

P R A V I D L A H R Y

## PROJECT L PRAVIDLA HRY

*Získej dílky, postav skládačky, poraž soupeře.*

### ÚVOD

Ve hře Project L se budete ze svých dílků snažit skládat skládačky jednu po druhé tak, abyste dílky využili optimálně a získali co nejvíce bodů.

### HERNÍ MATERIÁL

- 32 bílých karet skládaček
- 20 černých karet skládaček
- 135 dílků (15 od každého z 9 druhů)
- 5 desek hráčů
- 4 žetony (2 bílé a 2 černé)

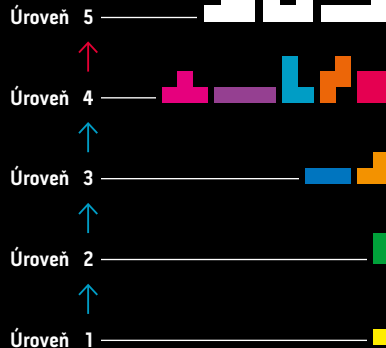
### Dílky

Dílky se podle své velikosti dělí na pět úrovní.

### Skládačky

Skládačky se dělí podle barvy rubu karty na bílé a černé. Bílé mají jednodušší tvary, černé složitější. Čím je skládačka složitější, tím více za ní dostanete bodů.

### Stínové dílky



### Příprava hry

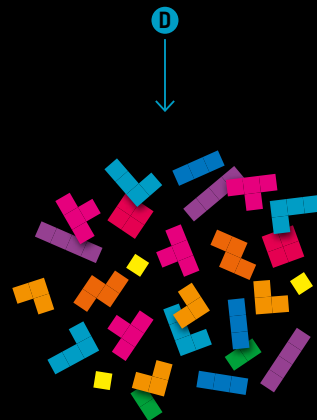
### PŘÍPRAVA HRY

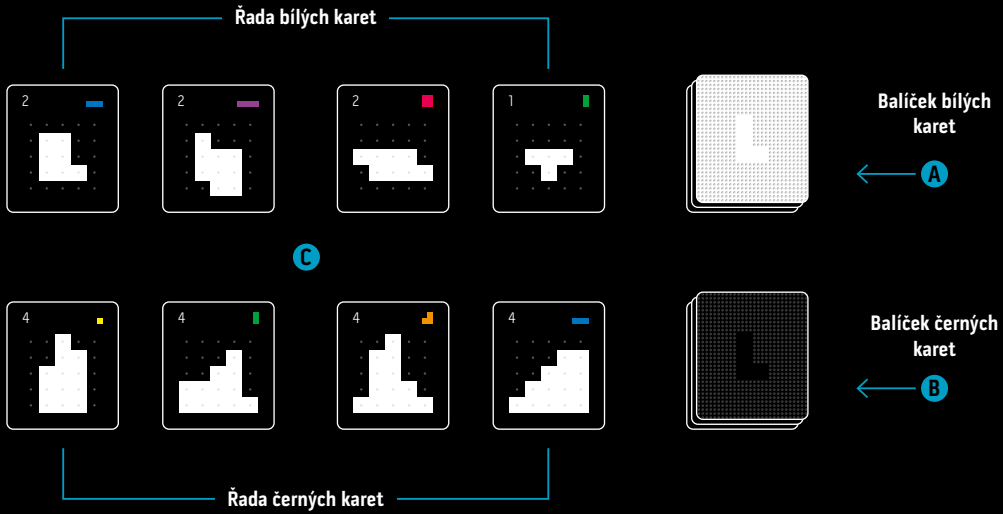
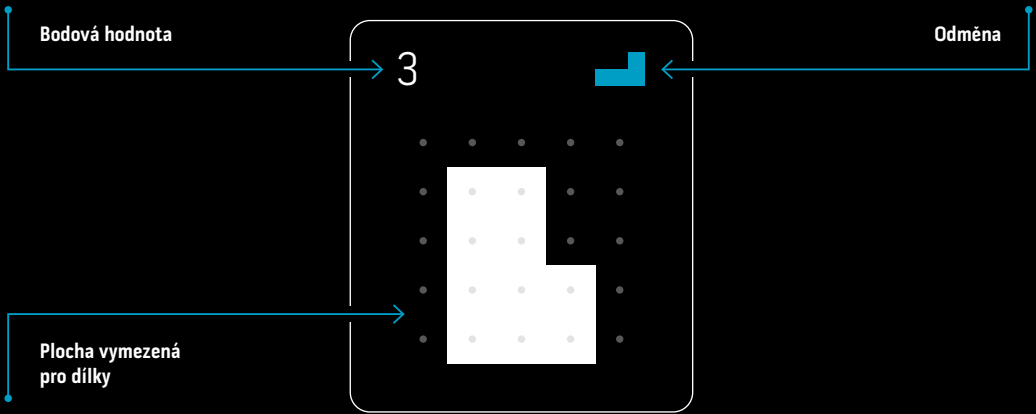
- Zamíchejte všechny bílé karty skládaček a vytvořte z nich balíček lícem dolů **A**. Podobně postupujte s černými kartami, jejich počet v balíčku však závisí na počtu hráčů **B**:

