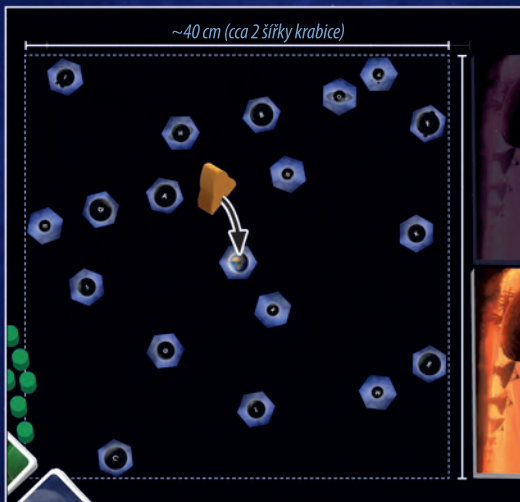
Položte **Zemi** někde **doprostřed** a postavte na ni **figurku rakety**.

Promíchejte **18 karet s planetami** a připravte je jako **zakrytou kupku karet**.

Promíchejte **12 signálních karet** a položte je vedle jako **zakrytou kupku karet**.

Vezměte si 6x palivo.

Určete jednoho **hráče, který začne**. **Začne** hru jako „**zdroj**“. Jiní hráči začínají jako „**posádka**“.



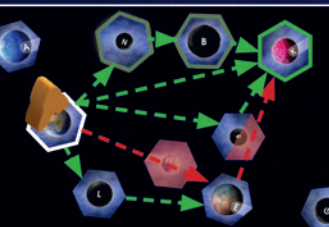
## CÍL HRY aneb co byste měli dělat s hracím materiálem

Během hry sledujete signál a cestujete za ním od planety k planetě po celém vesmíru.

Hrajete jako tým. Jeden hráč je vždy zdrojem signálu. Chce, aby se jeho spoluhráči dostali na planetu, ze které vysílá svůj signál. Spoluhráči (od teď označování jako posádka) se pokouší signály správně rozšířovat, aby se dostali na planetu a neztratili se zdrojem kontakt.

Protože však jen zdroj ví, na které planetě se právě nachází, musí se snažit, sdělit tuto planetu posádce. To probíhá nepřímo **přenosem co nejjasnější letecké trasy** k cílové planetě.

Trasa se skládá - v nejjednodušším případě - jen z 1 zastávky. Většinou však člověk musí či chce udělat na cestě k planetě mezipřistání.



**Zdroj si v hlavě tajně vymyslí trasu.** Vzlétne přitom ze **startovací planety** (kde stojí raketa) vždy **v přímé linii** z planety na planetu, až doletí na cílovou planetu. Zdroj si může vybrat každou jednotlivou trasu, dokud nebude **přímá cesta** k další planetě **zablokována** jinými destičkami.

Má-li zdroj trasu v hlavě, začne s **přenosem**.

**Zdroj přitom nesmí mluvit, ani na planetu ukazovat prstem.** Namísto toho simuluje svou dlaní starty a přistání kosmické lodě. Nejprve zdroj položí dlaň ploše na stůl. Pro vzlétnutí nadzvedne prsty. Pro přistání na planetě klepne dlaní lehce do stolu.



**Ještě jednou pro objasnění:** Zdroj letí v **myšlenkách** od planety k planetě a **přenáší** přitom **vzdálenost mezi destičkami rukou** na posádku. Pro každé vzlétnutí zvedne dlaň, a i během letu zůstanou prsty zvednuté. Pro přistání nebo mezipřistání zdroj dlaň zase položí a klepne přitom slyšitelně do stolu. **Raketa není během přenosu přemísťována!**

V rámci trasy smí zdroj letět na jednu planetu jen jednou. Zdroj smí přenos kdykoliv přerušit a začít znovu od destičky s raketou.

Je-li přenos ukončen, smí se posádka pokusit uhodnout správnou planetu. Pokud si posádka není jistá, smí požádat zdroj o přenos trasy letu **ještě dvakrát**. Zdroj musí trasu vždy kompletně přenést, **smí** se přitom ale rozhodnout i pro **jiné trasy**.

Pokud tým uhodí **správně**, bude **raketa postavena na cíl** a pokračuje se k další planetě.

V případě jedné **chyby** musí tým **odevzdat 1 palivo**, a pak smí znovu říct svůj tip.

