

MYRACLIA

Planeta Myraclia.

Pustá a nehostinná. Nekontrolovaně ovládaná živly.

Život zde nemá šanci...

Jsi tu ale ty ! Se svými magickými schopnostmi.

Ty umíš, nebo přesněji řečeno, ty chceš přeměnit Myraclii....

na vysněnou zemi plnou života.

Úkol není lehký.

Musíš zkrotit chaotické živly a elementy,

uspořádat je, zavést pořádek,

aby život mohl rozkvétat...

Nejsi však sám.

Jsou zde další, kteří chtějí Myraclii přetvořit podle svého vlastního obrazu.

Zdroje a čas jsou omezené.

Pokud chceš považovat Myraclii za své dílo,

musíš s ostatními nemilosrdně bojovat o vzácné zdroje,

ale také o samotnou podobu Myraclie.

Tvoje cíle jsou ušlechtilé. Ale jsou i tvé motivy ?



vytvořeno s láskou k otevřenosti a jednoduchosti doprovázené intenzivní atmosférou hry... myraclia je strategická hra pro každou příležitost a každého hráče...

rudy priecinsky

AUTOR HRY MYRACLIA



PRINCIP HRY

Ve hře soupeříš s ostatními hráči o titul *Tvůrce Myraclie*. Snažíš se získat omezené a chaoticky se objevující elementy a zdroje života. Ty jsou představované průsvitnými kostkami v 7 barvách v nerovnoměrném počtu. Musíš je získat, správně uspořádat, případně vyměnit za elementy jiných hráčů a zázrak ! Pustá a nehostinná část Myraclie se mění na nádhernou kolébku života.

Povrch Myraclie je rozdělený na části představované hexagonálními dílky. Jedna strana dílky představuje *původní vzhled* Myraclie, před přeměnou, bez života, druhá strana *teraformovaný vzhled*, novou krásnou tvář Myraclie plnou zeleně. Existují 4 druhy povrchů, a to planiny, lesy, vodní plochy a pohoří.

Hra probíhá v kolech, které se dělí na **2 základní fáze**.

V první fázi – **draftovací** – se hráči postupně v určeném pořadí střídají a vybírají z *draftovací desky* po jednom elementu (kostce), které jim v další fázi pomůžou teraformovat (přeměnit) určitou část planety. Pozor! V každém kole jsou k dispozici jiné elementy. Ty elementy, kterých bylo v předcházejícím kole víc a nebyl o ně zájem, se mohou v dalším kole stát vzácné a žádané. A naopak. Cena za získání vzácného elementu je velká. Rychlost – a někdy i chamtivost – při získávání elementů určí pořadí pro důležitou druhou fázi.

V druhé fázi – **teraformační** – hráči podle pořadí stanoveného v první fázi přeměňují jednotlivé pusté části planety na Myraclii plnou života. Odevzdají elementy zobrazené na Myraclia dílku a dílek otočí na *teraformovanou* stranu. U většiny dílků ihned získávají body, případně pouze/také bonus v podobě *uvolněného elementu*. *Uvolněný element* je možné ihned použít. Pořadí je klíčové, být první v pořadí ale ne vždy znamená výhodu. Pokud jsi byl v první fázi chamtivý nebo jsi zvolil nesprávnou kombinaci elementů, další hráči v pořadí mohou vyměnit svoje elementy za ty, které jsi ve svém tahu nedokázal nebo nemohl využít. Odměnou za přeměnu Myraclie je mimo bodů zároveň právo odhalit nové části planety (vybrat z nabídky nové Myraclia dílky).

Hra končí v kole, ve kterém některý z hráčů teraformoval určitý počet Myraclia dílků. Tento počet závisí na počtu hráčů ve hře.

Do poslední chvíle si nemůžeš být jistý, kdo získá titul *Tvůrce Myraclie*.

Při závěrečném bodování jsou hráči odměněni za podobu teraformovaného území a získávají bonus za nejsouvislejší přeměněnou část planety, za rozmanitost přeměněné plochy, ale také za rozsah jednotlivých druhů přeměněných povrchů.

Tvojí odměnou je úplně nová Myraclia, krásná, plná života. A zároveň pocit, že jsi k tomu přispěl.....**nejvíc**.

ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA HRY

Strategická společenská hra

Pro 2 – 5 hráčů

50 minut hrací doba

Středně obtížná

Rychlé rozložení a složení hry (6 Min)

SEZNAM KOMPONENT

56 oboustranných Myraclia dílků + 1 Kickstarter dílek

60 dřevěných disků hráčů

(9 oboustranných velkých disků + 3 malé disky v jednom stylu na hráče)

103 průsvitných kostek (elementů)

(21 zelených, 19 žlutých, 17 oranžových, 15 červených, 13 modrých, 9 černých, 9 bílých)

1 bodovací deska

1 draftovací deska

1 deska pořadí v kole

1 deska pro výměnu elementů

5 hráčských karet

2 plátěné pytlíky

(1 větší na dílky a 1 menší na elementy)

1 návod

1 Myraclia dřevěná miska (volitelné příslušenství)

1 karta nápovědy

16 Eternity tokenů (volitelné rozšíření)

3 Darkness dílky (volitelné rozšíření)

+

5 plastových pytlíčků (pro pohodlné uložení hráčských sad dřevěných disků)

PRAVIDLA



Pravidla hry Myraclia se můžete lehko naučit během pár minut, pokud se podíváte na YouTube video *'Jak se hraje Myraclia'* (v anglické verzi *'Learn to Play Myraclia'*).

Tento návod na hru Myraclia je rozdělen na následující sekce: *Příprava hry, Průběh kola, Ukončení kola a konec hry, Bodování.*

Na první pohled se pravidla můžou zdát trošku rozsáhlejší. Důvodem je snaha vysvětlit pravidla komplexně a toho je docíleno pomocí příkladů a obrázků. Netřeba se ale bát, Myraclia je velmi kompaktní hra, pravidla se čtou rychle a učí se intuitivně. Jediné přečtení pravidel by mělo být plně dostačující pro úplné porozumění hře.

Na připomenutí si pravidel při dalších hrách by měl postačovat jednostranný přehled kola na poslední straně.

Drobné odlišnosti v hrách s různým počtem hráčů jsou přehledně barevně odlišeny a vyznačeny i na samostatné kartě nápovědy.

Rozšíření Eternity a Rozšíření Darkness jsou popsány v samostatných sekcích.

Hodně štěstí při přetváření Myraclie !

Ikony a symboly zobrazené na komponentách

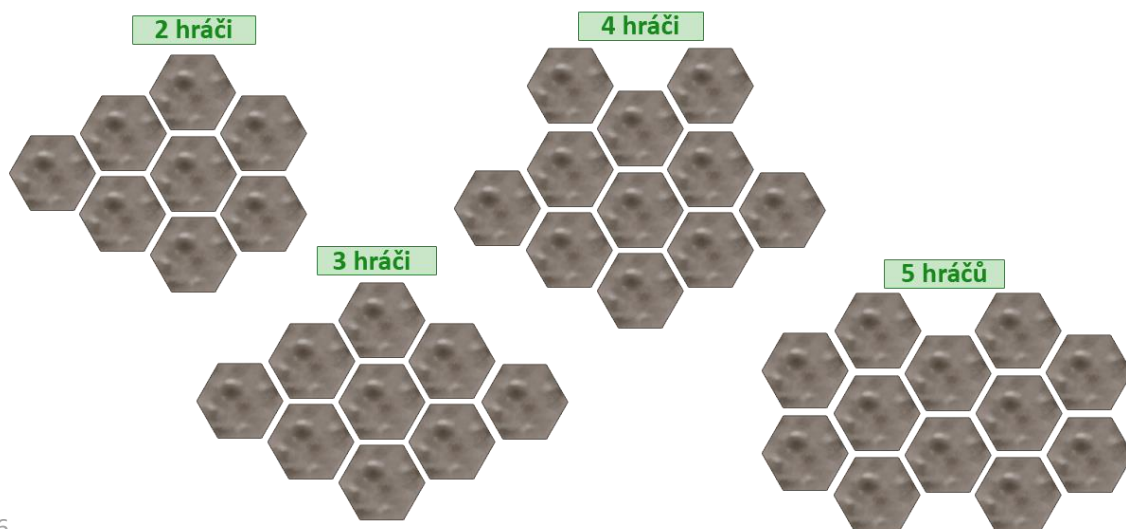
	Elementy potřebné k teraformaci Myraclia dílku (zobrazené na Myraclia dílku)		Ikona žolíku (symbolizuje možnost nahradit chybějící element)
	Vítězné body		Výměnná zóna na kartě hráče. Sem hráči ukládají nepoužité elementy, které můžou využít další hráči
	Uvolněný element, který hráč ihned získá po teraformaci Myraclia dílku	 	Ikony označující druh Myraclia povrchu (planiny, lesy, vodní plochy a pohoří)
	Volný element, který na konci každého kola získá hráč, který teraformoval daný dílek		Symbole na discích hráčů (každý hráč má jiný symbol)

