



Nechtějí se vám číst pravidla?
Podívejte se
na videonávod.

PRAVIDLA HRY

OBSAH:



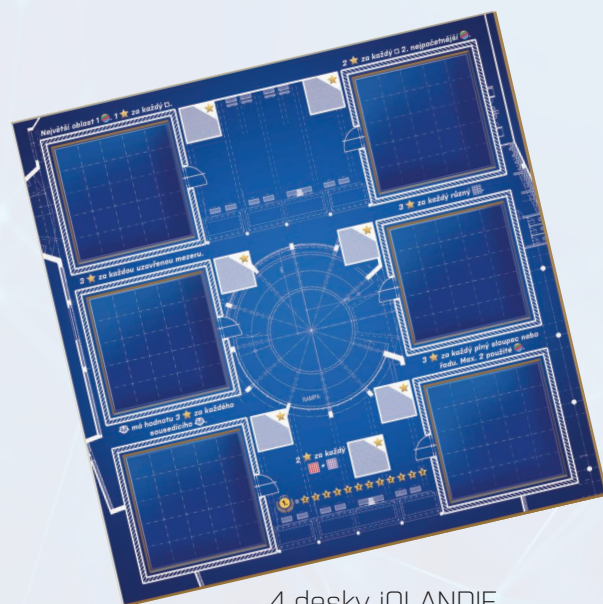
4 krabičky pro
karty úloh



168 karet
(160 karet úloh
a 8 karet nápovědy)



4 žetony pořadí



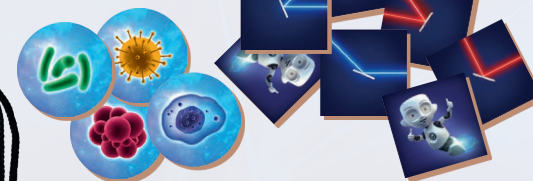
4 desky iQLANDIE



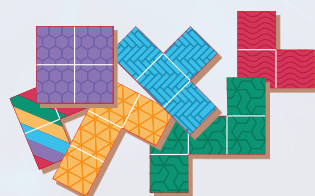
4 desky hráče



3 plátěné pytlíky
na dílky expozic



4 sady žetonů hráče
(10 žetonů laseru/robotu,
8 žetonů s buňkami)



160 tetrisových
dílků expozic



2 mazatelné fixy



20 speciálních karet vesmíru

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!

PŘÍPRAVA HRY

Před první hrou vyplokejte všechny tetrisové dílky a podle velikosti je rozdělte do příslušných pytlíků. Karty zamíchejte a vložte je do krabiček podle okruhů (biologie, programování, optika, vesmír).

Před každou hrou položte doprostřed stolu krabičky s kartami a vedle každé z nich náhodně vytáhněte z pytlíků tetrisové dílky podle počtu hráčů (4 hráči – 2 velké, 2 střední, 1 malý; 3 hráči – 1 velký, 2 střední, 1 malý; 2 hráči – 1 velký, 1 střední, 1 malý). Tím utvoříte nabídku dílků pro každý z okruhů. Doprostřed stolu dejte žetony pořadí. Dále si každý hráč vezme tyto komponenty – desku iQLANDIE, herní desku, sadu 20 žetonů a 5 karet vesmíru. Začíná nejmladší hráč a dále se posouvá po směru hodinových ručiček. Hra se hraje na 12 kol.

CÍL HRY

Cílem hry je získat co nejvíce bodů. Body získáváte za umístění dílků do jednotlivých expozic na vaší desce iQLANDIE podle jejich bodovacích kritérií. Hráč s nejvíce body vítězí.



PRŮBĚH KOLA

Každé kolo se skládá ze 2 fází.

1. FÁZE ŘEŠENÍ ÚLOHY:

Hráč na tahu vybere jeden ze 4 okruhů podle svého uvážení. Všichni hráči si připraví komponenty potřebné k řešení daného okruhu. Pro úlohy programování, biologie a optiky hráči nejprve povytáhnou kartu z krabičky, aby se na úlohu připravili. Poté, co se všichni připraví, hráč na tahu vytáhne celou kartu z krabičky a všichni zároveň začínají řešit úlohu. Podle toho, jak rychle hráči úlohu vyřeší, si ze stolu vezmou žeton pořadí 1 (rychlejší vyhrává). Až budou mít všichni hráči žeton pořadí, otočí kartu, kde naleznou jedno ze správných řešení úlohy. U vesmíru a optiky může být vícero správných odpovědí.