Počet hráčů	2	3	4	5
Počet černých karet skládaček v balíčku	12	14	16	20

- Oba balíčky položte na stůl a vedle každého vyložte řadu 4 karet z příslušného balíčku lícem nahoru **C**.
- Na vhodném místě na stole vytvořte obecný bank všech dílků **D**.
- Každý hráč si do začátku vezme jeden dílek úrovně 1 a jeden dílek úrovně 2.
- Hráčům náhodně rozdejte desky tak, aby mezi nimi v každém případě byla deska označující začínajícího hráče.

### Bank dílků





## PRŮBĚH HRY

Počínaje začínajícím hráčem (ten, jemuž byla rozdána příslušná deska) se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček. Ve svém tahu můžete provést 3 akce v libovolné kombinaci z následujících možností (můžete jednu akci provést třikrát, provést každou akci rozdílnou atd.):

### ▪ **Vzít si novou kartu z nabídky**

Vezměte si jednu z 8 vyložených karet na stole a položte ji před sebe. Místo ní vyložte do nabídky novou kartu z odpovídajícího balíčku. Na stole před sebou smíte mít maximálně 4 rozpracované skládačky. Máte-li již 4, tuto akci provést nesmíte.

### ▪ **Vzít si dílek úrovně 1 z banku**

Získaný dílek položte do své zásoby na stole před sebou.

### ▪ **Vyměnit si 1 dílek za jiný z banku**

Vraťte do banku jeden svůj libovolný dílek a vezměte si jiný téže úrovně, úrovně o 1 nižší nebo úrovně o 1 vyšší. Nemůžete-li v banku žádný dílek úrovně o 1 vyšší, smíte si vzít i dílek úrovně o 2 vyšší.

### ▪ **Přiložit 1 dílek**

Přiložte 1 svůj dílek ke své libovolné rozpracované skládačce. Dílek nesmí přesahovat vymezenou plochu ani překrývat jiný dílek (ani částečně). Jednou přiložený dílek není dovoleno nikam přemísťovat, natáčet nebo odstraňovat, dokud danou skládačku nedokončíte (viz dále).

### ▪ **Zvláštní akce – přiložit 1 dílek ke každé skládačce**

Ke každé své skládačce smíte přiložit až 1 dílek (přiložení dílku ke každé skládačce tedy není povinné). Tuto akci smíte ve svém tahu provést maximálně jednou.

## DOKONČENÍ SKLÁDAČKY

Jakmile je vymezená plocha zcela vyplněna dílky, je skládačka dokončena.

- Všechny dílky vraťte do své zásoby (budete je moci znovu použít).
- Kartu dokončené skládačky odložte na svou hromádku dokončených skládaček.
- Z banku si vezměte vyznačenou odměnu – příslušný nový dílek a přidejte ho do své zásoby.