### Neumíte si představit, jak má tohle fungovat?

Jedná se prostě o společné pochopení úseků cesty a času. Pokuste si představit, jak raketa letí od destičky k destičce. Pokud je další destička vzdálena jen několik milimetrů, trvá let jen velmi krátce. Pokud je destička vzdálena daleko, pak raketa potřebuje mnohem déle. Jak si let představíte, to je vaše věc. Důležité je, aby se zdroj a posádka drželi stejných „leteckých pravidel“ a uvažovali ve stejné „letecké rychlosti“.

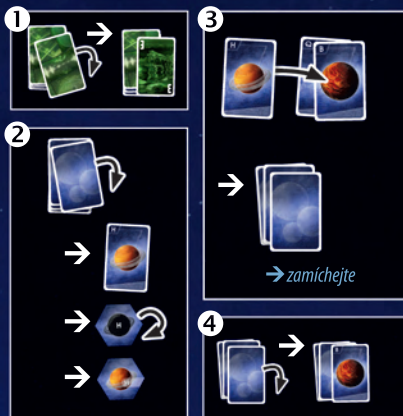
# PRŮBĚH HRY

Zvolte nejprve stupeň obtížnosti (1-6) pro vaši mezigalaktickou misi. *Pro první hru doporučuji začít s obtížností 2. Více než 6 nelze vybrat.*

Vezměte z kupky **tolik karet s planetami**, aby to odpovídalo vybranému **stupni obtížnosti** (obtížnost 2 znamená 2 karty). Prohlédněte si karty a odkryjte **příslušné planety**. Tyto karty teď tvoří **palubu cílových karet**. Mějte je **odděleně od kupky** jiných karet s planetami!

Nyní začíná samotná hra. Abyste mohli vyhrát, musíte během **12 kol** uhádnout vždy správnou cílovou planetu. Každé kolo přitom probíhá stejně. Nejprve musí být kolo připraveno:

- 1 Odkryjte **nejvrchnější signální kartu**. O tuto kartu v tomto kole budete hrát.
- 2 Odkryjte **nejvrchnější kartu ze kupky planet** a otočte příslušné planety.
- 3 Zamíchejte kartu s planetou důkladně do stávající **paluby cílových karet**.
- 4 Zdroj **vytáhne skrytě** jednu z karet z **paluby cílových karet**. Tato karta ukáže další cílovou planetu. **Zdroj tuto kartu musí před týmem bezpodmínečně utajit!**



Zdroj se nyní pokusí najít co nejjasnější trasu (startovací planeta/raketa → cílová planeta), kterou může sdělit týmu.

**Všech 19 destiček s planetami, i ty neotočené, mohou být použity jako mezipřistání na letecké cestě!**

Jakmile je zdroj připraven, dá znamení a zahájí přenos.

Jakmile je přenos dokončen, může tým hádat cíl. **První pokus jej uhádnout** má vždy hráč vlevo vedle zdroje.

**Hádající hráč nemluví, ale jen ukáže na planetu. Zdroj odpoví pomocí „správně“ nebo „špatně“.**

→ Je-li **tip špatný**, bude nejprve vrácena **aktuální signální karta do krabice**. Navíc musí být odevzdáno **1 palivo**, stejně jako pro každý další **špatný tip**.

Poté hádá další člen posádky ve směru hodinových ručiček.

Je-li **palivo spotřebované**, nemůžete dále letět. Mise se nepovedla a **hra je prohraná**.

**Myslete na to!** Zdroj nesmí dávat instrukce k cíli, ani členové posádky se mezi sebou nesmí domlouvat. Poté co zdroj přenesl trasu letu **tříkrát, musí** dát posádka svůj tip. Po špatném tipu smí být trasa až **tříkrát** opět přenesena.

→ Pokud jste **uhodli cíl**, bude raketa postavena **na cílovou planetu**. Příslušná karta s planetou bude položena zpět do krabice. Tato planeta pak nemůže být v následujících kolech dalším možným cílem.

Zbývá-li ještě **signální karta** (cílová planeta uhodnuta hned při 1. pokusu), pak ji položte **na bok jako výhru**.

**Levý soused** zdroje bude **novým zdrojem** a zahájí další kolo, jak je výše popsáno.

Pokud **zvládnete 12 kol** – všimnete si to i podle toho, že už nezbyvá žádná další signální karta – hru jste v tomto okamžiku vyhráli. Srdečně vám blahopřejeme!


Spočítejte body na signálních kartách, které jste vyhráli. Čím více se součet bodů blíží ke 42, tím lepší je váš výsledek. Pokud vám zůstávají ještě minimálně 3 paliva, pak nastavte vyšší stupeň obtížnosti.

