

Polarity™



TEMPLE GAMES®
INCORPORATED

Polarity je fascinující akční hra, která vyzývá hráčovy mentální a fyzické schopnosti. Je založena na magnetickém principu, podle kterého se opačné póly přitahují a shodné póly odpuzují. Jelikož je hra stvořena pro dva hráče či týmy hráčů, musíte mít vždy na paměti magnetická pole, vznikající při pokládání vašich disků na kruhovou hrací plochu.

Vaše sada Polarity zahrnuje:

- plátěnou hrací plochu s kruhovou hrací zónou
- 52 černobílých magnetických hracích disků
- 1 červený středový disk k položení do středu hrací plochy
- odolný přenosný pytel, ve kterém můžete Polarity uchovávat a nosit kamkoli s sebou!
- kompletně přeložená pravidla v českém jazyce

Pozor: Polarity obsahuje magnety. Prosím buďte si toho při hře vědomí a nenechte magnety přijít do kontaktu s čímkoli, co by se mohlo poškodit působením magnetického pole. Například s vašim počítačem!

Cíl Polarity

Zahrajte všemi svými disky na hrací plochu a získajte opatrným pokládáním disků tolik bodů, kolik jen můžete. Umísťování svých disků se snažte znesnadnit oponentovi umísťování jeho disků; to vám umožňuje získávat disky a vytvářet věže.

V začátku

- Položte hru na plochý a rovný povrch. Vyhněte se povrchům, kolem nichž jsou kovy.
- Každý hráč obdrží 26 disků do své „rezervy“.
- Červený magnet je vyhozen do vzduchu jako mince, k určení základní polaritu hracího pole, buď jako severní, nebo jižní. Jeden hráč vyvolá volbu. Hráč, který vyhraje, si vybírá polaritu (barvu) svých disků (černá nebo bílá). Každý hráč musí učinit všechny své pohyby svou vlastní barvou (černou či bílou) navrch.
- Červený disk je umístěn doprostřed hrací plochy, vítězným symbolem navrch.
- Bílý hraje první. Umísťuje všechny své disky naležato, kamkoli dovnitř kruhových hranic. (Nejlepší strategií je umístit počáteční disky co nejdále od sebe.) Černý pak také umísťuje svých pět počátečních disků naležato na hrací plochu. Tyto disky jsou nazývány Základními disky. Po tomto počátečním umísťovacím kole hráči nikdy nemohou přímo umístit svůj nezahraný disk na plochu naležato.

Jak hrát

Hráči hrají novým diskem ze své rezervy, nikdy mimo kruh; v hraní se každé kolo střídají. Disky, které umísťují, jsou

nazývány „Akčními disky“. Takový Akční disk musí být umístěn nastojato, hráčovou barvou navrch (obr. 1). Je zakázáno pokládat disk naležato na plochu. Můžete se ho pokoušet postavit tolikrát, kolikrát jen chcete.

Disk je možné stavět následujícími způsoby:

- Proti Základnímu disku své vlastní barvy; to je ten nejjednodušší způsob.
- Proti sloupci dvou a více disků své barvy.
- Proti již takto umístěnému disku své vlastní barvy. To je velmi obtížný tah, říká se mu „Gordonský“.

Když umístíte Akční disk, mohou se stát dvě věci:

1. Hráč umístí svůj disk nastojato úspěšně. Na řadě je další hráč. Umístit disk úspěšně znamená umístit Akční disk své barvy nastojato na hrací plochu, aniž by vznikla chyba (popsáno níže).
2. Hráč snažící se umístit svůj Akční disk vytvoří chybu. Jeho tah tak okamžitě končí a řešíme chybu.

Popisy chyb:

- a. Disk nebo více disků na ploše se mohou připojit k vašemu Akčnímu disku; který stále máte ve své ruce.
- b. Akční disk způsobí, že stojící disk spadne, aniž by se jakkoli dotknul dalších disků.
- c. Akční disk způsobí kontakt vícera disků a/nebo sloupců na plochu.
- d. Jeden nebo více disků se dostane mimo kruh.