Nejrychlejší hráč bude mít žeton pořadí s číslem 1, druhý nejrychlejší s číslem 2 atd. Žetony určují, v jakém pořadí si hráči budou vybírat dílky na svou desku iQLANDIE.

2. FÁZE POLOŽENÍ TETRISOVÉHO DÍLKU:

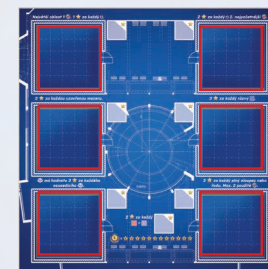
Hráč, který jako první vyřešil úlohu správně, si zaškrtně 2 body na své desce iQLANDIE. Poté si hráči v příslušném pořadí vyberou 2 tetrisové dílky z nabídky pod úlohou, která se řešila.

Postup při vybrání tetrisových dílků

Podle žetonu pořadí si každý hráč vezme z nabídky 2 dílky. První až předposlední hráč do této nabídky přidá 1 dílek z libovolného pytlíku. Poslední hráč již dílek nepřidává a vezme si zbývající 2 dílky.

Jakmile si hráči vezmou dílky, vyloží je dle svého uvážení na desku iQLANDIE. Smí je položit do kterékoliv expozice, ale po započítání nového kola už nesmí dílky přesunout jinam.

Poté, co si všichni hráči vzali dílky, je třeba doplnit nabídku dílků pod danou úlohu. Tím končí kolo. V následujícím kole vybírá úlohu hráč nalevo od hráče, který vybíral jako poslední. Hráči takto pokračují dokud se neodehraje celkem 12 kol, např. ve 3 hráčích každý vybere úlohu 4x.



Expozice na desce iQLANDIE

PRAVIDLA ÚLOH

BIOLOGIE

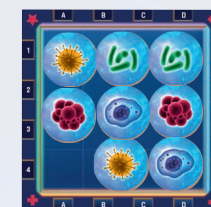
Cíl úlohy: přesně složit symboly na desce hráče tak, aby odpovídaly rozložení na kartě.

Hráč na tahu vytáhne kartu a všichni položí žetony na hráčskou desku podle toho, jak je naznačeno na kartě. Jakmile jsou všichni připraveni, hráč na tahu otočí kartu a všichni se snaží posouvat symboly tak, aby odpovídaly rozložení výsledné pozice. Po umístění všech žetonů můžete se svou deskou libovolně otáčet, ale žetony již nesmíte vyjmout.



Počáteční pozice žetonů

Výsledná pozice žetonů

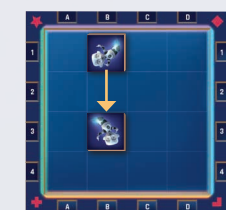


Výsledná pozice žetonů na hráčské desce

PROGRAMOVÁNÍ

Cíl úlohy: podle příkazů najít pole, na kterém se robot zastaví.

Hráč na tahu nejdříve povysune kartu, aby všichni viděli začátek trasy. Každý hráč si vezme svého robota a umístí ho na počáteční pozici. Na kartě jsou znázorněné programovací kódy, které robota posunují k dané barvě nebo symbolu. První část příkazu ukazuje, kam se robot otočí a část druhá počet polí, o který se posune. Barva znamená pohyb horizontálně či vertikálně, zatímco symbol znamená pohyb po diagonále.



Pohyb k barvě



Pohyb k symbolu

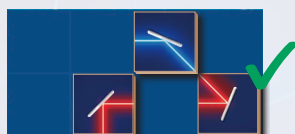
OPTIKA

Cíl úlohy: propojit 2 body na desce s použitím předepsaných dílků.

