

Pravidlá - príručka

POČET HRÁČOV: 3-5

ODPORÚČANÝ VEK: 10+

Pozadie

Hra sa odohráva v budúcnosti, keď sa Čína, ktorá je najväčším vývozcom dôležitých surovín, rozhodla uzavrieť svoje hranice a zabrániť tak akémukoľvek kontaktu so zvyškom planéty. V súvislosti s týmto rozhodnutím sa začala zúfalá "surovinová horúčka".

Každý hráč stojí na čele obrovskej spoločnosti pôsobiacej v niekoľkých odvetviach (označených kartou cieľa, ktorú dostane na začiatku hry), ktorá bude rozmiestňovať svoj majetok (reprezentovaný hernými pešákmi) po celom svete, aby si zabezpečila kritické suroviny, ktoré potrebuje, a udržala od nich ostatné konkurenčné spoločnosti.

SYMBOLY



**Obchodný
stret**



**Informačné
tlačidlo**



Materiály



**Okupácia
územia**



**Tlačidlo
Ďalší hráč**



Otočenia hry



Pohyb aktív



**Tlačidlo
Menu**



**Anonymný
hráč**



**Nastavenie
hry**



**Tlačidlo
Podrobné
ciele**



**Súčasný
hráč**



Fáza akcie



**Tlačidlo
chatu**



Aktíva



**Investičná
fáza**

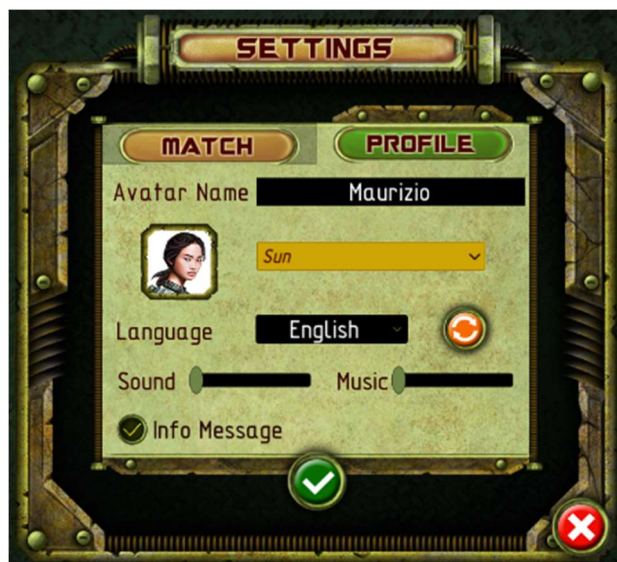


**Stav
herného
servera**



**Obchod s
Čínou**

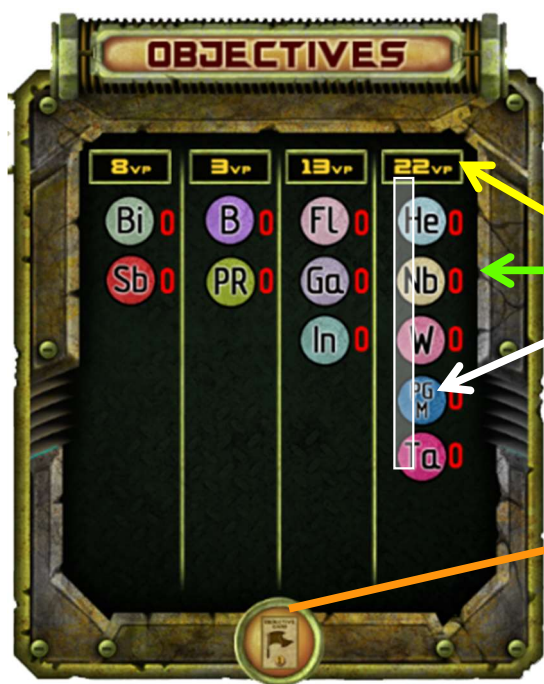
Nastavenia



Panel nastavení: (vľavo) možnosti, ktoré sa majú použiť v aktuálnom zápase; (vpravo) informácie o avatare hráča a predvoľby.

