

# Pravidla hry

vytvořená Temple Games, Inc., přeložil: Dalibor Novák



## Polarity zahrnuje:

- plátěnou hrací plochu
- 52 černobílých disků
- 1 červený středový disk
- odolný přenosný pytel
- pravidla

**POZOR:** Polarity obsahuje magnety. Nenechávejte magnety přijít do kontaktu s čímkoli, co by se mohlo poškodit působením magnetického pole.



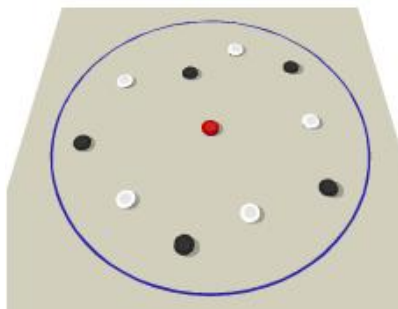
## Cíl Polarity

Zahrajte všemi svými disky na hrací plochu a získejte tolik bodů, kolik jen můžete. Umístěte své disky do míst, ve kterých znesnadní oponentovi či oponentce umisťovat disky své a přiměje ho nebo jí zpackat svůj tah a tím vás nechat získat disky a vytvořit věže.

## Příprava

1. Položte plátěnou hrací plochu na pevný rovný povrch. Vyhnete se povrchům, které v sobě nebo okolo sebe obsahují kovy.
2. Ponechte stranou červený disk. Vezměte 52 černobílých disků a rozdělte je stejnoměrně na dvě kupy po 26 discích. Každý štos dejte jednomu hráči.
3. Jeden hráč by měl vzít červený disk a hodit ho do vzduchu (je to stejné jako s mincí). Zatímco je ve vzduchu, druhý hráč vyvolá „čárku“ nebo „tečku“. Kdo vyhraje, vybírá si, zda bude hrát za bílé (hrají první) nebo za černé (hrají druzí).
4. Položte červený disk na tečku vprostřed hrací plochy, vítězným symbolem navrhc.
5. Počínaje bílým, pokládají hráči své základní disky (viz informace níže).

## Základní disky



Základní disky jsou jedněmi z nejzákladnějších součástí Polarity. Začínáte-li hru (poté co byly určeny barvy a červený disk leží na ploše), bere bílý hráč 5 disků ze svého štosu a pokládá je

na stůl bílou stranou vzhůru. Tyto disky mohou být umístěny kdekoli uvnitř kruhu, za předpokladu, že se nedotýkají jiných disků (včetně disku červeného). Jakmile bílý dokončí tah, vezme 5 svých disků černý hráč a umístí je podle stejných pravidel, tentokrát však černou barvou navrhc. Když je na stole všech celkem 10 základních disků, začíná vlastní hra.

## Hra

Začínaje bílým, každý hráč pokládá své disky ze svého štosu na hrací plochu Polarity. Takové disky se nazývají Akčními disky a musí být zahrány vaší barvou navrhc, a to vždy jen na vaše vlastní disky. Nicméně na rozdíl od způsobu, jakým hráči umístili při přípravě Základní disky, hráč nesmí Akční disk jen tak položit na hrací plochu. Místo toho musejí hráči použít magnetické síly, aby přiměli Akční disk vznášet se ve vzduchu, spočinout na magnetickém polštářku vytvářeném jinými disky. Když se tak stane, nazýváme je Kejklíři. Svůj tah můžete hrát tak dlouho, jak jen k zahrání svého Akčního disku potřebujete – může to chtít pár pokusů, přimět Akční disk spočinout na magnetickém poli jiného disku. Když Akční disk dopadne naležato, zkuste to znovu. Pokud ovšem při svém pokusu umístit akční disk způsobíte, že jiné disky nějak zareagují – například se dva disky slepí k sobě nebo jiný spadne – váš tah okamžitě končí (když se to stane, podívejte se do sekce „Chyby“).

## Kejklíři neboli „Stojící disky“

Kejklíři využívají magnetická pole existujících Základních disků (a později ve hře Věže) k tomu, aby se „vznášely“ ve vzduchu. Abyste umísili Kejklíře, uchopte Akční disk do



své ruky, svojí barvou vzhůru. Držte disk asi v úhlu 45 stupňů a pomalu jej přibližujte k jednomu ze svých Základních disků. Vnímejte svou cestu k magnetické síle, kterou disk ve vaší ruce a

Základní disk přirozeně vytvoří, když se k sobě přibližují. Mezi disky je oblast podobná jakémusi polštářku, na které Kejklíři budou balancovat.

## Věže

Věže se skládají z jednoho nebo více disků seštosovaných dohromady. Za ně na konci hry dostanete body. Jsou to výsledky chyb, které byly ukořistěny. Jakmile jsou Věže ve hře, můžete na ně zahrát Kejklíře, stejně jako by to byly jednoduché Základní disky.