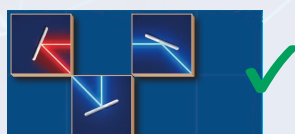
Hráč na tahu nejdřív povysune kartu, aby bylo vidět, které 2 body na mřížce musí laserem spojit. Každý hráč si může vložením malých obdélníčků na svou desku hráče označit tyto body. Po vytažení karty uvidíte dílky, které musíte při řešení dané úlohy použít. Laser musí navazovat na počáteční body vždy kolmo – poté můžete dílky libovolně otáčet a skládat do dané mřížky. Laser prochází prázdnými poli, proto se na sebe dílky nemusí přímo napojovat, ale musí navazovat na úhel daného laseru. Lasery se mohou křížit, ale nemohou procházet polem, kde se nachází zrcadlo (vámi umístěný žeton). Žeton musí být vždy umístěn v mřížce.



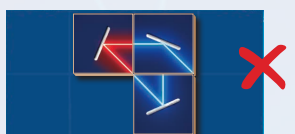
Dva malé žetony k označení počátku a cíle.



Povolená návaznost laserů.



Povolené křížení laserů.



Nepovolené křížení laserů.

VESMÍR

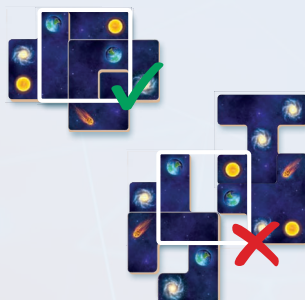
Cíl úlohy: poskládat karty na sebe do vrstev tak, abyste získali stejné rozložení symbolů, jaké je na kartě.

Každý hráč si připraví 5 karet vesmíru. Snaží se je poskládat na sebe tak, aby vytvořil požadované uskupení vesmírných těles. Karty můžete skládat do vrstev tak, že přesahují daný tvar 3x3 pole. Ale pozor, ve výsledném části obrazce (3x3 pole) nesmí být žádné prázdné místo ani symbol, který tam nepatří.

Poznámka: meteority mohou být libovolně natočené ve výsledném obrázku.



Karta úlohy



Výsledný obrazec složený ze 3 karet položených na sobě.

CHYBNĚ VYŘEŠENÁ ÚLOHA

Pokud se stane, že hráč chybně vyřešil úlohu, automaticky se přesune na konec pořadí. Pokud již získal 2 body za prvního hráče, tak si je smaže. Tyto 2 body získá další hráč v pořadí. Jestliže má úlohu chybně vyřešenou více hráčů, tak se na konec pořadí posunou podle žetonů pořadí, které si vzali.

Úlohy nemají časové omezení, ale poslední hráč, který ještě nevyřešil úlohu, si automaticky bere poslední z žetonů pořadí. Stále ale platí, že když jiný hráč vyřešil úlohu chybně, tak se posune v pořadí až za něj.

DÍLKY EXPOZICE

Každý dílek představuje část expozice, kterou chce každý hráč umístit do své iQLANDIE. A jak už to bývá, každému se na výstavu hodí něco trochu jiného. Ve hře je 9 různých tvarů dílků a 5 různých barev. Dále se zde nachází jedna žolíková sada dílků. U těchto dílků se musíte na konci hry rozhodnout, jakou barvu budou zastávat.



Žolíkový dílek

POČET DÍLKŮ U ÚLOHY

Podle počtu hráčů se u každé úlohy budou nacházet tyto dílky.

Ve 4 hráčích – 1 malý, 2 střední a 2 velké dílky.		Malý dílek (3 pole)
Ve 3 hráčích – 1 malý, 2 střední a 1 velký dílek.		Střední dílek (4 pole)
Ve 2 hráčích – 1 malý, 1 střední a 1 velký dílek.		Velký dílek (5 polí)

Po každém kole je nutné pro danou úlohu dílky znovu doplnit. Libovolný hráč náhodně vybere daný počet z dílků v pytlících. Ve vzácných případech, kdy v pytlíku dojdou nějaké dílky, jednoduše vezměte místo nich dílky střední. Při umísťování můžete dílky libovolně natáčet a obracet. Poté, co začne nové kolo, dílky již nesmíte přesunout.