Co způsobuje chyby?

a. *Disk nebo více disků na ploše se připojí k vašemu Akčnímu disku, který máte stále v ruce (obr. 2).*

Pokud se hráč přiblíží k Akčnímu disku příliš blízko k ostatním diskům na ploše (stojícím či nikoli), magnetická přitažlivost způsobí, že se disk z plochy zvedne a připojí (se cvaknutím!) k Akčnímu disku. V tomto případě jdou všechny připojené disky zpět do rezervy a pak je tah hráče u konce.

b. *Akční disk způsobí pád stojatého disku, aniž by se jakkoli dotkl jiných disků.*

• Když hráčův pokus umístit Akční disk nastojato nebo cokoli během jeho tahu (například kočka skočí přes hrací podložku) způsobí, že nějaký disk spadne, aniž by se dotkl jakéhokoli jiného disku, jde Akční disk zpět do rezervy a hráčův tah okamžitě končí (obr. 3).

• Akční disk může vrátit oponentův disk. V tomto případě jde Akční disk zpět do rezervy; oponent pak musí zvednout vrácený disk, otočit ho svojí barvou navrch a umístit naležato kamkoli na plochu (obr. 4). Nyní hraje protihráč svůj tah jako obvykle, stává svůj disk z rezervy na plochu.

c. *Akční disk způsobí kontakt mnoha disků a/nebo věží na ploše.*

At' je v kontaktu jakýkoli počet disků, výsledek je stejný: pokud Akční disk nestojí a není v kontaktu s jiným diskem, musí jít zpět do rezervy.

Disky se mohou na ploše dotýkat třemi různými způsoby:

- *Stanou se sloupcem:* na výšku stojící štos dvou a více disků (obr. 5)
- *Libáni:* dva disky (ležící nebo stojící) se dotýkají jen svým bokem (obr.6)
- *Směš štosů a libáni:* tři nebo více disků se dotýkají po vzoru kombinace dvou předchozích příkladů (štos-štos, polibek-polibek nebo štos-polibek) (obr. 7).

V těchto případech hráč dává oponentovi příležitost získat body-vyhrávající štosy: nazýváme to *konverzí* (konvertujete disky na svou barvu).

Když je chyba ukončena, musí *oponent* konvertovat disky, které překročily hrací plochu či které jsou v kontaktu se všemi disky (štos či/a polibek) a posbírat je do štosu (obr. 8). Musíte pak umístit tento štos svou barvou navrch, kamkoli na plochu chcete (obr. 9). Pak hrajete svůj tah jako obvykle, umístíte disk z rezervy na plochu.

Poznámka:

Pokud při pokusu konvertovat štos udělá oponent chybu, můžete použít stejné pravidlo: štos v ruce, který způsobil chybu, jde zpět do rezervy vinného hráče a druhý hráč musí konvertovat dotýkající se disky, pokud nějaké jsou (obr. 11), dříve než bude hrát novým diskem ze své rezervy (obr. 10).

d. *Jeden nebo více disků se dostane mimo kruh (obr. 12)*

Pokud je jeden nebo více disků zcela vytlačen nebo přitažen z hranic kruhu, jdou zpět k vinnému hráči.

Konec hry

Hra končí čtyřmi různými způsoby:

- Pokud hráč způsobí kontakt jakéhokolli disku s diskem červeným uprostřed plochy. Prohráváte okamžitě.
- Pokud hráč způsobí, že se červený disk posune mimo středový kruh. Prohráváte okamžitě.
- Pokud jsou všechny Základy a štosy jen v jedné barvě. Majitel této barvy vyhrává.
- Když hráč umístí svůj poslední disk z rezervy. Pokud je poslední umístění chybou, oponent provede konverzi a hra končí.