Nastavenie hry

Každý hráč dostane náhodnú sadu cieľov, ktoré pozostávajú zo zoznamu aplikácií, ktoré musí splniť, aby získal body a vyhral hru. Vaše Ciele si môžete pozrieť na paneli "Ciele" v pravom dolnom rohu a rozbaliť kliknutím na tlačidlo v dolnej časti panela.



Príklad cieľa hráča, ktorý zostavil 4 aplikácie: (8 VB), Hnojivá (3 VB), Digitálne fotoaparáty (13 VB) a lekárske zariadenia (22 VB), resp.

Vít'azné body

Aplikácia

Požadované materiály



Potom si všetci hráči vyberú na mape svoje počiatkové územie a umiestnia naň svoj počiatkový majetok. Presný počet každého z nich a postup, ktorý treba dodržať, sa bude líšiť v závislosti od počtu hráčov a od toho, či je alebo nie je zapnutá možnosť "Rozšírené nastavenie hry".

Počiatkové územia (jednoduché nastavenie)

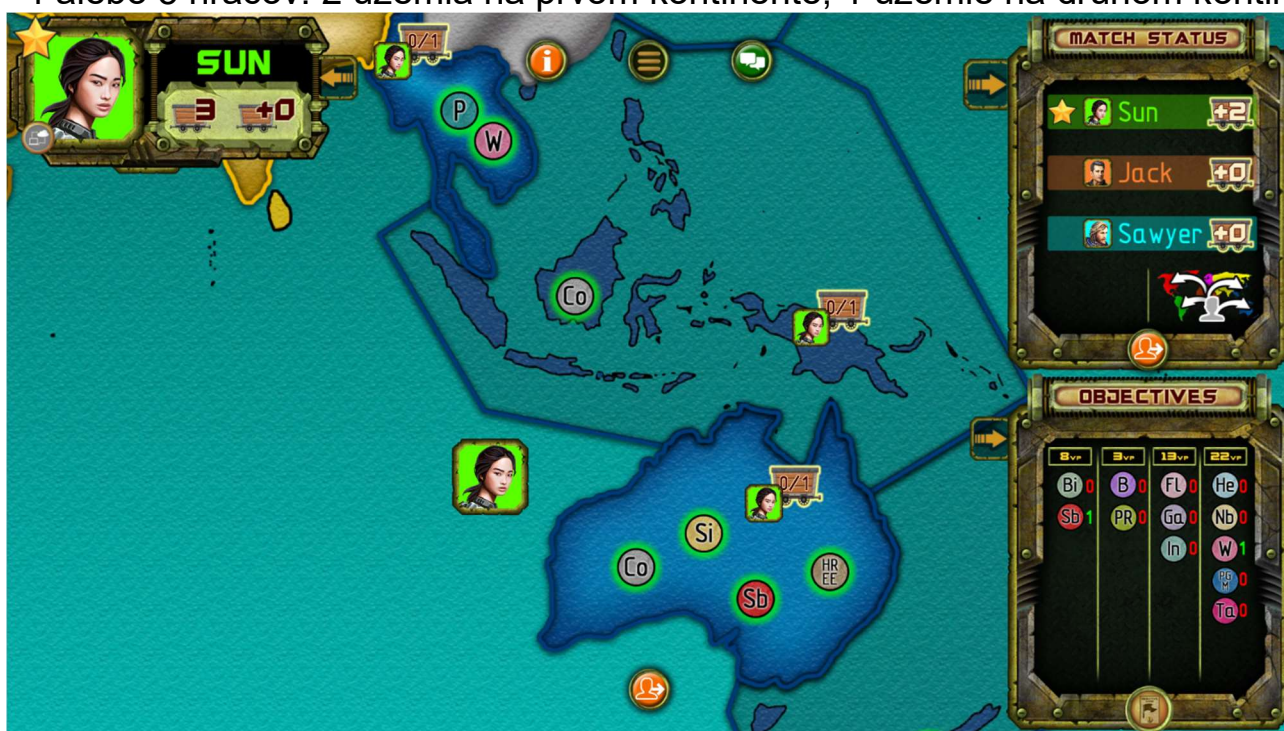
Pri tomto nastavení si každý hráč môže celkom slobodne vybrať, v ktorých oblastiach sveta začne hru, aby bol čo najbližšie k materiálom, ktoré potrebuje pre svoje ciele.