PRAVIDLA UMISŤOVÁNÍ DÍLKŮ

Dílek, který si hráč vezme, už nesmí vrátit zpět ani ho zaměnit za jiný dílek. Každý dílek může být umístěný do kterékoliv expozice v iQLANDII hráče. Pokud tvar do iQLANDIE lze umístit, tak jej umístit musíte. V případě, kdy opravdu nemáte kam dílek umístit, vezměte si dílek 1x1 ze společné zásoby stejné barvy. Tento dílek na sobě nikdy nemá robota.

DESKA IQLANDIE

Každý hráč má před sebou svoji desku, jež představuje technický plán budovy iQLANDIE a jednotlivé čtvercové sítě jsou oddělené expozice. Hráči se tedy snaží vytvořit co nejlepší expozici pomocí kritérií, která vidí na své desce.

BODOVÁNÍ

- 1** V této expozici se počítá pouze nejpočetnější barva. Za každý čtvereček dané barvy máte na konci hry 1 bod.
- 2** V této expozici se snažíte rovnoměrně skládat dílky 2 barev. Na konci hry dostanete 2 body za každý čtvereček druhé nejpočetnější barvy.
- 3** V této expozici se snažíte vytvářet co nejvíce mezer mezi jednotlivými dílky. Za každou takto vytvořenou mezeru hráč na konci hry dostane 3 body. Na počtu čtverečků v mezeře nezáleží.

Vždy za ni dostanete pouze 3 body. Strany expozice se považují za uzavřené, tzn. už na začátku hry máte za tuto expozici 3 body.

4 Do této expozice skládáte různé tvary dílků. Za každý odlišný tvar dílku dostanete na konci hry 3 body.

5 Na některých dílcích naleznete roboty, kteří budou bodovat právě v této expozici. Snažte se dílky skládat tak, aby na sebe navazovalo co nejvíce robotů. Na konci hry obodujete každého robota tak, že dostanete 3 body za každého dalšího robota, se kterým sousedí. Diagonální roboti se nepovažují za sousedící.

6 V této expozici se snažíte skládat dílky tak, abyste vyplnili co nejvíce řad a sloupců, přičemž v každé řadě či sloupci nesmí být více než 2 barvy. Poté za každou takovou řadu nebo sloupec dostanete 3 body.

7 Obodování speciální podmínky iQLANDIE. Každý hráč má svoji podmínku pro sbírání 2 barev. Na konci hry spočítáte dílky daných barev (včetně žolíků, které jste nakonec použili jako danou barvu). Za každou dvojici získáte 2 body.

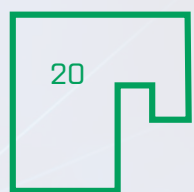
8 Nakonec si spočítáte, kolikrát jste byli v úlohách první a za každé prvenství dostanete na konci hry 2 body.

Konec hry

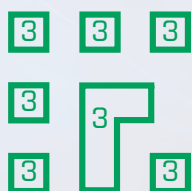
Vítězí hráč, který má po 12. kole nejvyšší součet bodů. Pokud nastala remíza, vítězí hráč, který dostal více bodů za speciální podmínku své iQLANDIE (bod 7). Pokud shoda trvá, vyhraje hráč, který použil méně žolíkových dílků. Jestliže ani poté není rozhodnuto, vítězí všichni hráči, kteří se dělí o první místo.