Vítězem je ten hráč, který má nejvíce bodů. Abyste body spočítali:

- Základní disky nezískávají žádné body.
- Každý disk ve štosu s minimem dvou disků; počítejte jeden bod za každý disk.

- Když je sečteno, hráč se zbývajícimi disky v rezervě musí odečíst jeden bod za každý disk ze své rezervy.

Zvláštní poznámky

Hráčův tah končí, když oponent začne ten svůj tím, že překročí kruh vyznačující pole.

- *Mnohočetné konverze*

Když hráč konvertuje více dotýkajících se disků, může si zvolit, v jakém pořadí tak učiníte, než budete hrát svým diskem z rezervy. Pokud se během jedné konverze stane chyba, všechny disky, které nejsou konvertovány, zůstávají. Druhý hráč nyní musí provést všechny zbývajíc konverze, než bude hrát svým diskem z rezervy.

- *Taktické tipy*

Způsobit chybu může být dobrým taktickým krokem:

- Konvertovat jeden ze svých Stojících disků nalezato je chybou, ale může to být k vašemu prospěchu, protože se tento nový disk stává novým Základním diskem.
- Způsobit, aby se jeden z vašich Stojících disků dotkl oponentova štosu se Stojícím diskem může být velmi efektivním tahem. Když se oponent bude pokoušet tyto disky konvertovat, pochopitelně způsobí, že jeho Stojící disk spadne. Proto disky v jeho ruce půjdou zpět do jeho rezervy a jeho tah skončí.
- Můžete pohnout svým Základním diskem pomocí svého Akčního disku; může to však být obtížné.

Fig. 1 :

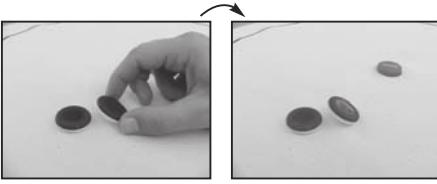


Fig. 2 :

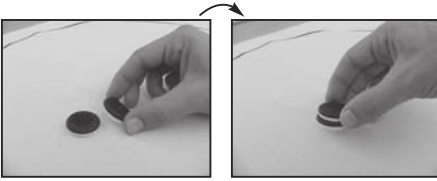


Fig. 3 :

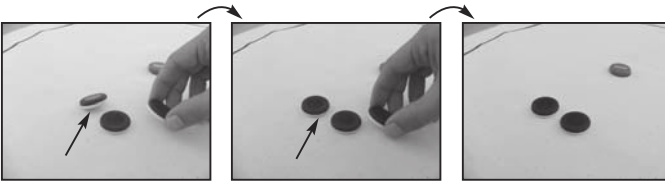


Fig. 4 :

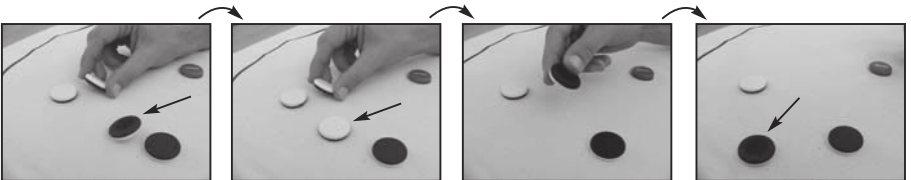


Fig. 5 :

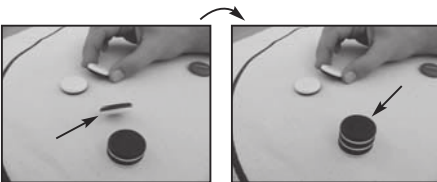


Fig. 6 :

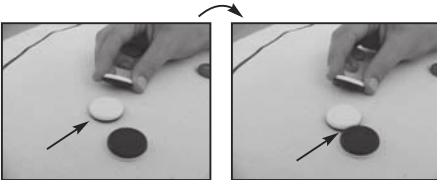


Fig. 7 :