Každý hráč si vyberie kontinent kliknutím na prázdny portrét vedľa neho a potom si vyberie niektoré susedné územia kliknutím na ne; potom to isté urobí ďalší hráč atď. Keď si všetci hráči vybrali jeden kontinent a niektoré územia na ňom, každý si môže vybrať druhý kontinent a urobiť to isté znova, tentoraz opačne v opačnom poradí (to znamená, že posledný hráč si vyberie svoj prvý kontinent a hneď potom aj svoj druhý).

Ak sú na mape ešte neobsadené kontinenty, musíte si vždy vybrať jeden z nich; nikdy si nemôžete vybrať kontinent, na ktorom už boli rozmiestnení dvaja hráči, alebo si vybrať ten istý kontinent dvakrát. Samozrejme, nikdy si nemôžete vybrať ani územie, ktoré už patrí inému hráčovi.

V závislosti od počtu hráčov sa líši počet území, ktoré si každý bude môcť vybrať:

- 3 hráči: 3 územia na prvom kontinente, 2 územia na druhom kontinente
- 4 alebo 5 hráčov: 2 územia na prvom kontinente, 1 územie na druhom kontinente



Príklad nastavenia otáčok: Sun si tu vybrala Oceániu ako svoj prvý kontinent, potom si vybrala svoje počiatočné územia: Vietnam, Nová Guinea a Austrália

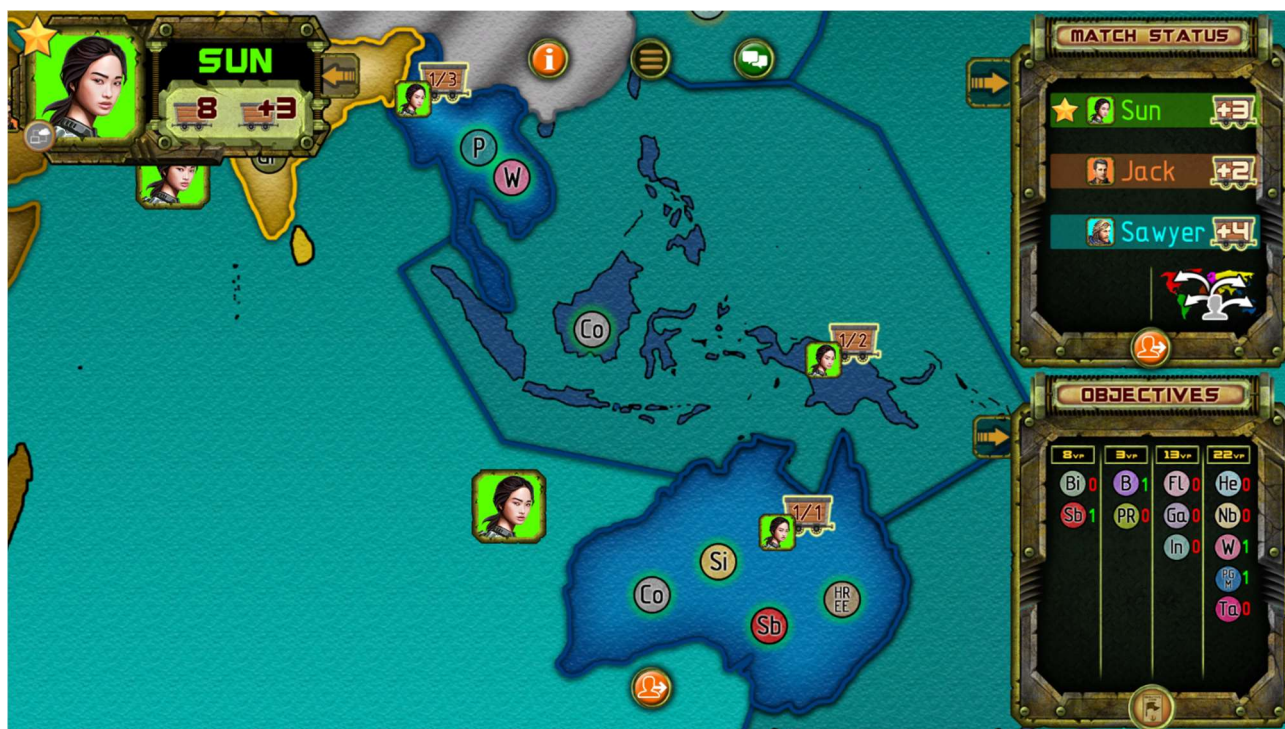
Spustenie územia (rozšírené nastavenie)