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme **1 hráčskou kartu** a **sadu větších (oboustranných) dřevěných disků s jedním motivem**. Při hře 2 hráčů nebo 3 hráčů, každý hráč dostane všech **9 disků s jedním symbolem**, při hře 4 hráčů a 5 hráčů, každý hráč dostane sadu **8 disků** (nepoužitý disk se vrátí do krabice). Komponenty si hráči umístí před sebe. Disky jsou otočené světlou stranou nahoru (černý symbol na světlém podkladu). Hráčská karta je před začátkem hry prázdná, kromě 2 elementů (2 kostek), které si hráči náhodně vyberou v rámci přípravy (bod 6.).
2. Na kraj stolu se připraví z kraje **bodovací deska**, vedle ní s odstupem **draftovací deska** a **deska pořadí v kole**. Deska pořadí v kole se umístí s orientací na stranu označenou DRAFTING ORDER. Ke každé ze 3 desek se umístí **po jednom menším dřevěném disku** každého hráče (se stejným motivem).
3. Hexagonální Myraclia dílky se vloží do většího pytlíku a zamíchají se (**zásoba dílků**). Ze zásoby se náhodně vybere
 - **8 dílků** při hře 2 hráčů [2 players]
 - **9 dílků** při hře 3 hráčů [3 players]
 - **11 dílků** při hře 4 hráčů [4 players]
 - **12 dílků** při hře 5 hráčů [5 players]

a z těchto dílků se uprostřed stolu vytvoří **úvodní povrch Myraclie**. Dílky se ukládají stranou zobrazující *původní vzhled* Myraclie (stranou zobrazující sérii barevných kostek – elementů) na horní straně tak, aby každý dílek sousedil s alespoň 2 dalšími dílky a podle možnosti, aby většina dílků sousedila alespoň s 3 dílky. Jinak je úvodní rozložení ponechané na kreativitu hráčů. Dílky by měli mít mezi sebou malou mezeru pro lehké manipulaci.

Při prvních hrách doporučujeme následující úvodní rozložení Myraclia dílků:



4. Z pytlíku se vyberou další 3 Myraclia dílky a umístí se na spodní část bodovací desky (překrývají se ve vyznačené části), opět stranou zobrazující *původní vzhled* Myraclie. Tyto tvoří **nabídku dílků**.
5. Do menšího pytlíku se vloží všech 103 průsvitných kostek (elementů). Ty tvoří **zásobu elementů**, která by měla být k dispozici během hry. Pokud kdykoliv dojde k vyčerpání zásoby elementů, nová zásoba se vytvoří z elementů již použitých při teraformaci (z elementů na *odkládací hromádce*).
6. Každý hráč si ze *zásoby elementů* vytáhne **náhodně 2 elementy (kostky)**. **Úvodní pořadí hráčů** se určí podle *vzácnosti elementů*. Vzácnost elementů všeobecně závisí od jejich celkového počtu v zásobě (v pytlíku). V pytlíku je na začátku hry dohromady 103 kostek (elementů) v 7 různých barvách. Zelená barva symbolizuje život, žlutá vitalitu, oranžová oheň, červená energii, modrá vodu, černá temno a bílá světlo. Navzdory stejnému počtu s černou se bílá považuje za vzácnější. Pořadí vzácnosti (a počet kostek podle barev) je vyznačené na hráčské kartě (nejvzácnější bílá barva, nejběžnější zelená).



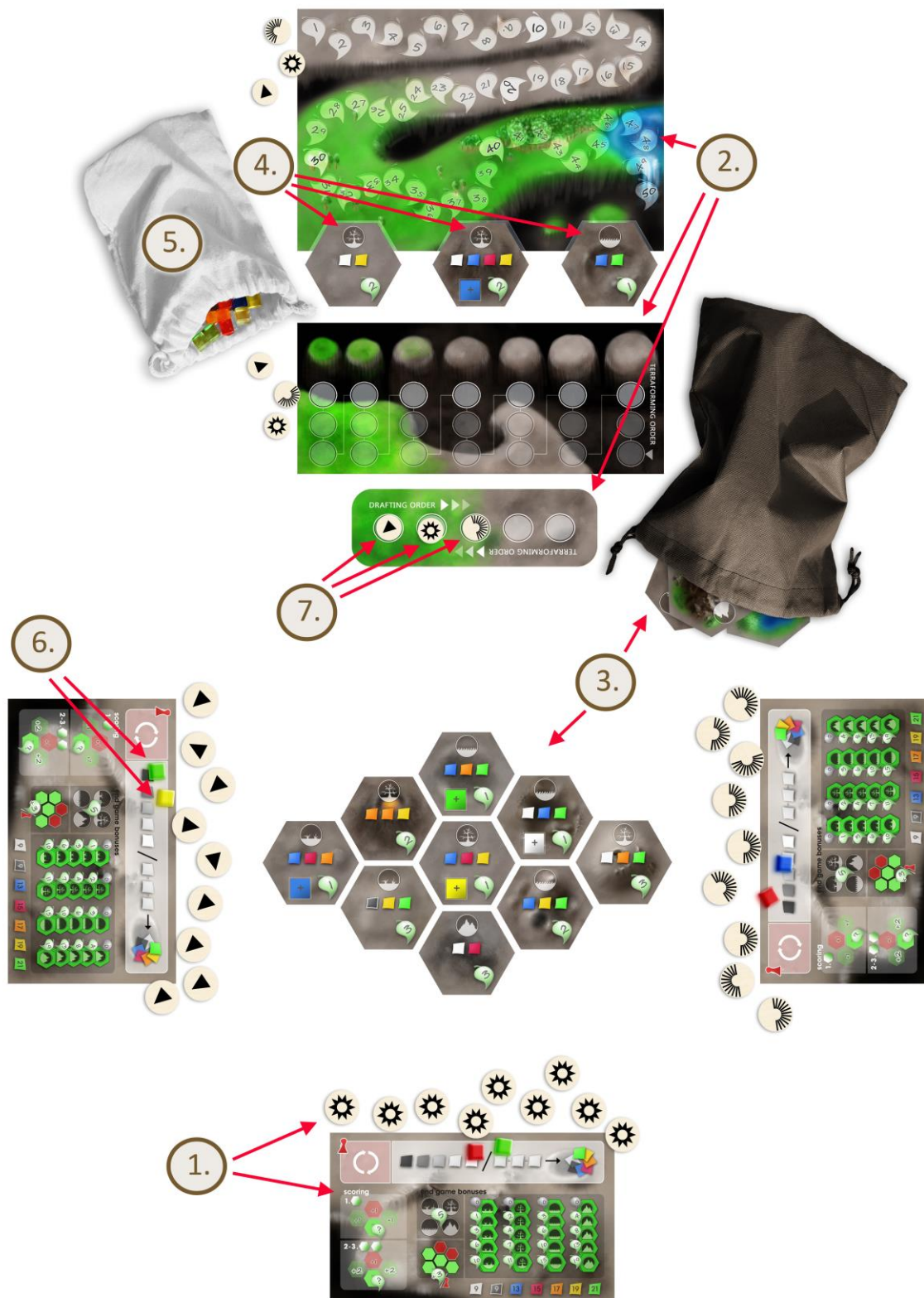
Nejdříve všichni hráči porovnají vzácnější z obou vytáhnutých kostek a stanoví pořadí. Hráč se vzácnějším elementem je v pořadí za hráčem s méně vzácným elementem. V případě shody rozhoduje mezi remizujícími hráči druhá kostka. Pokud o pořadí stále není rozhodnuto, dřívější v pořadí bude mladší z hráčů. Hráči si elementy uloží na vyhrazenou plochu svojí hráčské desky.

*Během **prvních her**, anebo pokud jsou mezi hráči **začátečníci**, doporučujeme hru začínat s 3 náhodnými elementy na hráče (namísto stanovených 2). Všechny 3 elementy zohledněte při určování úvodního pořadí hráčů.*

7. **Pořadí se označuje menším diskem** na *desce pořadí v kole*. Pořadí se vyznačí na orientaci DRAFTING ORDER (první místo na pozici nejvíce vlevo). První pozice nejvíce nalevo je pro hráče, který si vytáhnul „nejběžnější“ (nejméně vzácné) elementy, atd.



Následující obrázek zobrazuje příklad počátečního rozložení komponent pro hru 3 hráčů:



PRŮBĚH KOLA

Hra probíhá v kolech, které se skládají ze dvou základních fází.