## KONEC HRY

Jakmile dojde doplňovací balíček černých karet skládaček (na stole leží 4 vyložené černé karty, ale balíček je prázdný), začíná závěrečná fáze. Dokončete právě probíhající kolo a poté odehrajte ještě jedno úplné, závěrečné kolo.

## POSLEDNÍ ÚPRAVY

Po skončení posledního kola hry může každý hráč provést poslední úpravy:

- Přiložit libovolné dílky ze své zásoby ke svým libovolným rozpracovaným skládačkám. Za každý takto přiložený dílek však ztratíte 1 bod (viz dále).
- Pokud se vám tímto podařilo dokončit nějakou skládačku, její kartu rovněž odložte na svou hromádku dokončených skládaček.

## VYHODNOCENÍ

Sečtěte všechny body na svých kartách dokončených skládaček a odečtěte po 1 bodu za každý dílek přiložený v rámci posledních úprav dle předchozího odstavce. Kdo získal nejvíce bodů, vítězí.

- V případě shody je vítězem hráč, jenž dokončil více skládaček.
- Trvá-li shoda, vítězí hráč s větším počtem dílků ve své zásobě.
- Trvá-li shoda i nadále, končí partie remízou. Oba či všichni jste kabrháči!

## DALŠÍ VARIANTY HRY

Naši hru lze hrát v mnoha různých variantách. Některé jsou uvedeny v těchto pravidlech níže, další naleznete online na stránkách:



[www.boardcubator.com/  
resources](http://www.boardcubator.com/resources)

## ROZŠÍŘENÍ STÍNOVÉ DÍLKY

Toto rozšíření přináší do hry nové skládačky s novými odměnami, nové dílky úrovně 5 a umožňuje hrát hru i v šesti hráčích.

### HERNÍ MATERIÁL

- 12 bílých karet skládaček
- 12 černých karet skládaček
- 30 dílků (10 od každého ze 3 druhů)
- 1 deska hráče

#### Stínové dílky

Úroveň 5



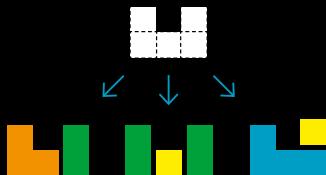
Nové hrací potřeby zamíchejte mezi ty ze základní hry.

### STÍNOVÉ DÍLKY

Stínové dílky jsou speciální. Nejenže jsou větší – pokud takový dílek získáte, budete mít k dispozici jednu novou akci navíc:

#### ▪ Rozložit stínový dílek

Vraťte dílek úrovně 5 do banku a místo něj si vezměte 2 či více jiných dílků, ze kterých by bylo možné vrácený dílek bez zbytku složit. Takto získané dílky můžete hned přiložit ke svým libovolným skládačkám, ovšem k žádné skládačce nesmíte přiložit více než 1 dílek.



### Stínový dílek není možné získat z banku!

Jedinou možností je dokončit některou ze skládaček z tohoto rozšíření.

### NOVÉ ODMĚNY

Skládačky z tohoto rozšíření nabízejí nové odměny:

- Získání stínového dílku;
- Okamžité **zvýšení úrovně** vašich dílků – za symbol ↑ můžete s bankem vyměnit 1 svůj dílek za jiný dílek úrovně o 1 vyšší, za symbol ↗ můžete vyměnit dílek o 2 úrovně vyšší. Tímto způsobem můžete získat i stínový dílek.

### HRA V ŠESTI

Hra se hraje podle všech obvyklých pravidel, jen na začátku hry zamíchejte do balíčku černých karet skládaček 24 karet. Doporučujeme hrát podle varianty „Dvakrát dvě řady“ popsané níže, abyste na tah příliš dlouho nečekali.

## BALÍČEK AMBASADOR

Toto minirozšíření zahrnuje tři nové karty skládaček a nový žeton začínajícího hráče.

### HERNÍ MATERIÁL

- 1 bílá karta skládačky
- 2 černé karty skládaček
- Mince jako žeton začínajícího hráče

Nové karty zamíchejte mezi ostatní ze základní hry.