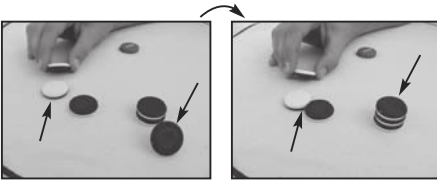


Fig. 8 :

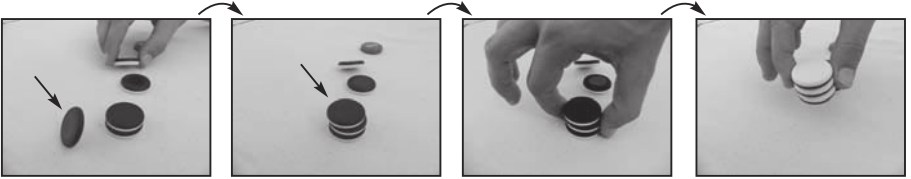


Fig. 9 :

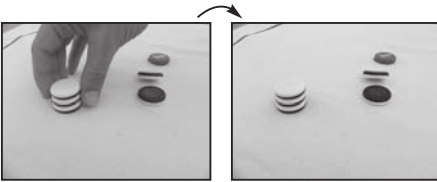


Fig. 10 :

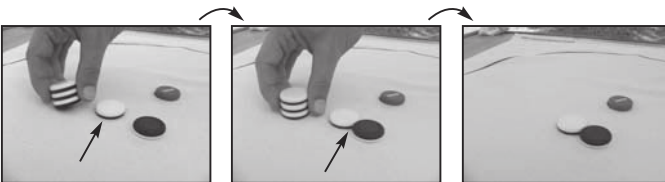


Fig. 11 :

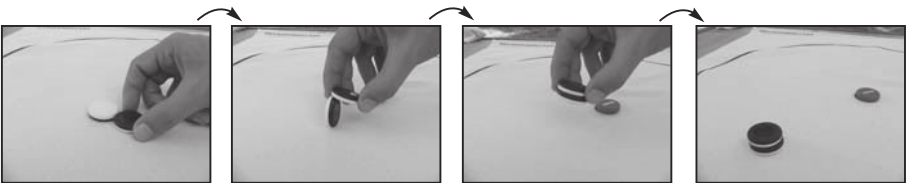
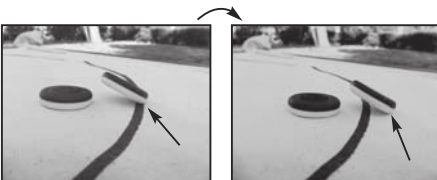


Fig. 12 :



Chcete zdarma herní tipy, stažitelnou Strategickou příručku s ilustrovanými pohyby, zajímavosti o magnetech, komunikovat s dalšími hráči a ještě více?

Navštivte nás on-line na webu

www.polarity.cz

Design hry: Douglas Seaton

Kniha pravidel: J. T. Kauffman a Mark Furr

Grafický design: Bob O'Sullivan

Český překlad: Dalibor Novák

Vydavatel: Temple Games, Inc., 2132 Adams Avenue, San Leandro, CA 94577, USA;
www.templegames.com

Evropský distributor: FERTI, ZI du Phare, 27 rue François Arago, FRANCE; ferti.free.fr

Exkluzivní distributor pro Českou republiku:

Dalibor Novák, Mládí 448, Praha 5, 155 00; www.polarity.cz,

tel.: 774554630 (je-li to možné, volejte ve večerních hodinách), info@polarity.cz

PolarityTM a všechny související loga a obchodní značky jsou registrované obchodní značky a/nebo značky služeb společnosti Temple Games Inc., držitele světových práv.

© 2005–2006 Temple Games Inc.; © 2007 Dalibor Novák.

Všechna práva vyhrazena.

Poznámka k překladu: Specifické termíny hry Polarity jsou za účelem větší srozumitelnosti psány s Velkým písmenem na začátku.



Polarity™

TEMPLE GAMES®
INCORPORATED

2132 Adams Ave., San Leandro, CA 94577
www.templegames.com