A. DRAFTOVACÍ FÁZE

Příprava draftovací desky

Ze zásoby elementů (z pytlíku s průsvitnými kostkami) se **náhodně vyberou elementy v počtu 5 kostek na 1 hráče** (tj. při hře 2 hráčů se vybere 10 kostek, při hře 3 hráčů se vybere 15 kostek apod.). **Při hře 5 hráčů se v prvním kole vyberou jen 4 kostky na hráče (celkem tedy 20). Toto platí jen při hře 5 hráčů a jen v prvním kole.**

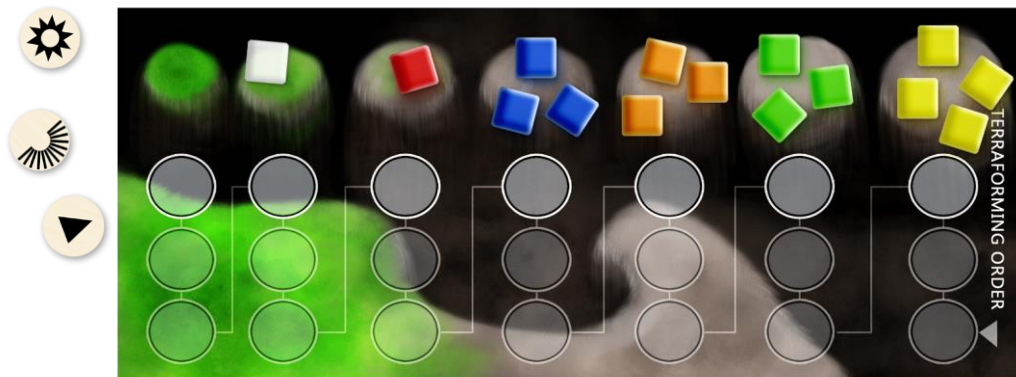
Vybrané elementy se seskupí podle barev a uloží se na *draftovací desku*.

Barevné skupiny se ukládají **zprava doleva**, na pozice těsně nad kruhovými místy určenými pro hráčské disky (je běžné, že místa úplně nalevo zůstanou neobsazená). Při určování pořadí na draftovací desce se použijí následující kritéria (v uvedeném pořadí):

- Počet elementů (kostek) ve skupině (**čím víc kostek jedné barvy, tím více napravo na desce bude skupina této barvy**)
- Pokud je počet kostek ve více skupinách stejný, **více napravo na desce budou méně vzácné elementy** (viz kapitola Příprava hry, bod 6 těchto pravidel). Na tomto místě je vhodné zopakovat pořadí vzácnosti elementů (od nejvzácnějších po nejběžnější):



Příklad: Při hře 3 hráčů si z pytlíku vytáhnou 4 žluté kostky, 3 zelené, 3 oranžové, 3 modré, 1 červenou a 1 bílou. celkem 15 elementů. Nejdříve se roztřídí do barevných skupin a následně se skupiny uspořádají na draftovací desce podle kritéria i. (tj. podle počtu kostek dané barvy) a pouze barevné skupiny se stejným počtem elementů použijí kritérium vzácnosti (ii.). Výsledné rozmístění na desce vypadá následovně:



Výběr kostek hráči – DRAFT

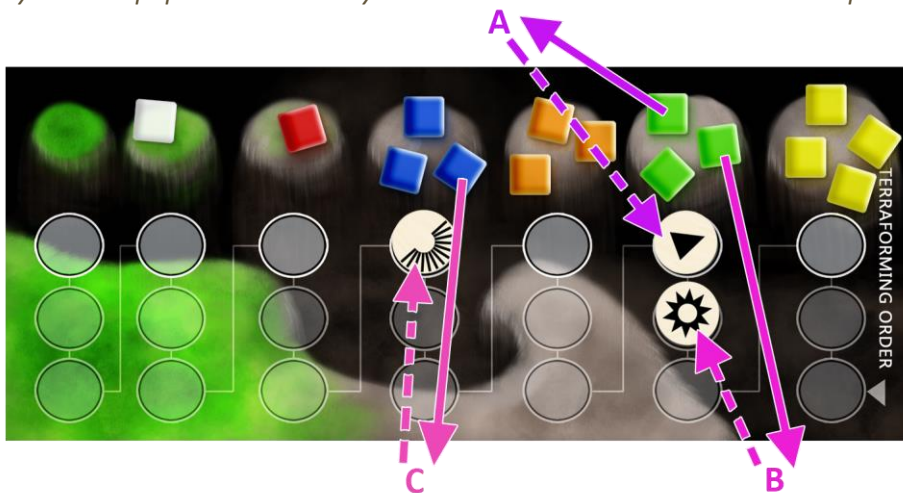
Hráči **v pořadí určeném na *desce pořadí v kole*** (orientace DRAFTING ORDER) vybírají **po jednom** elementu z draftovací desky. Elementy vybírají tak, aby v další fázi – TERAFORMACI – mohli odevzdat požadované elementy a přeměnit určitou část povrchu Myraclie na její hezčí obraz (otočením Myraclia dílků).

Hráči umísťují získané elementy na vyhrazené místo na svojí hráčské kartě (*zásoba elementů hráče*).



Ihned po výběru a odebrání elementu, hráč **umístí svůj menší disk na nejbližší volné kulaté místo ve sloupci, ze kterého byl element odebraný**.

Příklad: Při hře 3 hráčů si hráč se symbolem trojúhelníku vybere zelený element (život) a umístí na první volné místo v příslušném sloupci svůj menší disk (A). Dále si hráč se symbolem hvězdy taktéž vybere zelený element a svůj disk položí na další volné místo v tom samém sloupci (B). Nakonec si hráč se symbolem paprsků zvolí modrý element a na volné místo v daném sloupci umístí svůj disk (C).



V každém sloupci jsou místa pro 3 disky. Pokud hráč potřebuje umístit do sloupce čtvrtý disk (zřídka situace, která může nastat jen při hře 4 nebo 5 hráčů), tak hráč jednoduše položí disk do toho stejného sloupce, avšak mimo draftovací desku.



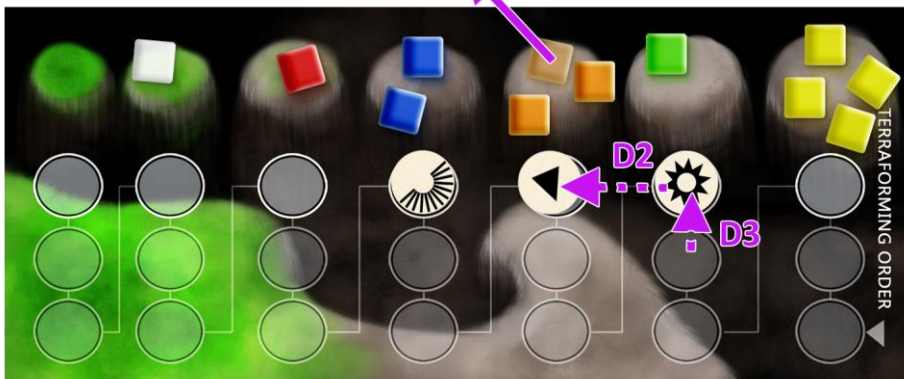
Hráči si dále postupně v pořadí podle *desky pořadí v kole* (v orientaci DRAFTING ORDER) po jednom vybírají elementy až do chvíle, než se všechny elementy z draftovací desky odeberou nebo dokud všichni hráči neohlásí, že už nemají o další elementy zájem. **Jakmile hráč ohlásí, že nemá zájem (pasuje), v tomto kole už nemůže vzít další elementy.** Někteří hráči mohou tímto pádem v draftovací fázi získat víc elementů než ostatní.

A důvod, pro který by hráč mohl pasovat? Pořadí v následující fázi teraformace! **Umístění hráčských disků po skončení draftovací fáze rozhodne o pořadí pro další důležitou fázi teraformace.**

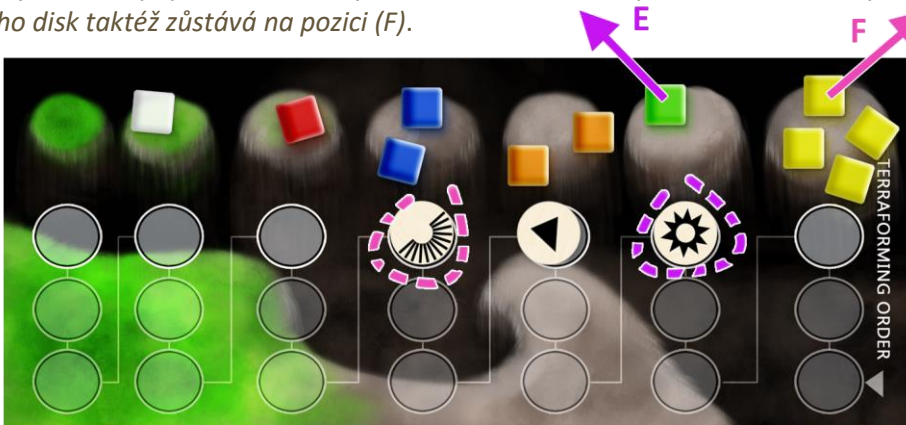
Pokud si totiž hráč při výběru dalšího elementu (tj. když na něj při výběru přijde opět řada) zvolí element **na pozici více vlevo** (v porovnání s pozicí elementu, který si vzal v předtím), **musí přesunout** svůj disk na pozici náležící tomuto elementu. To však neplatí, pokud si vezme další element stejné barvy (na stejné pozici) nebo element na pozici vpravo.

Pamatuj: **Hráči nepřemísťují svůj disk, pokud si vyberou další element ze stejné skupiny (stejně barvy na stejné pozici) nebo element na pozici vpravo.**

Příklad (pokračování): Navážeme na předcházející situaci. Hráč se symbolem trojúhelníku si vezme oranžový element (D1). Jeho disk se přesune na volnou pozici v příslušném sloupci (D2) a disk se symbolem hvězdy se přesune na jeho uvolněnou pozici (D3).