### NOVÁ ODMĚNA

Dokončíte-li skládačku se symbolem M, nedostanete žádnou okamžitou odměnu. Ovšem kdykoli v dalším průběhu hry můžete jednou provést novou akci Ambassador jako jednu ze 3 akcí ve svém tahu.

- **Akce Ambassador** se provádí stejně jako zvláštní akce přiložit 1 dílek ke každé skládačce. Jakmile ji provedete, zaznamenejte to tak, že kartu skládačky se symbolem M otočíte lícem dolů. Na získání bodů na konci hry to nemá žádný vliv.

# VARIANTA PRO JEDNOHO HRÁČE

*Jste připraveni čelit umělé inteligenci? V této verzi hry budete hrát proti virtuálnímu soupeři.*

---

## PŘÍPRAVA HRY

- Vyberte náhodně 15 bílých karet a 10 černých. Vytvořte jejich doplňovací balíček **A** tak, že bílé karty položíte na černé – všechny lícem dolů.
- 9 karet z něj vyložte a uspořádejte do matice 3 x 3 **B**. Toto bude nabídka karet skládaček, z níž si budete vybírat.
- Vytvořte bank dílků jako obvykle.
- Použijte 4 dílky úrovně 1 z banku. Po jednom položte nad první a třetí sloupec vyložených karet, dva položte nad prostřední sloupec **C**. Tyto dílky představují zámky pro virtuálního soupeře, viz dále.
- Zvolte si obtížnost hry. Na základní úrovni obtížnosti umístíte do zásoby virtuálního hráče **D** 6 dílků úrovně 1, při zvýšené obtížnosti 3 a při extrémně vysoké obtížnosti začíná virtuální hráč s prázdnou zásobou dílků.
- Vy začínáte hru jako obvykle s jedním dílkem úrovně 1 a jedním úrovně 2.

## PRŮBĚH HRY

Začínáte vy a hrajete jako obvykle. Vždy, když si vezmete kartu skládačky, vraťte do zásoby virtuálního hráče 1 zámek ze sloupce, z něhož jste si kartu vzali (pokud nad daným sloupcem nějaký zámek leží). Poté jako obvykle doplňte karty v nabídce z balíčku.

## TAH VIRTUÁLNÍHO HRÁČE

- **Virtuální hráč ve svém tahu vždy bere jednu kartu skládačky a uloží ji na svou hromádku dokončených skládaček **E****, jako by ji úspěšně dokončil. Přitom dodržuje následující pravidla:
- Ze sloupců, nad nimiž leží alespoň 1 zámek, si kartu brát nesmí. Jsou-li zamčeny všechny sloupce, vraťte po 1 zámku z každého sloupce do banku (pozor, nikoli do zásoby virtuálního hráče!).
- Z dostupných karet si virtuální hráč bere vždy kartu s nejvyšší bodovou hodnotou. Postupuje podle diagramu **F** a bere si první dostupnou kartu s nejvyšší hodnotou, na kterou narazíte.

### Nad sloupec, z něhož si bral kartu virtuální hráč, umístěte:

- všechny dílky z jeho zásoby; **G**
- po jednom dílku z obou zbývajících sloupců **H** (je-li to možné).

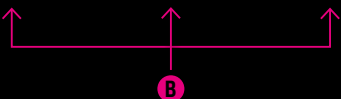
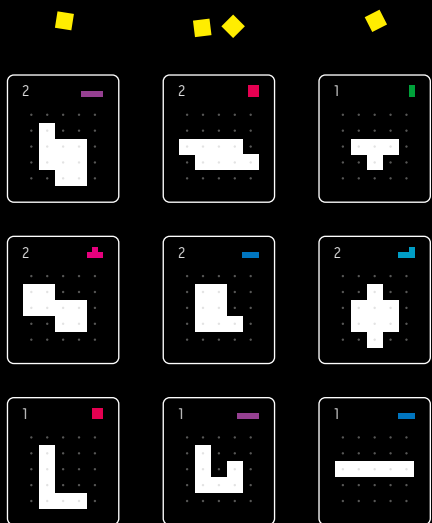
Poté doplňte nabídku novou kartou z balíčku jako obvykle a tah virtuálního hráče je u konce.