Keď je zapnutá možnosť "Rozšírené nastavenie hry", hráči si nebudú môcť vybrať svoje štartovacie územie a namiesto toho im ho hra prideli náhodne a automaticky. Všetky ostatné pravidlá z jednoduchého nastavenia stále platia.

Umiestnenie počiatočných aktív

Keď si všetci hráči vyberú svoje počiatočné kontinenty a územia, môžu rozdeliť zvyšok svojich počiatočných aktív. Tieto aktíva môžu byť umiestnené len na územia, ktoré už patria ich hráčovi.

Kliknutím na územie naň umiestnite 1 ďalšie aktívum. Počet Aktív, ktoré môžete ešte umiestniť na mapu, je viditeľný na ľavom hornom paneli hráča.



Príklad nastavenia otáčok: Sun tu umiestnila 3 svoje aktíva, 2 na Vietnam a 1 na Novej Guinei a musí umiestniť ďalšie 3 aktíva, aby dokončila svoj ťah.

Hranie hry

Po dokončení nastavenia sa začne samotná hra. Každá hra RAWsiko je rozdelená na ťahy (počet ťahov, ktoré chcete, aby vaše hry trvali, môžete zmeniť v ponuke Možnosti). Počas každého ťahu budú mať všetci hráči postupne možnosť presunúť svoje aktíva na mape a obsadiť prázdne územia alebo ich vziať inému hráčovi.

Aby hráč mohol kontrolovať určitý materiál, musí mať pod kontrolou akékoľvek územie na hracej ploche, kde sa tento materiál nachádza. Vlastníctvo viacerých kópií toho istého materiálu nemá žiadny praktický účinok (okrem toho, že vám zaručuje, že si zachováte vlastníctvo materiálu, ak stratíte jedno územie, kde sa nachádza).

Materiály, ktoré už vlastníte, sú na hernej mape zvýraznené zelenou farbou. Materiály, ktoré nevlastníte, ale ktoré potrebujete na splnenie jedného alebo viacerých Cieľov, sú zvýraznené oranžovou farbou.



Príklad zvýraznenia materiálov: Sun už vlastní všetky materiály so zeleným osvetlením, pričom musí získať všetky oranžovo podsvietené materiály, ktoré požaduje jej cieľ

Ťahy

Každý ťah hry je rozdelený do dvoch rôznych fáz.

Investičná fáza

[iba počas prvého ťahu hry sa investičná fáza nehrá]

Každá investičná fáza predstavuje začiatok nového ťahu a vykonáva sa pred akoukoľvek inou akciou.

Všetci hráči počas tejto fázy získavajú a umiestňujú ďalšie aktíva. Aktíva, ktoré každý hráč dostane, sa rovnajú počtu rôznych materiálov, ktoré vlastní na začiatku ťahu, vydelenému 3 a zaokrúhlenému nahor (každý materiál sa vždy počíta ako 1, aj keď ho ovládate na viacerých územiach). Náhľad na to, koľko Aktív by každý hráč pri svojom aktuálnom postavení získal v nasledujúcej investičnej fáze, môžete vidieť v okne Stav zápasu v pravom hornom rohu. Tieto nové aktíva môže hráč umiestniť na akékoľvek územie, ktoré už má pod kontrolou. Stačí kliknúť na územie, ktoré vlastníte, a umiestniť naň 1 z nových Aktív.