**Ještě jedno důležité upozornění:** Pokud budete vědomě sledovat, na kterou planetu se zdroj dívá, snížíte tím napínavost hry. Zkuste to nedělat. Zdroj může svůj pohled zakrýt i rukou nebo se posádka může během plánování trasy dívat jinam či zavřít oči.

# HRA PROFESIONÁLŮ

Pokud by se vám hra na stupni obtížnosti 6 zdála moc lehká, pak je čas skončit trénink a pustit se do varianty pro profesionály. V profesionální variantě vás čeká ještě větší výzva. Průběh hry zůstává i v profesionální variantě v podstatě neměnný.

Při přípravě hry je rozloženo **všech 24 destiček s planetami** (18 planet, 5 asteroidů, Země) **planetovou stranou nahoru**. Položte Zemi doprostřed vesmíru a **5 asteroidů** poblíž Země. **Všech 24 destiček s planetami mohou být použity jako mezipřistání na letecké cestě!**

**5x**  Za misi dostanete jen **5 paliv** a navíc **3 pomocné karty**. Položte kartu **aktivní stranou nahoru**.

Jednotlivá hrací kola se hrají tak, jak je popsáno v průběhu hry. **Paluba hracích karet** se však nyní skládá vždy ze **všech ještě dostupných karet s planetami!** Zdroj si vezme na začátku kola prostě vždy **nejvrchnější kartu** z kupky karet.

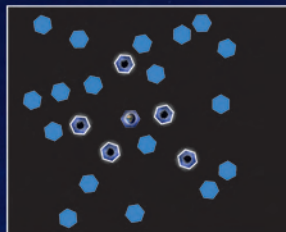
**Důležitá změna: Signální karta**, o kterou hraje tým v jednom kole, **není** odkrývána **náhodně**. **Zdroj vybere** kartu z **dostupných signálních karet** a položí ji otevřeně.

*Hodnota bodů signální karty může být použita k tomu, aby byla posádce sdělena domnělá obtížnost trasy. Karta s mnoha body by měla být použita spíše na jednoduché trase.*

Pokud zvládnete uhádnout **všech 12 cílových planet**, pak se vám podařilo něco velkolepého. Mise byla úspěšná a vy dostanete za váš týmový duch diplom, na kterém se můžete zvěčnit s uvedením data a vašeho počtu bodů.

Otevřete uzavřenou obálku a vezměte si diplom, na kterém je uveden počet dosažených bodů. Pokud už takový diplom není k dispozici, vezměte si prostě diplom s nejbližším nižším počtem bodů.

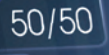
Nezapomeňte **nalepit** dosažený cílový planet jako **nálepku** a otočit diplom 😊.



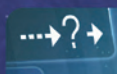
## Potřebujete na cestách trochu pomoc? Pomocné karty

Každý může použít každou pomocnou kartu **jednou**. Poté otočte pomocnou kartu na neaktivní stranu. Za **odevzdání jednoho paliva** smíte **otočit vaše všechny neaktivní pomocné karty zpět na aktivní stranu**, a **pak je hned zase používat**. Pak bude možné používat stejnou kartu vícekrát po sobě.

**Důležité:** Poslední palivo nesmí být použito pro reaktivaci pomocné karty!

 **Šance 50:50** (*smí použít jen hádající člen posádky*) Hádající člen posádky smí dát 2 tipy najednou. Jen, když budou **oba tipy nesprávné**, pokus o uhádnutí nevyšel a musí

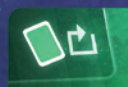
být **odevzdáno 1 palivo**. Karta musí být použita dříve, než bude dán jeden ze dvou tipů!



**Zobrazení prvního mezipřistání** (*smí použít jen hádající člen posádky*)

Na přání hádajícího člena posádky postaví zdroj **raketu na první mezipřistání trasy**.

Tato pomocná karta může být ukázána jen tehdy, když je na trase letu **minimálně** jedno mezipřistání.



**Výměna cíle** (*smí použít jen zdroj*)

Zdroj smí **vyměnit aktuální kartu s planetou** za nejvrchnější kartu z kupky planet. Tato karta nyní zobrazuje nový cíl. Stará karta bude zamíchána **bez nahlédnutí** zpět do kupky zbývajících karet s planetami.

K výměně musí dojít **ještě**, než se zdroj pro signální kartu rozhodl!



**Projednáni situace** (*smí být svoláno jen členy posádky*)

Můžete použít **každou** ze 3 pomocných karet pro projednání situace. Hádající člen posádky se smí před svým tipem poradit s ostatními členy posádky. Zdroj sice může poslouchat, ale jinak se na projednání nesmí podílet!