Hráč se symbolem hvězdy si opět vezme zelený element, jeho disk proto zůstává na pozici (E). Hráč se symbolem paprsků zvolí žlutý element (element napravo od aktuální pozice disku), a proto jeho disk taktéž zůstává na pozici (F).

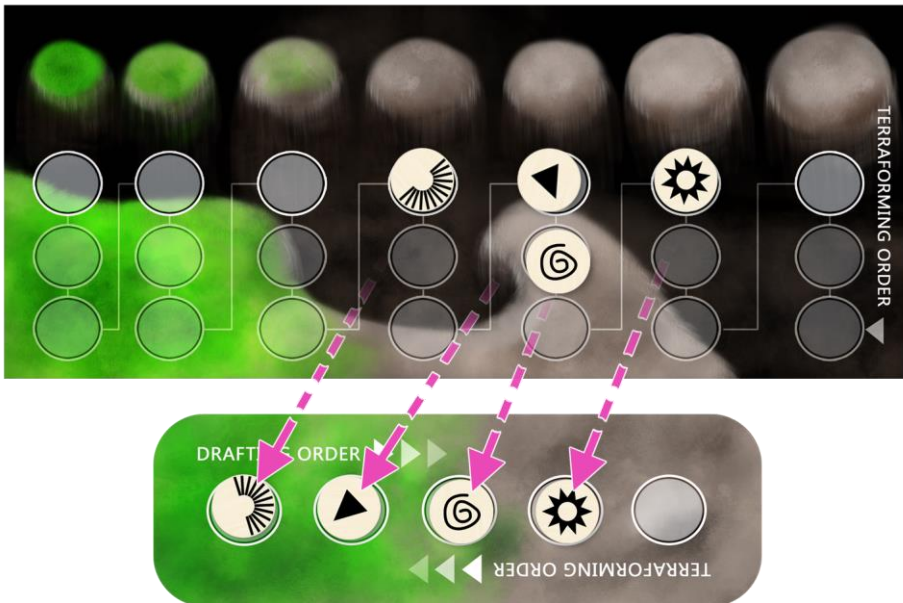


Pokud hráči neodebrali z desky všechny elementy, zůstávající elementy se přesunou na *odkládací hromádku* (pro tento účel doporučujeme použít Myraclia misku nebo jakoukoli jinou misku).

Poznámka: Během hry běžně nastane situace, kdy nebýt první v pořadí nebo dokonce být poslední se považuje za výhodu. Jen zkušený hráč umí správně zhodnotit situaci :-)

Určení pořadí pro fázi teraformace

Podle pořadí disků na *draftovací desce* se seřadí další sada disků na *desce pořadí v kole*. Při seřazení se zohledňuje i pozice v rámci stejného sloupce (hráči s disky umístěnými do sloupce více napravo budou v pořadí TERRAFORMING ORDER před hráči, kteří umístili svůj disk do sloupce nalevo).



Následně se *deska pořadí* otočí (bez pohnutí disků hráčů) a v orientaci TERRAFORMING ORDER zobrazuje pořadí, ve kterém hráči budou ve fázi teraformace měnit části planety Myraclia.



Poznámka: Při hře s menším počtem hráčů než 5 se mohou disky posunout za nezměněného pořadí z estetických důvodů více doleva (k okraji desky pořadí, aby 'první pozice' nezůstaly prázdné), ovšem z hlediska hry samotné to není potřebné.

B. TERAFORMAČNÍ FÁZE (PŘEMĚNA)

Hráči v pořadí stanoveném na *desce pořadí* (orientace TERRAFORMING ORDER) přeměňují nehostinné části Myraclie na její novou podobu. Na rozdíl od draftovací fáze, kde se hráči při vybírání elementů střídali, **každý hráč v této fázi odehraje celý svůj tah naráz**, a až po skončení jde další hráč v pořadí. Hráči se během svého tahu snaží využít elementy ve své zásobě a přeměnit co nejvíce dílků.

Myraclia dílek

Na každém Myraclia dílku (představujícím část planety Myraclia), na straně *původního vzhledu* jsou zobrazené následující symboly:

- (a.) **Druh povrchu** (*planina / les / vodní plocha / pohoří*)
- (b.) **Elementy požadované** na teraformaci
- (c.) Okamžitě získané **body** po teraformaci
- (d.) **Uvolněný element** (na okamžité použití hráčem v tom samém tahu)

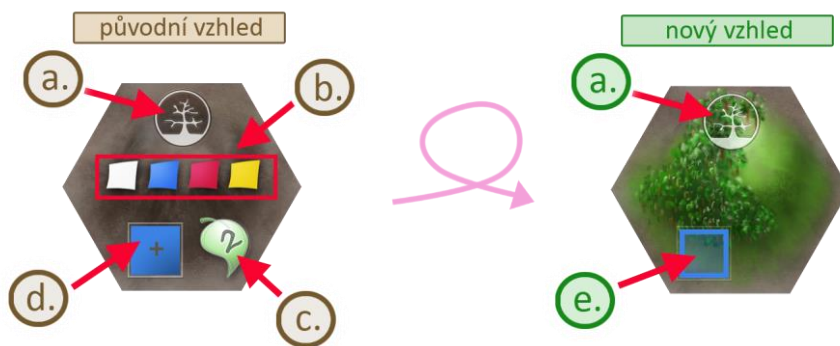
Některé Myraclia dílky neobsahují *body*, jiné neobsahují *uvolněný element*, některé obsahují oba tyto prvky a některé ani jeden.

Na straně *nového vzhledu* (po teraformaci) jsou kromě živé kresby zobrazené následující symboly:

- (a.) **Druh povrchu** (stejný jako na straně *původního vzhledu*)
- (e.) **Volný element** na použití **v každém následujícím kole**

Volný element k použití v každém kole je k dispozici jen u některých dílků (u dílků, které poskytl hráči po teraformaci *uvolněný element*).

Následující obrázek zobrazuje obě strany Myraclia dílku:



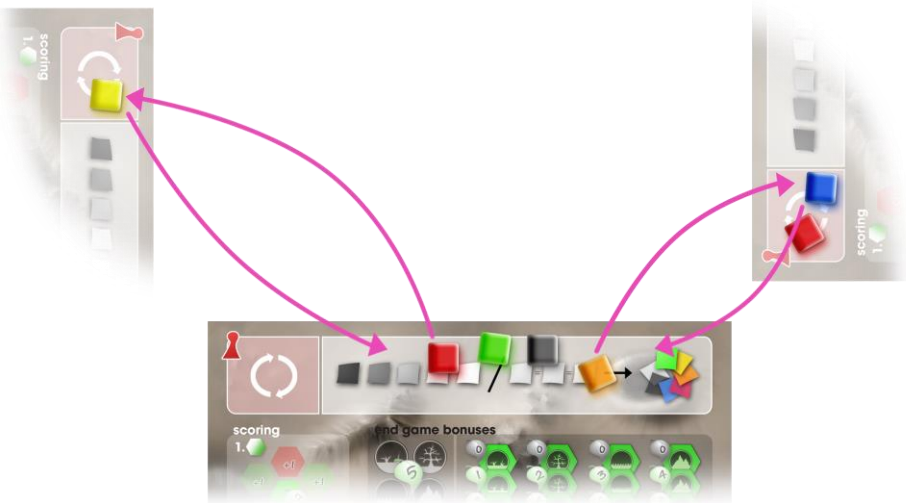
Tah hráče

Hráč může v rámci svého tahu vykonat následující **akce**:

- **Teraformace Myraclie** (přeměna 1 Myraclia dílku)
- **Rezervace** (částečná přeměna 1 Myraclia dílku) nebo **Změna rezervace**

Ve fázi teraformace může každý hráč vykonat **nejvíce 3 akce**, v jakémkoliv pořadí.

Hráč během svých akcí využívá elementy ve své zásobě. Hráč během svého tahu může své elementy volně a bez omezení **zaměňovat za nevyužité elementy soupeřů, kteří v tomto kole teraformovali před ním** (pouze pokud jsou nějaké nevyužité elementy k dispozici).



Pamatuj: *Hráč může měnit své elementy jen za elementy těch hráčů, kteří již svůj tah v tomto kole ukončili a umístili nevyužité elementy do výměnné zóny na své kartě.*



Pamatuj: *Hráč nikdy nesmí element od soupeřů vzít bez toho, aby ho vyměnil za některý ze svých elementů (nesmí navýšit počet svých elementů o elementy soupeřů). Hráč může vyměňovat opětovně i elementy, které předtím hráčovi při výměně odevzdal.*

Hráč může nahradit chybějící element žolíkem tvořeným třemi elementy stejné (libovolné) barvy nebo jakýmkoli pěti elementy ve své zásobě.



Pamatuj: *Žolík není možné využít při rezervaci ani při změně rezervace a ani při doplnění elementů na rezervovaný Myraclia dílek (pokud nedojde k teraformaci dílku).*

Teraformace Myraclie

V prvním kole si každý hráč může zvolit, který dílek tvořící *povrch Myraclie* bude teraformovat jako první. Každý další teraformovaný dílek (ať už v prvním kole anebo v dalších kolech) **musí sousedit s alespoň jedním již teraformovaným dílkem**. Může přitom sousedit s vlastním dílkem nebo se soupeřovým dílkem. Hráč může vždy teraformovat dílek, který si v předcházejících kolech rezervoval (doplněním chybějících elementů a následným odložením všech požadovaných elementů na odkládací hromádku).