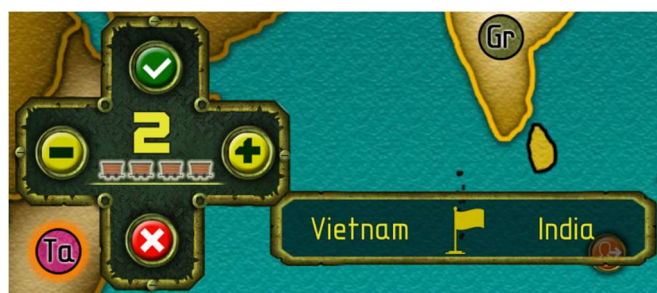


Príklad investičnej fázy: Sun mal 4 aktíva na umiestnenie (vľavo) a rozhodol sa umiestniť 2 aktíva na Ukrajinu a 2 aktíva v Turecku (vpravo).

Fáza akcie

Keď sú všetky posily umiestnené, prvý hráč môže hrať svoju akčnú fázu. Hráč môže presunúť svoje aktíva na ľubovoľné susedné územie (alebo na územie prepojené morom cez prerušovanú čiaru na mape). Keď hráč dokončí svoju akčnú fázu, začína svoju akčnú fázu ďalší hráč atď.

Ak chcete presunúť svoje aktíva z jedného územia na druhé, najprv kliknite na počiatočné územie, potom kliknite na cieľové územie, potom pomocou panela v ľavom dolnom rohu regulujte počet aktív, ktoré chcete presunúť ("+" a "-"), a nakoniec stlačte tlačidlo "." na potvrdenie presunu. Ak si to rozmyslíte, stlačením tlačidla "X" zrušíte výber všetkého.



Príklad bežného stavu nástroja Action Tool: aktuálne Hráč sa rozhodol obsadiť Indiu, presun 2 aktív začínajúcich vo Vietname



Príklad: Sun má 4 aktíva v na Ukrajine, ale stále môže konať len s 2 aktívami

Každý jednotlivý majetok sa môže počas každej akčnej fázy pohnúť len raz. Aby ste mali prehľad o tom, s akými Aktívami ste už v aktuálnom ťahu pohli, na každom vašom vlastnom území sa zobrazujú dve čísla: prvé číslo ukazuje, koľko Aktív v danom území sa nepohlo, a teda ešte môže konať, druhé číslo, koľko Aktív celkovo máte v území. Ak je teda prvé číslo na území 0, až do vášho ďalšieho ťahu nie je možné z tohto územia vykonávať žiadne akcie. Ak je územie, na ktoré chce hráč presunúť nejaký majetok, prázdne, okamžite nad ním získate kontrolu a všetky jeho materiály. Ak sa na území už nachádza jeden alebo viacero aktív iného hráča, automaticky sa začne obchodný súboj, ktorý určí, či si predchádzajúci vlastník ponechá kontrolu nad územím, alebo ho získa nový vlastník.

- Pri súboji je maximálny počet aktív, ktoré môžu obaja hráči použiť, obmedzený na 3, aj keď ich majú na dvoch územiach viac. Obranca sa vždy automaticky bráni s čo najväčším počtom aktív, zatiaľ čo útočník môže zmeniť počet aktív, ktoré chce použiť, na ľavom dolnom paneli ako zvyčajne. Stretnutie je automaticky vyriešené hrou

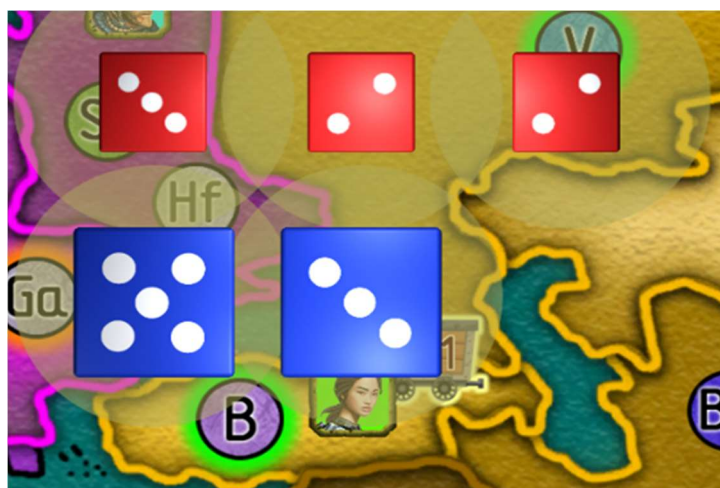
podľa nasledujúcich pravidiel:

