

MYRACLIA

Planéta Myraclia.

Pustá a nehostinná. Nekontrolovane ovládaná živlami.

Život tu nemá šancu...

Si tu ale ty ! So svojimi magickými schopnosťami.

Ty vieš, alebo presnejšie povedané, ty chceš premeniť Myracliu....

na vysnenú zem plnú života.

Úloha nie je ľahká.

Musíš skrotiť chaotické živly a elementy,

usporiadať ich, zaviesť poriadok,

aby život mohol previtať...

Nie si však sám.

Sú tu ďalší, ktorí chcú Myracliu pretvoriť na svoj vlastný obraz.

Zdroje a čas sú obmedzené.

Ak chceš považovať Myracliu za svoje dielo,

musíš s ostatnými nemilosrdne bojovať o vzácne zdroje,

ale aj o samotnú podobu Myraclie.

Tvoje ciele sú ušľachtilé. Ale sú aj tvoje motívy ?



vytvorené s láskou k otvorenosti a jednoduchosti sprevádzanými intenzívnou atmosférou hry... myraclia je strategická hra pre každú príležitosť a každého hráča...

rudy priecinsky

AUTOR HRY MYRACLIA



V hre súperiš s ostatnými hráčmi o titul *Tvorca Myraclie*. Snažíš sa získať obmedzené a chaoticky sa objavujúce elementy a zdroje života. Tieto sú predstavované priesvitnými kockami v 7 farbách v nerovnomernom počte. Musíš ich získať, správne usporiadať, prípadne vymeniť za elementy iných hráčov a zázrak ! Pustá a nehostinná časť Myraclie sa mení na nádhernú kolísku života.

Povrch Myraclie je rozdelený na časti predstavované hexagonálnymi dielikmi. Jedna strana dielika predstavuje *pôvodný vzhlad* Myraclie, pred premenou, bez života, druhá strana *teraformovaný vzhlad*, novú krásnu tvár Myraclie plnú zelene. Existujú 4 druhy povrchov, a to planiny, lesy, vodné plochy a pohoria.

Hra prebieha v kolách, ktoré sa delia na **2 základné fázy**.

V prvej fáze – **draftovacej** – sa hráči postupne v určenom poradí striedajú a vyberajú z *draftovacej dosky* po jednom elementy (kocky), ktoré im v ďalšej fáze pomôžu teraformovať (premeniť) určitú časť planéty. Pozor! V každom kole sú k dispozícii iné elementy. Tie elementy, ktorých bolo v predchádzajúcom kole viac a nebol o ne záujem, sa môžu v ďalšom kole stať vzácne a žiadané. A naopak. Cena za získanie vzácneho elementu je veľká. Rýchlosť - a niekedy aj chamtivosť - pri získavaní elementov určí poradie pre dôležitú druhú fázu.

V druhej fáze – **teraformácii** – hráči podľa poradia stanoveného v prvej fáze premieňajú jednotlivé pusté časti planéty na Myracliu plnú života. Odovzdajú elementy zobrazené na Myraclia dieliku a dielik otočia na *teraformovanú* stranu. Pri väčšine dielikov ihneď získavajú body, prípadne iba/aj bonus v podobe *uvolneného elementu*. *Uvolnený element* je možné ihneď použiť. Poradie je kľúčové, byť prvý v poradí však nie vždy znamená výhodu. Pokiaľ si bol v prvej fáze chamtivý alebo si zvolil nesprávnu kombináciu elementov, ďalší hráči v poradí môžu vymeniť svoje elementy za tie, ktoré si pri svojom ťahu nevedel alebo nemohol využiť. Odmenou za premenu Myraclie je okrem bodov tiež právo odhaliť nové časti planéty (vybrať z ponuky nové Myraclia dieliky).

Hra sa končí kolom, v ktorom niektorý z hráčov teraformoval určený počet Myraclia dielikov. Tento počet závisí od počtu hráčov v hre.

Do poslednej chvíle si nemôžeš byť istý, kto získa titul *Tvorca Myraclie*.

Pri záverečnom bodovaní sú hráči odmenení za podobu teraformovaného územia a získavajú bonus za najsúvislejšiu premenenú časť planéty, za rozmanitosť premenenej plochy, ale aj za rozsah jednotlivých druhov premenených povrchov.

Tvojou odmenou je úplne nová Myraclia, krásna, plná života. A tiež pocit, že si k tomu prispel.....**najviac**.