Teraformace jednoho Myraclia dílku se udělá tak, že hráč odevzdá ze své zásoby **všechny elementy** zobrazené na zvoleném dílku na odkládací hromádku. Hráč může teraformovat jen **volný dílek** nebo **dílek, který si v předcházejících kolech rezervoval**. *Volným Myraclia dílkem* se rozumí dílek, na kterém není položený disk žádného hráče. Po teraformaci **hráč otočí dílek (stranou s novým svěžím vzhledem nahore)** a **dílek označí svým diskem** otočeným světlou stranou nahoru (černý potisk motivu na světlém podkladu).

Hráč okamžitě získává:

- i. **Body za dílek** (jen pokud je na Myraclia dílku symbol bodů)
- ii. **Uvolněný element** (jen pokud je na Myraclia dílku zobrazený symbol)
- iii. **Bonus za vlastní sousedící dříve teraformované Myraclia dílky** (pokud takové jsou)

Soupeř, který má svým symbolem označený sousední teraformovaný dílek, získává

- iv. **Bonus za každý svůj sousední teraformovaný dílek**

i. Body za dílek

Hráč získá vítězné body a nárůst vyznačí na bodovací desce (menším diskem).



ii. Uvolněný element

Hráč okamžitě získává zpět element v barvě zobrazené na ikoně *volného elementu*. Tento element může využít ihned (tj. i v tomto tahu při další teraformaci)



*Pamatuj: V okamžiku teraformace **musí mít hráč k dispozici všechny požadované elementy**. To znamená, že hráč musí mít i element, který se následně uvolní a vrátí hráči zpět.*

Pamatuj: Pokud hráč při teraformaci nahradil žolíkem element v barvě zobrazeného volného elementu, hráč nezískává zpět elementy použité jako žolík, ale volný element příslušné barvy si vezme z odkládací hromádky. Pokud tam element této barvy není, vezme si ho ze zásoby. Pokud by nebyl ani v zásobě, žádný element se neuvolní a hráč nezíská žádný element.

iii. Bonus za vedlejší vlastní teraformované Myraclia dílky

Pokud právě teraformovaný dílek hranou sousedí s jiným dílkem dříve teraformovaným tím samým hráčem (tj. na sousedním dílku se nachází disk se symbolem tohoto hráče), hráč

získává za každý takovýto dílek **1 bonusový bod**, pokud jde o jeho první akci teraformace v rámci jeho tahu, resp. až **2 bonusové body**, pokud jde o druhou nebo třetí teraformaci hráče během jeho tahu v tom samém kole. Důkladným plánováním akcí a vybíráním si správných dílků na teraformaci je možné získat hodně bodů !

iv. Bonus pro soupeře za jeho vedlejší teraformované Myraclia dílky

Pokud právě teraformovaný dílek hranou sousedí s teraformovanými dílky soupeřů, soupeři získávají za každý takovýto dílek vždy **1 bonusový bod** (soupeři vždy získávají jen 1 bonusový bod za sousední dílek, a to bez ohledu na to, o kolikátou akci teraformujícího hráče jde).

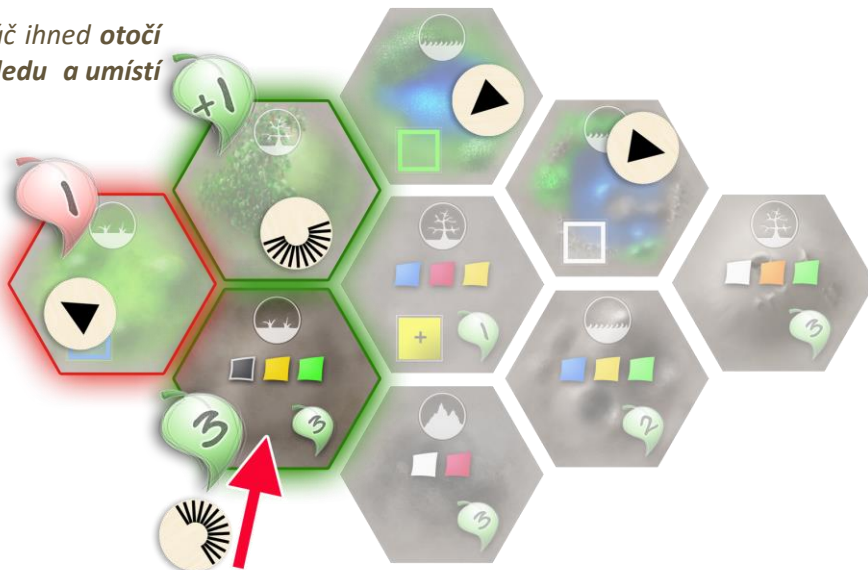
Příklad: Na prvním obrázku je zobrazena situace před teraformací dílku. Hráč se symbolem paprsků je na tahu.



*Příklad (pokračování): Na následujícím obrázku hráč se symbolem paprsků teraformuje dílek představující planiny (označený šipkou). **Odevzdá zobrazené elementy** (černý, žlutý a zelený) a **získává 3 body** zobrazené na tomto dílku. Jelikož jde o první dílek teraformovaný daným hráčem v tomto kole, **získává 1 bonusový bod** za svůj sousední dílek.*

*Teraformovaný dílek hráč ihned **otočí na stranu nového vzhladu** a **umístí na něj svůj disk**.*

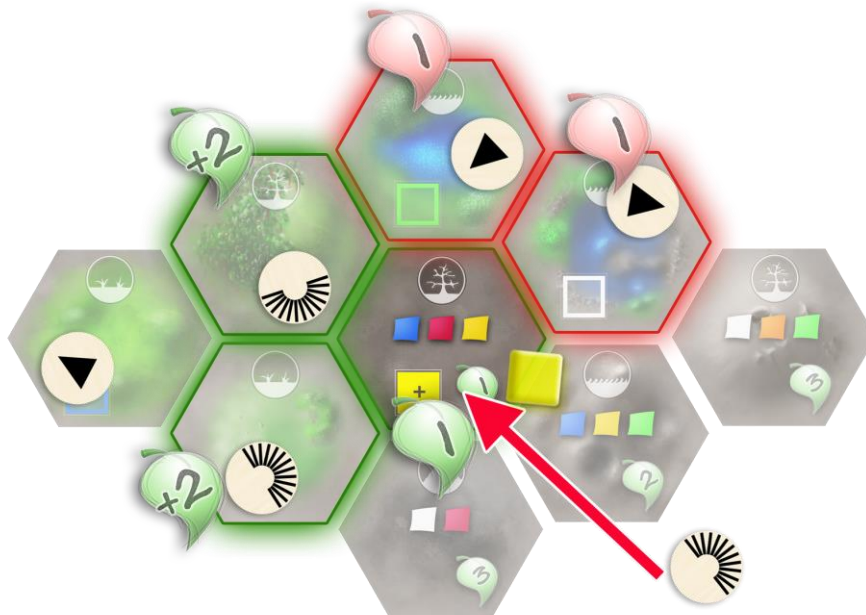
***Soupeř získává 1 bod** za sousední dílek.*



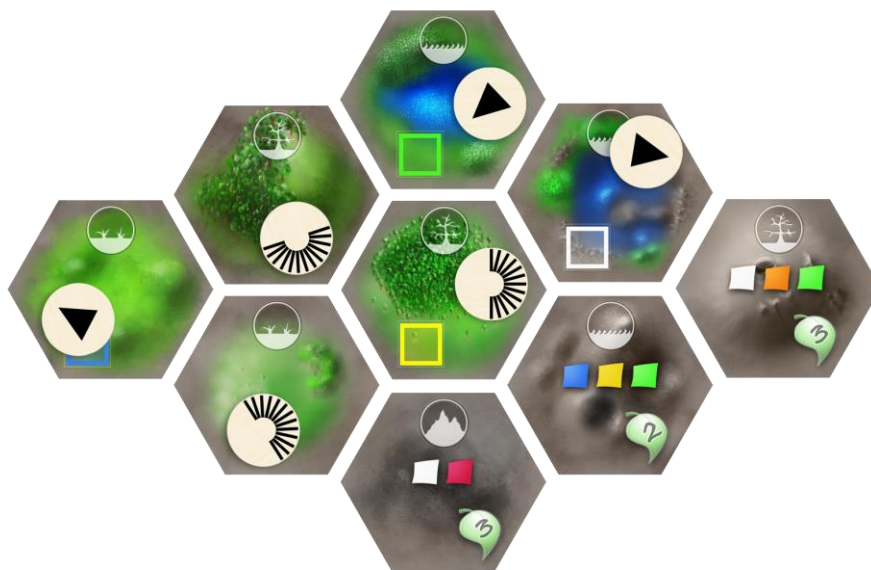
Příklad (pokračování): Je zobrazená situace po teraformaci prvního dílku hráčem se symbolem paprsků. Tento hráč je stále na tahu a jelikož má k dispozici příslušné elementy, plánuje ihned teraformovat další dílek.