- Útočník aj obranca hádžu toľkými kockami, s koľkými aktívami útočia/bránia.
- Najvyšší výsledok útočníka sa spáruje s najvyšším výsledkom obrancu; ak obaja hráči hodili aspoň dve kocky, spáruje sa druhý najvyšší výsledok útočníka s druhým najvyšším výsledkom obrancu; ak obaja hráči hodili tri kocky, spárujú sa posledné dva zostávajúce výsledky.
- Ak jeden z hráčov hodil viac kociek ako druhý, všetky zostávajúce výsledky (najnižšie) sa jednoducho ignorujú.
- Za každú takto vytvorenú dvojicu výsledkov stráca hráč, ktorý dosiahol najnižší výsledok hodu, žetón aktíva, ktorý sa z herného plánu úplne odstráni. V prípade, že je dvojica nerozhodná, je to vždy útočník, kto stráca žetón



Príklad obchodného stretu: Sun útočí na Nemecko od Turecka s 3 aktívami. Sawyer sa bude môcť brániť len s 2 aktívami

Ak boli všetky aktíva obrancu počas súboja zničené, všetky prežité útočiace aktíva sa automaticky presunú na dobyté územie. Ak má obranca po súboji na napadnutom území stále aktíva, útok je neúspešný a obranca si ponecháva vlastníctvo územia. O dobytie toho istého územia sa môžete pokúsiť viackrát za ťah, pokiaľ máte aktíva, ktoré sa naň môžu presunúť. Upozorňujeme tiež, že Aktívum, ktoré sa zúčastnilo obchodného stretu, ktorý skončil prehrou napadnutého, sa nepočíta ako "presunuté".



Príklad výsledkov obchodného súboja: Sun úplne prehrala svoj útok. Jej 3 aktíva v skutočnosti nevyhrali na 2 aktívach Sawyera

Vyradenie hráčov

Ak hráčovi na hernej ploche nezostanú žiadne žetóny aktív, je okamžite vyradený z hry a už nebude môcť nijakým spôsobom konať. Vyradenie sa počíta ako automatická prehra, a to aj v porovnaní s hráčmi, ktorí získali 0 bodov, ale prežili do konca hry.

Voliteľné pravidlo: Monopolné ovládanie

Ak "Voliteľné pravidlo: Monopoly Stranglehold" je aktívne, vždy keď je hráč vyradený z hry, počítadlo ťahov sa okamžite posunie o jeden ťah (čím sa hra skráti o jeden ťah za každého vyradeného hráča). Pravidlo neplatí, ak je hráč vyradený počas posledného ťahu hry. Optional Rule: Monopoly Stranglehold



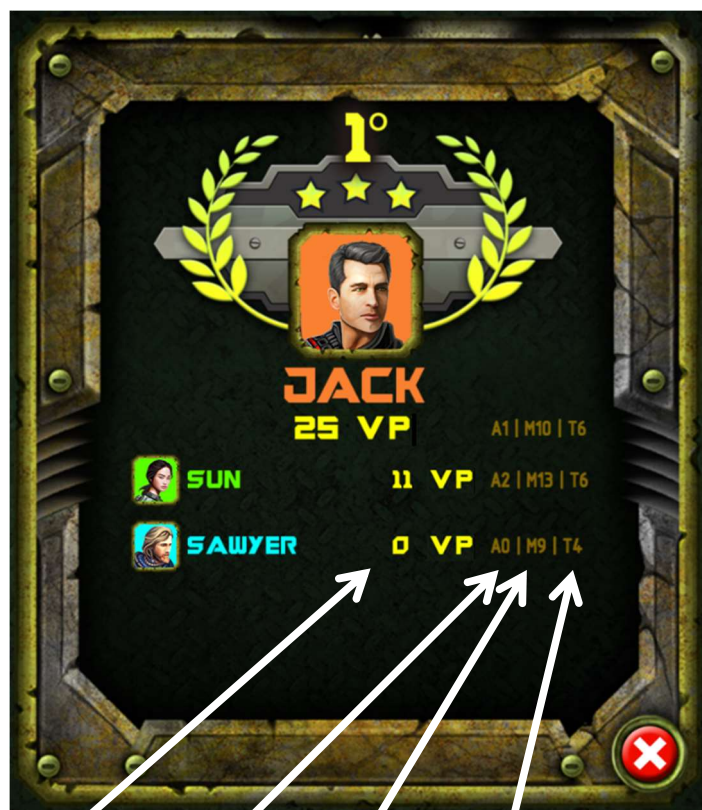
Symbol "X" na presýpacích hodinách ukazuje, že hra Monopoly Stranglehold je aktívna