## Chyby neboli vytváření reakce

Snažíte-li se umístit Akční disk a způsobíte, že jiné disky zareagují, pak jste vytvořili chybu a váš tah končí. Mezi tyto reakce patří:

- dotknou se sebe dva nebo více disků, které se předtím nedotýkaly
- již umístěný Kejklíř spadne a položí se naplacato na hrací plochu
- disk z hrací plochy se přicvakne k Akčnímu disku
- Základní disk nebo Věž se posune více, než je jejich průměr

• některý disk, který je ve hře, se dostane zcela mimo kruh (za hranice)

Jakékoli chyby, které se odehrají dříve, než váš protihráč posune ruku do kruhu, se počítají proti vám.

## Poté, co je vytvořena chyba



Vytvoří-li hráč chybu, jeho tah končí a Akční disk, je-li stále v ruce, se vrací do nezahraného štosu. Poté se může dít jedna nebo více věcí:

- Pokud chyba přiměla Kejklíře spadnout na hrací plochu, a tyto disky se nedotýkají jiných

disků, jsou tyto disky ponechány tam, kde přistály.

Nicméně pokud se protihráčův Kejklíř převrátil navrch vaší barvou, pak se tento disk stává jeho kořistí.

• Pokud chyba způsobila, že se disky přicvakly k Akčnímu disku, který byl stále v ruce, pak hráč tyto disky přidává do svého nezahraného štosu.

• Pokud chyba způsobila, že se disky scvakly k sobě na hrací ploše, pak se tyto disky stávají protihráčovou kořistí.

• Pokud chyba způsobila, že se Základní disk nebo Věž posunuli více než o svůj průměr, ale přitom se žádné disky sebe nedotýkají, neděje se nic.

• Pokud chyba způsobila, že se disky posunuly zcela mimo kruh, pak hráč přidává tyto disky do svého nezahraného štosu.

## Získávání kořisti



Pokud jsou nějaké disky spojené k sobě díky chybě (včetně Věží, ale vyjma těch již dříve získaných), pak se jich musíte pokusit zmocnit již na začátku svého tahu, dříve než odehrajete normální tah. Abyste získali svou kořist,

uchopte jeden disk nebo část Věže z chybové sestavy a zvedněte ji z hrací plochy, tak aby se ostatní části chybové sestavy přicvakly a vytvořily ve vaší ruce Věž disků. Pak umístěte novou Věž kamkoli na hrací plochu (uvnitř kruhu), vaší barvou navrch. Pokud již chybová sestava rovnou tvoří Věž a má vaší barvu navrchu, můžete ji nechat tam, kde je, a prohlásit ji za získanou. **POZNÁMKA:** Získávání musí být provedeno tak, aniž byste způsobili další chybu. Pokud nastane další chyba, tah tohoto hráče končí a uplatňují se normální pravidla ohledně chyb. Disky, které se z kořisti při jejím získávání oddělí, vytvářejí novou chybu.

## Konverze

Někdy může být vytváření chyb k vašemu prospěchu. Hráč může použít Akční disk k tomu, aby shodil Kejklíře na stůl a vytvořil z něj Základní disk. To se nazývá konverze. Abyste vytvořili konverzi, opatrně se svrchu Akčním diskem ke Kejklíři přibližujte. Když Kejklíř spadne naležato, rychle odtáhněte svou ruku, abyste nevytvořili nějakou další chybu. Váš tah okamžitě končí (protože jste shodili

disk, což je chyba), ale máte teď další Základní disk, na který můžete hrát.



## Vyhrávání hry

Hra končí, když jednomu hráči dojdou disky v jeho štosu. K určení vítěze spočítejte počet disků, které má každý hráč ve svých Věžích (nikoli Základní disky nebo Kejklíře). Z tohoto počtu odečtete jakékoli disky, které hráči zůstaly v ruce. Hráč s největším počtem bodů vyhrává! Zároveň hráč okamžitě prohrává, když:

- způsobí, že se některý disk dotkne červeného disku.
- způsobí, že se červený disk posune zcela ze středové tečky.
- nemá na hrací ploše žádné disky, které by byly otočeny jeho barvou navrch.

**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](http://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](http://www.templegames.com)

Evropský distributor: FERTI, ZI du Phare, 27 rue François Arago, FRANCE; [ferti.free.fr](http://ferti.free.fr)

Exkluzivní distributor pro Českou republiku:

Dalibor Novák, Mláďí 448, Praha 5, 155 00; [www.polarity.cz](http://www.polarity.cz), tel.: 774554630 (je-li to možné, volejte ve večerních hodinách), [info@polarity.cz](mailto:info@polarity.cz)

Polarity™ 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.