Příklad (pokračování): Hráč **odevzdá modrý, červený a žlutý element** a teraformuje dílek představující lesy (označený šipkou). Okamžitě **získává 1 bod** a zároveň i **uvolněný žlutý element**. Jelikož jde již o jeho druhý teraformovaný dílek během kola, získává též **2 bonusové body za každý svůj sousední teraformovaný dílek** (dohromady bonus +4). Teraformovaný dílek otočí na stranu nového vzhledu a umístí na něj svůj další disk. **Soupeř získává 1 bod za každý jeho sousední dílek** (dohromady 2 body).



Příklad (dokončení): Je zobrazena situace po teraformaci dvou dílků hráčem se symbolem paprsků.



Rezervace dílku (částečná teraformace)

Rezervací dílku hráč zabezpečí, aby jiný hráč nemohl tento dílek teraformovat (a ani rezervovat). Rezervace se vykoná tak, že hráč na dílek umístí **alespoň 1 požadovaný element (ale ne všechny)** ze své zásoby a **za každý chybějící element zaplatí jeden bod** (posune svůj disk na bodovací desce zpět). Zároveň **na dílek umístí svůj disk, tmavou stranou se světlým symbolem nahoru**. Žolík není možné při rezervaci využít.

Pamatuj: **Pokud hráč nemá dostatek vítězných bodů k zaplacení za chybějící elementy, nemůže daný dílek rezervovat (může ale utratit všechny body a zůstat na nule). Hráč platí body za chybějící elementy pouze jednou, ve chvíli rezervace. V dalších kolech si může rezervaci ponechat a za chybějící elementy již neplatí.**

Příklad: Hráč chce rezervovat Myraclia dílek představující vodní plochu. Na dílek položí 2 elementy (žlutý a zelený) z celkových třech požadovaných elementů. Zaplatí 1 bod za chybějící modrý element (posune se na bodovací desce o 1 místo zpět). Zároveň dílek označí tmavší stranou disku. Pro rezervaci by postačovalo umístit na dílek pouze 1 element (v tomto případě by však hráč zaplatil vyšší penalizaci, jelikož by mu chybělo víc elementů).



Dílek, který má hráč zájem rezervovat, **musí sousedit s alespoň jedním již plně teraformovaným dílkem**. Není podstatné, zda je sousední dílek vlastní nebo soupeřův.

Hráč může mít během hry v jednu chvíli rezervovaný **nejvíce 1 dílek**. Rezervace není časově omezená, takže dílek může být rezervovaný i několik kol. Pokud chce hráč rezervovat jiný dílek,

musí nejdříve rezervovaný dílek teraformovat nebo vykonat **změnu rezervace**. Teraformace rezervovaného dílku se vykoná doplněním chybějících elementů ze zásoby hráče.

Rezervace se považuje za akci a je možné ji vykonat kdykoliv v rámci tahu hráče (za předpokladu, že jsou splněné ostatní podmínky).

*Pamatuj: **Dovolené jsou nejvíce 3 akce na hráče během každé Teraformační fáze.***

*Pamatuj: **Rezervovaný dílek se nepovažuje za teraformovaný dílek. To znamená, že hráč za něj nezískává bonusy při vlastní teraformaci ani při teraformaci soupeřů. Pokud chce hráč teraformovat nový dílek, nepostačuje, pokud zvolený dílek sousedí s rezervovaným dílkem některého hráče, ale teraformovaný dílek musí sousedit s jiným již dříve teraformovaným dílkem (neplatí při úplně prvním dílku, který hráč ve hře teraformuje). Rezervovaný dílek se nezapočítává do počtu teraformovaných dílků při zjišťování, zda hra v daném kole končí, a ani pro účely bodování.***

Doplnění elementů na rezervovaném dílku

Hráč může v rámci svého tahu doplnit chybějící element (nebo více elementů) na rezervovaném dílku i v případě, že nechce nebo nemůže rezervovaný dílek zatím teraformovat (tj. pokud nemá nebo nechce použít všechny chybějící elementy). Hráč neplatí žádnou penalizaci za přidávání elementů na dílek rezervovaný v předcházejících kolech.

*Pamatuj: **Doplnění elementu na rezervovaný dílek se nepovažuje za akci, pokud nedojde k úplné teraformaci. To znamená, že hráči mohou přidávat chybějící elementy na svůj rezervovaný dílek i tehdy, když vykonali všechny 3 akce v jednom tahu.***

Pokud se doplněním elementů k již dříve uloženým na rezervovaném dílku dosáhne požadovaný počet elementů, dochází k **teraformaci rezervovaného dílku** a tento úkon se považuje za akci. Hráč otočí dílek na stranu nového vzhledu a zároveň otočí i svůj disk světlou stranou nahoru (viz pravidla teraformace). Hráč v tomto případě může udělat novou rezervaci.

Změna rezervace

Méně využívanou akcí bude **změna rezervace**.

Při změně rezervace hráč přemístí svůj disk z rezervovaného dílku na jiný dílek, na který zároveň umístí alespoň 1 požadovaný element ze své zásoby a zaplatí bod za každý chybějící element (viz pravidla rezervace). Body utracené při předcházející rezervaci se nevrací (nezapočítávají).

Elementy umístěné na opuštěném dílku zůstávají. Dílek je nyní volný a **kterýkoli hráč ho může teraformovat** nebo **rezervovat**, a přitom **použít elementy nacházející se na tomto dílku**. Další hráč však musí přidat alespoň 1 element ze své zásoby, aby mohl dílek opět rezervovat, a zaplatit za chybějící elementy (opětovně rezervovat opuštěný dílek může i hráč, který tento dílek v předcházejícím kole opustil).

Ukončení tahu hráče a doplnění nových Myraclia dílků

Hráč může během svého tahu vykonat nejvíce 3 akce. Hráč není povinný vykonat žádnou akci (i když to určitě není vítězná strategie). Svůj tah může ukončit po vykonání jakékoliv akce.

Na závěr svého tahu hráč

- 1) Přesune nevyužité elementy do prostoru **výměnné zóny**. Tyto elementy budou k dispozici hráčům, kteří svůj tah odehrají v tomto kole za ním. Proto se tato povinnost netýká posledního hráče v kole.



- 2) **Doplní povrch Myraclie (hráčskou plochu) o nové Myraclia dílky**

Z nabídky dílků (3 dílky překrývající bodovací desku) **hráč doplní na povrch Myraclie (na hráčskou plochu) takový počet nových dílků z nabídky, kolik volných dílků během svého tahu teraformoval a/nebo rezervoval.** Teraformace rezervovaného dílku nebo změna rezervace se pro účely doplnění dílků nepočítá, jelikož v prvním případě dílek nebyl volný (na dílku již byl umístěný disk hráče, tmavou stranou nahoru), zatím co v druhém případě se jeden dílek změnou rezervace uvolňuje pro ostatní hráče.

*Poznámka: Počet dílků na doplnění je možné lehko ověřit spočítáním volných Myraclia dílků na hráčské ploše (neobsazených diskem žádného hráče). **Počet volných dílků po doplnění hráčem musí na konci jeho tahu zodpovídat počtu dílků na začátku hry (8 volných dílků při hře 2 hráčů, 9 volných dílků při hře 3 hráčů, 11 volných dílků při hře 4 hráčů a 12 volných dílků při hře 5 hráčů).** V důsledku uvedeného má každý hráč na začátku svého tahu ve fázi teraformace stejný počet volných dílků. Pouze dílky z rozšíření Darkness to mohou změnit.*

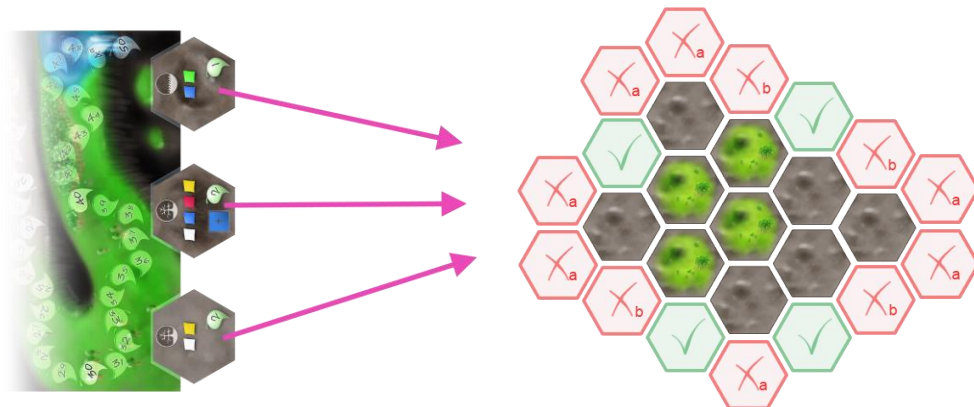
Příklad: Hráč ve svém tahu udělal 3 akce: 1) teraformoval jeden nový volný dílek, 2) teraformoval dílek, který si rezervoval v předcházejícím kole a 3) udělal novou rezervaci. Více akcí již nemůže vykonat. Na závěr svého tahu vybere z nabídky 2 nové dílky a umístí je na hráčskou plochu při respektování pravidla kompaktního tvaru. Za teraformaci již dříve rezervovaného dílku hráč nový dílek nevybírá.