* Příklad bodování: $20 + 14 + 21 + 15 + 12 + 12 + 16 + 12 = 122$ bodů

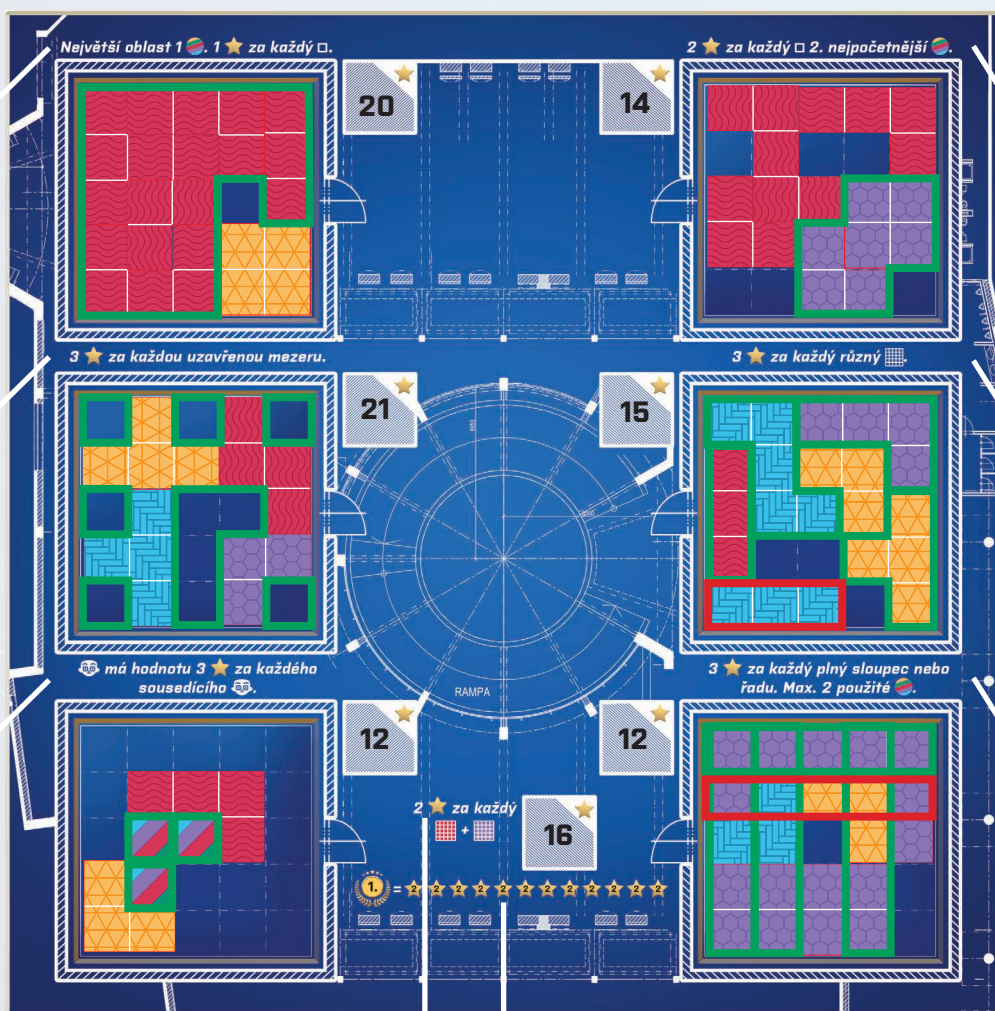
1 Příklad: $20 \times 1 \star = 20 \star$
[20 čtverečků jedné barvy]



3 Příklad: $7 \times 3 \star = 21 \star$
[7 oddělených mezer mezi dílky]



5 Příklad: $6 \star + 3 \star + 3 \star = 12 \star$
[První robot sousedí se 2 a zbylí 2 pouze s jedním]



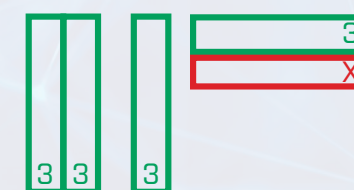
2 Příklad: $7 \times 2 \star = 14 \star$
[Druhá nejpočetnější barva pokrývá 7 čtverečků.]



4 Příklad: $5 \times 3 \star = 15 \star$
[5 různých tvarů dílků]



6 Příklad: $4 \times 3 \star = 12 \star$
[4 sloupců nebo řad obsahující pouze 2 různé barvy]



* Toto bodování je pouhým příkladem, aby co nejlépe vysvětlovalo každou podmínku.

7 Příklad: $8 \times 2 \star = 16 \star$
[8 párů červeného a fialového dílku, zbylých 5 fialových se nepočítá]

8 Příklad: $6 \times 2 \star = 12 \star$
[6 vybojovaných prvních pozic znamená 12 bodů]