Koniec hry

Po dokončení posledného ťahu sa hra skončí a určí sa víťaz.

Hráč získava body za každú aplikáciu vo svojich cieľoch, ak má momentálne pod kontrolou všetky materiály potrebné pre ňu, ako je uvedené v samotných aplikáciách (vlastníctvo len niektorých materiálov potrebných pre aplikáciu neudeľuje žiadne body).

Vyhráva hráč, ktorý získal najvyšší celkový počet bodov. Ak majú dvaja alebo viacerí hráči rovnaký počet bodov, na vrchol sa dostáva ten, kto dokončil najviac aplikácií, potom ten, kto ovláda celkovo najviac materiálov, a potom ten, kto ovláda najviac území.



Vít'azné body

Aplikácie

Materiály

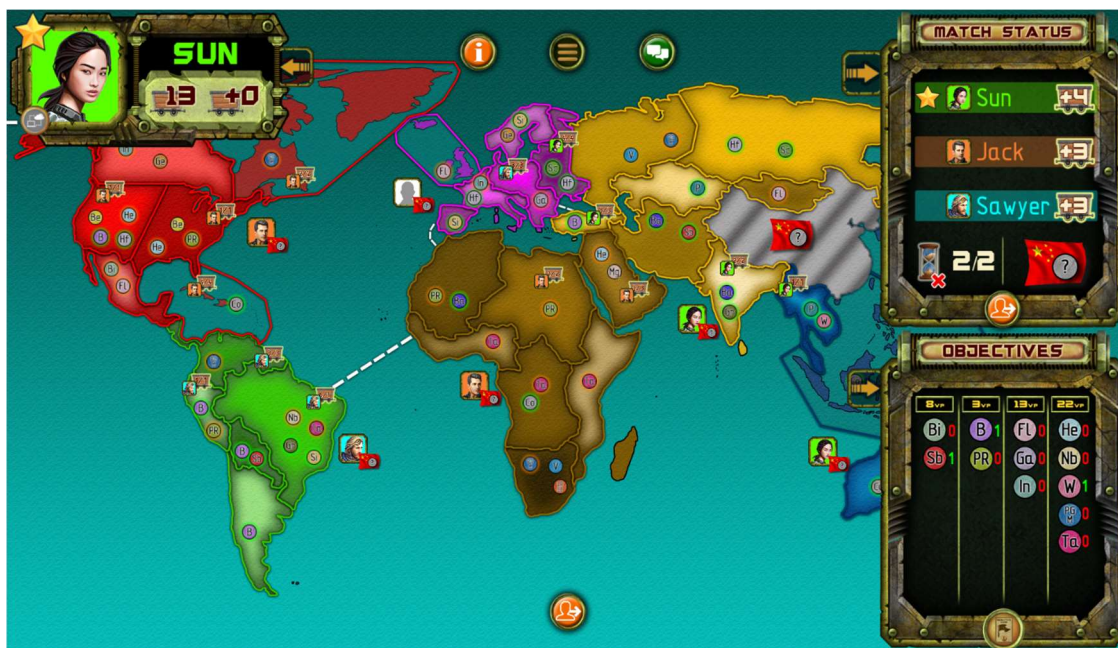
Územia

Voliteľné pravidlo: Obchod s Čínou

Ak je "Voliteľné pravidlo: Bezprostredne pred vypočítaním skóre hráčov sa uskutoční jedna udalosť navyše s názvom Obchod s Čínou.