Doplnění povrchu se vykoná tak, že hráč **nové dílky připojí hranou k existujícím dílkům na hráčské ploše.** Dílek položí stranou zobrazující *původní vzhled* Myraclie. Může zvolit **jakoukoli pozici**, musí však respektovat následující **pravidla kompaktního tvaru:**

- a. nový dílek **musí sousedit s alespoň dvěma dílky** (jakýmikoli) na hráčské ploše;
- b. Pokud nový dílek sousedí jen s dvěma dílky, oba tyto dílky musí sousedit s alespoň třemi dílky (hráčem právě pokládáný dílek se nepočítá)

Pamatuj: Pokud má hráč doplnit z nabídky na plochu více dílků, po doplnění jednotlivých dílků na plochu se tyto dílky okamžitě stávají součástí povrchu Myraclie. Pravidlo kompaktního tvaru se před přiložením každého dalšího dílku opětovně vyhodnocuje. Toto umožňuje strategické přikládání dílků a větší flexibilitu při tvarování povrchu Myraclie.

Příklad uplatnění pravidla kompaktního tvaru: Na políčka označené červeným křížkem nemůžou být přiložené dílky z nabídky. Malé červené písmeno za křížkem (a nebo b) označuje, která podmínka pravidla kompaktního tvaru nebyla splněná.



Po skončení tahu hráče

3) obnoví se nabídka Myraclia dílků

Po doplnění Myraclia dílků na hráčskou plochu z nabídky se **obnoví nabídka Myraclia dílků** ze zásoby Myraclia dílků (po doplnění budou opět 3 dílky v nabídce).

Pamatuj: nabídka se doplňuje vždy až po skončení tahu hráče a po úplném doplnění hráčské plochy.

UKONČENÍ KOLA a KONEC HRY

Pokud všichni hráči v pořadí podle *desky pořadí v tahu* (orientace TERRAFORMING ORDER) odehráli svůj tah, kolo končí.

Pokud v tomto kole některý hráč (nebo vícero hráčů) teraformovali alespoň 8 dílků (ve hře 2 a 3 hráčů) nebo alespoň 7 dílků (ve hře 4 a 5 hráčů), hra končí na konci kola a přejde se na bodování.

Jinak se na konci kola vykonají následující úkony:

- 1) **Všichni hráči odstraní všechny nevyužité elementy ze svých hráčských karet na odkládací hromádku.**
- 2) **Z draftovací desky se malé disky hráčů přesunou vedle desky.**
- 3) **Deska pořadí v kole se otočí bez toho, aby se hýbalo s disky hráčů (na orientaci DRAFTING ORDER).**



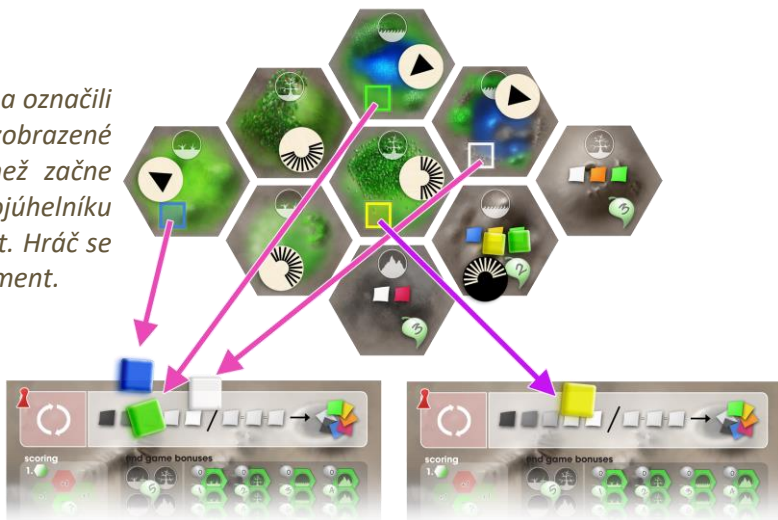
Před začátkem dalšího kola

- 4) **Hráč získá volné elementy v barvě symbolu zobrazeného na jeho teraformovaném dílku (dílku označeného jeho diskem, světlou stranou).** Volné elementy se vezmou z odkládací hromádky, pokud na hromádce element dané barvy chybí, ze zásoby elementů. Získané elementy se umístí na desku hráče a hráč je může použít v dalším kole.



Hra pokračuje dalším kolem.

Příklad: Hráči teraformovali a označili svými disky dílky tak, jak je zobrazené vpravo. Na konci kola, dříve, než začne další kolo, hráč se symbolem trojúhelníku získá modrý, zelený a bílý element. Hráč se symbolem paprsků získá žlutý element.



Pamatuj: *Hráč získává volné elementy **na konci každého kola** (kromě posledního). Hráč získává element i na konci kola, kdy dílek poskytující volný element teraformoval a již v průběhu kola získal z tohoto dílku uvolněný element.*

Poznámka: *I když to není nezbytné, doporučujeme co nejdříve teraformovat nějaké dílky poskytující volné elementy. Důvodem je skutečnost, že kromě prvního kola, jediné elementy, které má hráč k dispozici na teraformaci, jsou elementy získané v draftovací fázi (většinou pouze 5). A čím méně elementů má hráč k dispozici, tím jsou jeho možnosti ve fázi teraformace víc omezené.*

BODOVÁNÍ

K bodům získaným během hry a zobrazeným na bodovací desce si hráči připočítají následující bonusy:

- **6 bodů** v případě, že hráč teraformoval **všechny druhy povrchů** (nejvíce 6 bodů)



- Bonus za **velikost souvislého teraformovaného území jednoho hráče** (navzájem sousedící Myraclia dílky označené diskem stejného hráče), a to **3 body za každého překonaného hráče** (hráč se stejným počtem sousedících dílků se nepovažuje za překonaného hráče)

Příklad: Na následujícím nákresu má hráč se symbolem šneka největší souvislé území tvořené čtyřmi Myraclia dílky, získává 6 bodů (3 za každého poraženého hráče). Hráč se symbolem tečkovaného kruhu získává 3 body za 1 poraženého hráče.



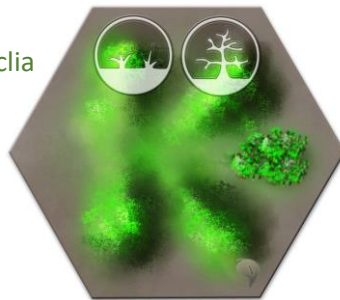
- za počet teraformovaných Myraclia dílků podle jednotlivých druhů povrchů

1 dílek				
2 dílky				
3 dílky				
4 dílky				
5 a více dílků				

Vítězem se stává hráč s největším počtem bodů. Pokud má po sčítání bodů víc hráčů stejný počet bodů, za úspěšnějšího z nich se považuje hráč, který teraformoval všechny druhy povrchů. Pokud se nerozhodlo, vítězí mezi nimi ten hráč, který teraformoval více planin. Pokud se stále nerozhodlo, o vítězství (nebo o pořadí) se hráči dělí.

KICKSTARTER SPECIÁLNÍ DÍLEK (volitelný)

V deluxe Kickstarter edici hry se nacházel také speciální Myraclia Kickstarter dílek.



OBSAH 1 speciální Myraclia hexagonální dílek

PŘÍPRAVA Na začátku hry se dílek zamíchá mezi ostatní Myraclia dílky

PRAVIDLA Kickstarter dílek má 2 symboly Myraclia povrchu (planiny a lesy). Kromě závěrečného bodování (viz níže), se tento dílek používá stejně jako ostatní dílky ve hře, včetně přípravy samotné hry.

Pamatuj: Pokud je ve hře použité rozšíření Eternity, je dovolené položit jeden nebo více tokenů také na Kickstarter dílek (včetně tokenů povrchu).

Více symbolů povrchu na jednom Myraclia dílku

Myraclia dílek s více symboly povrchu (ať už vyznačenými na samotném dílku nebo na tokenu povrchu z rozšíření Eternity) přináší majiteli dílku extra body v závěrečném bodování. Tento dílek s více symboly se v průběhu hry stále považuje jen za jeden dílek (tj. při teraformaci sousedního dílku získává hráč jen jeden bonus). Taktéž se tento dílek nezapočítává dvakrát do počtu dílků tvořících souvislé teraformované území. Ovšem všechny symboly na dílku, a to i stejné, se zohledňují při zjišťování, zda hráč teraformoval **všechny druhy povrchů**, a všechny se započítávají také při zjišťování bonusu **za počet dílků jednoho druhu povrchu**.



ROZŠÍŘENÍ ETERNITY (volitelné)

Neutichající síla...čekající na Myraclii...skrytá před očima mocných...ale velkoryse se zjevující těm, kteří to potřebují



OBSAH 16 oboustranných Eternity tokenů

PŘÍPRAVA Položte všechny Eternity tokeny zadní stranou nahoru vedle desky bodování.

