

# Quantum®

Přichází jako třetí v řadě po hrách **Qwixx** a **Qwinto!**



Počet hráčů: 2-4

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 15 min.

## Kostky

2

1

2

3

4

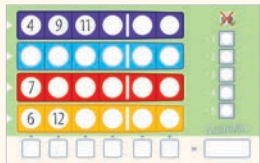
5

6

K dispozici je jedna obyčejná bílá kostka (s čísly 1 až 6) a šest barevných kostek. Na barevné kostce jsou zobrazena čísla od 1 do 6 ve čtyřech barvách, červená, žlutá, modrá a fialová. Čísla na barevných kostkách jsou však zastoupena různě, na barevné kostce tudíž nejsou vždy č. 1 až 6.

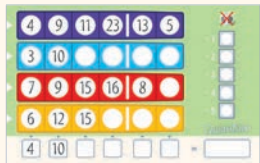
## Zadání čísel

V průběhu hry hráči zapisují své skóre do čtyř barevných řádků. Čísla musí být vždy zapisována vzestupně zleva doprava, do správné barevné řady - mezery nejsou povoleny. Čísla v barevném řádku jsou zapisována vzestupně až po oddělovač, odtud jsou zapisována sestupně. Každý hráč si sám rozhodne kdy číslo do řádku запиše a kdy ne. Můžete například zapsat číslo do žlutého řádku, potom do fialového řádku, další číslo do žlutého řádku, znovu do žlutého, do červeného řádku atd.



Tim již na svém listu zapsal šest čísel. V každém řádku se čísla zvyšují zleva doprava.

Jakmile hráč vyplní všechna čísla v jednom **sloupci**, zapíše si druhé nejnižší číslo z tohoto sloupce do bílého rámečku pod tímto sloupcem jako své vítězné body. **Poznámka:** Pokud je v daném sloupci více čísel s nejnižší hodnotou, hráč si jako vítězné body zapíše další vyšší číslo.



Tim již přešel oddělovač ve fialovém a červeném řádku. Čísla od oddělovače jsou v sestupném pořadí. Tim již zcela vyplnil první dva sloupce. V prvním sloupci je druhá nejnižší hodnota 4, což znamená, že v tomto sloupci zapíše 4 vítězné body. Ve druhém sloupci je druhá nejnižší hodnota 10, za což si připsá 10 bodů.

**Speciální případ:** Pokud hráč v jednom sloupci zadá čtyřikrát stejné číslo, zapíše si toto číslo jako vítězné body. Pokud například v prvním sloupci zapíše č. 6, zapíše si 6 bodů.

## Průběh hry

Všichni hráči mají svůj výsledkový list a pero. Vyberte, který hráč začíná. Hráč, který je na řadě (aktivní hráč), vždy provede svou akci následujícím způsobem ve třech krocích:

**A)** Aktivní hráč hodí všemi 7 kostkami. Pokud je s výsledkem hodu spokojen, vynechá svůj druhý pokus. Pokud není s výsledkem hodu spokojen, má dovoleno hodit ještě jednou libovolným počtem kostek, tedy může přehodit znovu všechny kostky nebo jen vybranými kostkami. **Poznámka:** Hráč se může před druhým hodem podívat, jaké barvy a čísla jsou na kostkách, které chce přehodit.

**Příklad:** Sára je spokojena s čtyřmi kostkami a po prvním hodu přehodí tři kostky.

**B)** Aktivní hráč roztřídí kostky podle barvy a z nich vytvoří oddělené skupinky. Nyní může (ale nemusí) tento hráč vybrat jednu barvu a součet těchto kostek (plus č. z bílé kostky) zapsat do stejné barevného řádku. Ostatní hráči nyní nesmějí zapsat nic. **Důležité:** Číslo z bílé kostky se vždy přičte k součtu čísel z barevných kostek.



Sára má po druhém hodu následující možnosti, ze kterých si může vybrat. Může zapsat červenou 6, nebo žlutou 8, nebo fialovou 6, nebo modrou 13. Sára se rozhodne zapsat fialovou 6 do fialového řádku.

**C)** Pro přehlednost hry, posune aktivní hráč vybrané kostky stranou. Nyní si **všichni** hráči mohou (ale nemusí) vybrat a zapsat čísla do svého výsledkového listu ze zbývajících barev. Číslo z bílé kostky se opět připočítává ke všem výsledkům daných barev. Je dovoleno, aby si více hráčů zvolilo stejnou barvu a zapsalo stejný výsledek do barevného řádku. **Poznámka:** Pokud si aktivní hráč nevybral v bodu B (viz také “**Nepovedený hod**”) žádný výsledek z hodu kostek, jsou všechny barvy dostupné pro každého hráče.



Sára dá stranou jí vybrané fialové kostky z bodu B. Pro všechny hráče jsou nyní k dispozici zbylé kombinace barev a čísel (červená 6, žlutá 8 a modrá 13). Sára запиše žlutou 8, Tim a Ema si запиši červenou 6. Linus запиše modrou 13.

### **Nepovedený hod:**

Pokud aktivní hráč nezapiše hodnotu v bodu B ani C, musí zaškrtnout “chyba” na svém výsledkovém listu. Neaktivní hráči nemají povinnost vybrat nic, tudíž nezaškrťávají pole “chyba”. První “chyba” se počítá jako -1, druhá jako -2 a třetí jako -3 body.

Nyní se hra přesune k dalšímu hráči ve směru hodinových ručiček. Ten se stane aktivním hráčem a postupuje podle bodů A, B a C.

## **Co se stane, když nepadne barva?**

Pokud aktivní hráč dokončí hod (max. 2 hody) a nepadne jedna, nebo několik barev, pak se číslo na bílé kostce počítá jako skóre pro chybějící barvu/barvy.

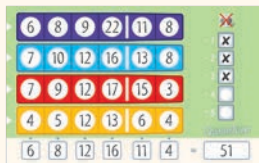


Linus je aktivní hráč. Po druhém hodu nepadla červená ani fialová barva. V bodu B tedy může zadat jedno z následujících čísel: červená 3, žlutá 8, fialová 3, modrá 19. Linus se rozhodne pro fialovou 3 a tu si запиše do svého výsledkového listu do fialového řádku. Všichni hráči pak mohou zapsat zbývající barvy červenou 3, žlutou 8 a modrou 19.

**Technická poznámka:** Nejvyšší hodnota, kterou lze u dané barvy dosáhnout (včetně bílé kostky) je 33 bodů, což se stává jen výjimečně. Hráči by se tedy měli snažit nezapisovat v prvních třech sloupcích příliš vysoké hodnoty. Není tak snadné dosáhnout 15 nebo dokonce 20 bodů u jedné barvy.

## Konec hry a bodování

Hra končí, když jeden z hráčů vyplní všechny čtyři barevné řádky na svém výsledkovém listu. Pokud se tak stane v bodu B, bod C již neproběhne. Hra končí také v případě, že po bodu C jeden z hráčů zaškrtně svou pátou "chybu". Hráči doplní své body za dokončené sloupce (za neúplné sloupce žádné body nezískají). Hráči odečtou od celkového skóre mínusové body za "chyby". Kdo má nejvíce bodů vyhrává celou hru.



Ema vyplnila všechny čtyři řádky, což znamená konec hry. Ema získává 57 vítězných bodů ( $6 + 8 + 12 + 16 + 11 + 4$ ) za dokončené sloupce. -6 bodů za tři "chyby" (-1, -2, -3). Její celkové skóre je tedy 51 vítězných bodů.