Obchod s Čínou umožňuje každému hráčovi získať kontrolu nad jedným dodatočným materiálom podľa vlastného výberu za každý kontinent, na ktorom má výhradnú prítomnosť (čo znamená, že vlastní aspoň jedno územie na danom kontinente a žiadny iný hráč ho nemá). Počas tejto fázy budete môcť vidieť, ktoré kontinenty majú výhradnú prítomnosť hráča, ak nejakú má, a to tak, že sa pozriete na portrét vedľa každého kontinentu. Na základe tohto pravidla si hráči môžu vybrať akýkoľvek materiál kdekoľvek tak, že naň jednoducho kliknú na hernej mape. Takto vyžiadané materiály sa pre všetky účely pridajú k materiálom, ktoré hráč vlastní, a teda prispievajú aj k naplneniu jeho žiadostí.

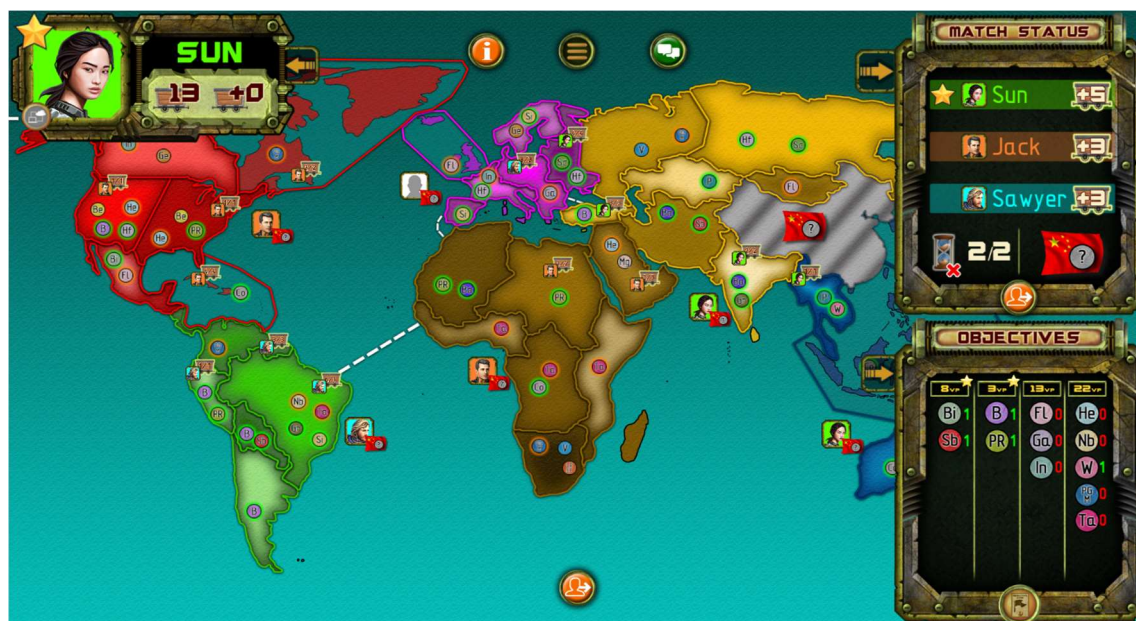
(A)



Príklad obchodu s Čínou:

Sun je vlastníkom 2 kontinentov a môže si vybrať 2 materiály (obrázok A), teda Sun si vyberie bizmut (Bi) v Mexiku a fosfátové horniny (PR) v Peru, Týmto spôsobom dokončí 2 aplikácie svojich cieľov (obrázok B).

(B)



UŽITE SI HRU!

RAWsiko has been developed as part of
Raw MatTERS Ambassadors at Schools



RAWsiko was created by:



National Research Council of Italy

The digital versions of RAWsiko have been developed by:



This activity has received funding from the European Institute of Innovation and Technology (EIT), a body of the European Union, under the Horizon 2020, the EU Framework Programme for Research and Innovation