PRAVIDLA Na konci každého kola (kromě posledního), hráč s nejmenším počtem bodů na desce bodování (v případě shody ten z hráčů, který teraformoval později v tomto kole) náhodně vybere jeden token a položí ho na jakýkoli volný *Myraclia dílek* (tj. dílek, který není teraformovaný ani rezervovaný) tak, aby byl viditelný bonus, který token poskytuje.

V závislosti na typu Eternity tokenu, hráč, který teraformuje *Myraclia dílek* s jedním nebo více Eternity tokeny, získává následující výhodu (bonus):



Bodový token – hráč okamžitě získává dodatečné body na desce bodování

Token se po teraformaci odstraní ze hry



Token uvolněného elementu – hráč okamžitě získává element dané barvy (z odkládací hromádky, pokud tam není, tak ze zásoby elementů)

Token se po teraformaci odstraní ze hry



Token volného elementu – *Token se položí bonusovou stranou nahoru na novou svěží stranu teraformovaného Myraclia dílku*

Na konci každého kola hráč získává element zobrazené barvy (například vlevo červený) z odkládací hromádky, pokud tam není, tak ze zásoby elementů.



Token povrchu – *Token se položí bonusovou stranou nahoru na novou svěží stranu teraformovaného Myraclia dílku*

Teraformovaný dílek získává charakteristiku dalšího *Myraclia povrchu*. Viz sekce 'Více symbolů povrchu na jednom *Myraclia dílku*' výše, kde je vysvětlené, jak se na konci hry takovýto dílek s umístěným tokenem povrchu boduje.

ROZŠÍŘENÍ DARKNESS (volitelné)

Temnota přichází...raději hledej jiným směrem

Ne všechny části Myraclie jsou vhodné pro život... existují místa s hlubokou prázdnotou, od kterých je potřeba se držet daleko... je zde nemožné přetvářet Myraclii podle vlastních vizí... je proto lepší, pokud stojí v cestě soupeřům

OBSAH 3 Darkness dílky

PŘÍPRAVA Po vykonání přípravy hry (strany 6-8), zamíchej dílky mezi ostatní v zásobě dílků.



PRAVIDLA Pokud se během hry ze zásoby vytáhne Darkness dílek, umístí se do nabídky dílků jako ostatní. Hráč, který rozšiřuje povrch Myraclie na konci svého tahu, **musí z nabídky vybrat nejdříve Darkness dílek** (pokud je v nabídce). **Darkness dílky nemůžou být teraformované.**

Pamatuj: ***V nabídce může být pouze 1 Darkness dílek. Pokud je v nabídce Darkness dílek a ze zásoby se vytáhne další, je potřeba vytáhnout ze zásoby nový dílek a vytáhnutý Darkness dílek vrátit do zásoby.***

Důležité: ***Doporučujeme používat rozšíření Darkness pouze zkušeným hráčům***

ZÁVĚREČNÉ POZNÁMKY / FAQ

1) 'PRAVIDLO RUKY' (zákaz úmyslného používání nadbytečného počtu elementů)

Hráči při svých akcích nesmí použít více elementů, než je potřeba. To například znamená, že hráči nesmí nahradit požadovaný modrý element žolíkem obsahujícím modrý element, nebo nesmí použít žolík složený z pěti elementů, ze kterých mají tři stejnou barvu.

Pouze elementy, které hráč vybere ze své zásoby na plánovanou akci ('elementy v ruce' určené na použití a odložení na odkládací hromádku) se hodnotí při posuzování tohoto pravidla, nikdy ne elementu v zásobě hráče. Hráč tedy může např. použít žolík jako náhradu za element, který ve své zásobě sice má, ale nechce ho pro tuto akci použít (chce si ho v zásobě ponechat).

2) DESKA PRO VÝMĚNU ELEMENTŮ

Kickstarter edice hry přichází s touto praktickou komponentou navíc. Namísto umístování nepoužitých elementů na konci tahu hráče do výměnné zóny (na kartě každého hráče), všichni hráči používají tuto společnou desku výměny elementů. Primárně je deska určena pro hry s více hráči (3+) a umožňuje soustředit pozornost na jedno místo, namísto neustálého kontrolování všech karet hráčů.



PODĚKOVÁNÍ

Design & Art: Rudy Pricinsky
©2019, 2020 Rudolf Pricinsky
RUDY3 Publishing
www.rudy3.eu

Preklad pravidel do českého jazyka: Pavel Ježek

Velké poděkování si zaslouží...

moji rodiče Anna & Rudolf2
moji synové Rudi4 & David
za nenahraditelnou pomoc při vývoji hry

Rene Circ

RUDY3 Publishing

Branislav Berec

NITHRANIA GAME CLUB

Gert Breugelmans

BLOG BOARD GAMES & MORE

Arne De Cnodder

SPELLENBLOG SPINLI

Tom Vasel

THE DICE TOWER

Purist

www.purist.sk

ihrysko.sk

dicetowernews.com

zatrolene-hry.cz

Hrad Hier

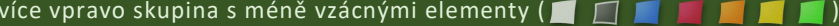
& Tím HKP Legal

*Speciální poděkování patří všem podporovatelům
Myraclia Kickstarter projektu*

PŘEHLED KOLA

A. DRAFTOVACÍ FÁZE

PŘÍPRAVA DRAFTOVACÍ DESKY

Ze zásoby se náhodně vybere 5 elementů na 1 hráče (Při hře 5 hráčů se v prvním kole vyberou pouze 4 kostky na hráče). Elementy se seskupí podle barev a uloží se na draftovací desku zprava doleva. Nejvíce vpravo bude nejpočetnější skupina, v případě stejného počtu ve skupině bude více vpravo skupina s méně vzácnými elementy ()

VÝBĚR KOSTEK - DRAFT

Hráči v pořadí podle desky pořadí (orientace DRAFTING ORDER) vybírají po jednom elementu z draftovací desky. Po výběru elementu ihned umístí svůj menší disk na nejbližší volné místo v daném sloupci. Při výběru dalšího elementu položený disk hráč přemísťuje pouze v případě, pokud si vybere element na pozici více vlevo. Hráči vybírají elementy do doby, než jsou všechny elementy odebrané nebo dokud všichni hráči neohlásí, že již nemají o další elementy zájem (pasují).

DISKY NA DESCE POŘADÍ SE SEŘADÍ PODLE POŘADÍ DISKŮ NA DRAFTOVACÍ DESCE
DESKA POŘADÍ SE OTOČÍ (ORIENTACE NA TERAFORMACI)

B. TERAFORMAČNÍ FÁZE

Hráči mohou vykonat až 3 akce. Podle desky pořadí odehraje každý hráč celý tah. Při akcích hráči odevzdávají požadované elementy ze své zásoby a vykonávají teraformaci nebo rezervaci. Můžou měnit své elementy za nevyužité elementy jiných hráčů. Chybějící element může být nahrazen 3 stejnými elementy nebo 5 jakýmkoli elementy (nedá se při rezervaci).

TERAFORMACE (AKCE)

Hráč může teraformovat pouze dílek sousedící s již teraformovaným dílkem (kromě prvního kola, kdy hráč může jako svůj první, teraformovat jakýkoli dílek). Po teraformaci hráč okamžitě získává (podle symbolů) body, bonus za vlastní sousední dílky (1 bod při první proměně nebo 2 body při dalších v tom samém tahu hráče) a uvolněný element na další použití. Dílek hráč označí svým diskem. Soupeř dostává 1 bod za svůj sousední dílek.

REZERVACE nebo ZMĚNA REZERVACE (AKCE)

Hráč umístí na dílek sousedící s teraformovaným alespoň 1 element a dílek označí diskem (opačnou stranou). Hráč zaplatí 1 bod za chybějící element. V dalších kolech může na dílek doplnit elementy (nepovažuje se za akci) nebo dílek teraformovat (akce). V jedné chvíli může mít hráč rezervovaný max. 1 dílek. Při změně rezervace ponechá hráč elementy na dílku.

Závěr tahu hráče:

- 1) Hráč přesune elementy do výměnné zóny,
- 2) Hráč doplní plochu o Myraclia dílky, a to za respektování pravidla kompaktního tvaru (v počtu zodpovídajícím volným dílkům, které ve svém tahu teraformoval nebo rezervoval),
- 3) Hráč obnoví nabídku dílků (aby v nabídce byly opět 3 Myraclia dílky).

KONEC KOLA

- 1) KONTROLA PODMÍNKY KONCE HRY:
Pokud jakýkoli hráč teraformoval 8+ dílků (při hře 2/3 hráčů)
nebo 7+ dílků (při hře 4/5 hráčů), hra končí
- 2) VŠECHNY NEVYUŽITÉ ELEMENTY JDOU NA ODKLÁDACÍ HROMÁDKU
- 3) MALÉ DISKY HRÁČŮ SE PŘESUNOU Z/VEDLE DRAFTOVACÍ DESKY
- 4) DESKA POŘADÍ SE OTOČÍ (POŘADÍ PRO DRAFT V DALŠÍM KOLE)
- 5) KAŽDÝ HRÁČ DOSTANE VOLNÉ ELEMENTY ZOBRAZENÉ NA JEHO DÍLCÍCH

1

2

3