## KONEC HRY

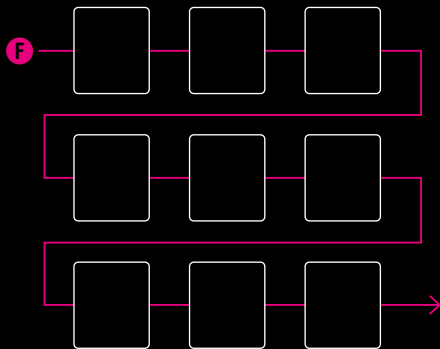
Jakmile dojde balíček karet skládaček, pokračuje hra tak dlouho, dokud neprovedete svůj následující tah, po němž následuje poslední tah ve hře, tah virtuálního hráče. Poté můžete ještě provést poslední úpravy podle obvyklých pravidel.

## VYHODNOCENÍ

Jako obvykle sečtete bodové hodnoty karet na hromádce dokončených skládaček. Nezapomeňte si případně odečíst body za poslední úpravy jako obvykle. Pozor – v této verzi hry si navíc odečtete bodovou hodnotu všech svých rozpracovaných skládaček, které se vám do konce hry nepodařilo dokončit! V případě shody je vítězem virtuální hráč.



Nabídka – matice 3 x 3 karty

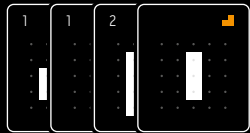


← **C** Zámky pro virtuálního hráče

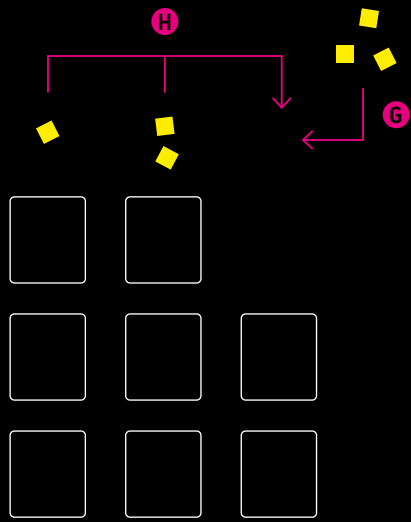
← **D** Zásoba virtuálního hráče



← **A** Doplnovací balíček karet skládaček



← **E** Hromádka dokončených skládaček virtuálního hráče



## VARIANTA „DVAKRÁT DVĚ ŘADY“

*Tato varianta omezuje čekání na tah při hře ve 4 až 6 hráčích.*

### PŘÍPRAVA HRY

Postupujte podle obvyklých pravidel, ale do každé řady vyložíte jen 3 karty skládaček.

- Poté vyložíte na opačné straně doplňovacích balíčků karet skládaček druhé řady o 3 kartách.
- Označte jedním bílým žetonem levé řady karet a druhý bílý žeton přidejte začínajícímu hráči.
- Jedním černým žetonem označte pravé řady vyložených karet, druhý přidejte 3. hráči v pořadí při hře ve čtyřech nebo v pěti, případně 4. hráči v pořadí při hře v šesti.

### PRŮBĚH HRY

Na tahu jsou vždy současně oba držitelé putovních žetonů. Držitel bílého žetonu si vybírá z karet z levých řad, držitel černého žetonu z pravých řad. Po ukončení tahu obou předají držitelé žetonů současně putovní žetony spoluhráčům po směru hry.

### KONEC HRY

Jako obvykle se hraje normálně do té doby, než dojde balíček černých karet. Hraje se dále tak dlouho, dokud od tohoto okamžiku nedoputují k začínajícímu hráči postupně oba žetony (v libovolném pořadí). Jakmile dostane druhý, hra okamžitě končí, žádné další tahy začínající hráč ani držitel druhého žetonu neprovádí. Na závěr mohou hráči ještě provést poslední úpravy podle obvyklých pravidel.