ZÁKLADNÁ CHARAKTERISTIKA HRY

Strategická spoločenská hra

Pre 2 – 5 hráčov

50 minút hracia doba

Stredne obtiažna

Rýchle rozloženie a zloženie hry (6 Min)

ZOZNAM KOMPONENTOV

56 obojstranných Myraclia dielikov + 1 Kickstarter dielik

60 drevených diskov hráčov

(9 obojstranných veľkých diskov + 3 malé disky v jednej téme na hráča)

103 priesvitných kociek (elementov)

(21 zelených, 19 žltých, 17 oranžových, 15 červených, 13 modrých, 9 čiernych, 9 bielych)

1 bodovacia doska

1 draftovacia doska

1 doska poradia v kole

1 doska pre výmenu elementov

5 hráčskych kariet

2 plátené vrecká

(1 väčšie na dieliky a 1 menšie na elementy)

1 návod

1 Myraclia drevená miska (voliteľné príslušenstvo)

1 karta nápovede

16 Eternity tokeny (voliteľné rozšírenie)

3 Darkness dieliky (voliteľné rozšírenie)

+

5 plastových vreciek (pre pohodlné uloženie hráčskych sád drevených diskov)

PRAVIDLÁ



Pravidlá hry Myraclia sa môžete ľahko naučiť za pár minút, pokiaľ si pozriete na YouTube video **'Ako sa hrá Myraclia'** (v anglickej verzii **'Learn to Play Myraclia'**).

Tento návod na hru Myraclia je rozdelený na nasledovné sekcie: *Príprava hry, Priebeh kola, Ukončenie kola a koniec hry, Bodovanie.*

Na prvý pohľad sa pravidlá môžu javiť trochu rozsiahlejšie. Dôvodom je snaha vysvetliť pravidlá komplexne a doplnenie pravidiel o príklady a schémy. Netreba sa však báť, Myraclia je veľmi kompaktná hra, pravidlá sa čítajú rýchlo a učia sa intuitívne. Jediné prečítanie pravidiel by malo byť plne dostačujúce pre úplné porozumenie hre.

Na pripomenutie si pravidiel pri ďalších hrách by mal postačovať jednostranný prehľad kola na poslednej strane.

Drobné odlišnosti v hrách s rôznym počtom hráčov sú prehľadne farebne odlišené a vyznačené aj na samostatnej karte nápovede.

Rozšírenie Eternity a Rozšírenie Darkness sú opísané v samostatných sekciách.

Veľa šťastia pri pretváraní Myraclie !

Ikony a symboly zobrazené na komponentoch

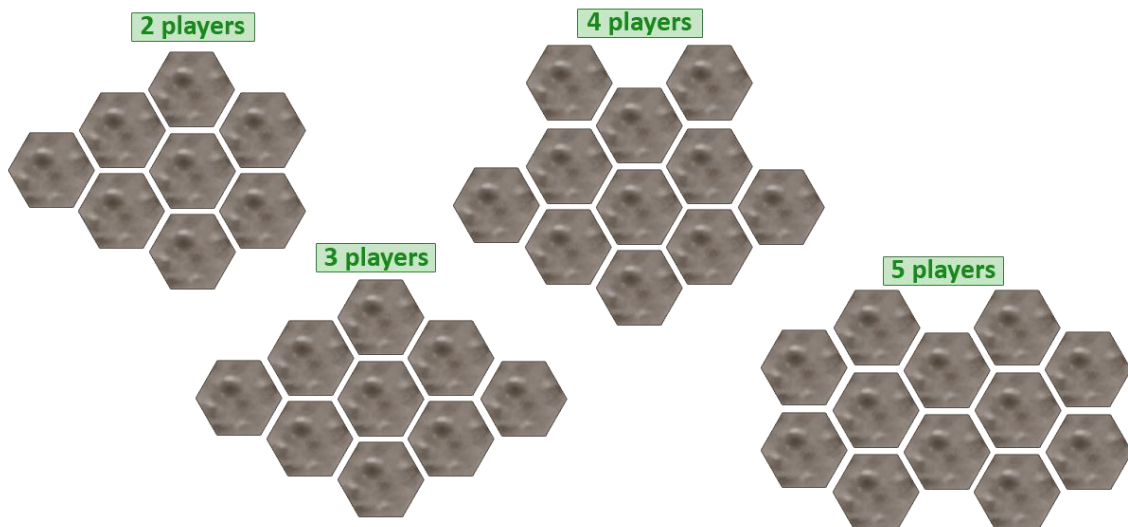
	Elementy potrebné na teraformáciu Myraclia dielika (zobrazené na Myraclia dieliku)		Ikona žolíka (symbolizuje možnosť nahradiť chýbajúci element)
	Víťazné body		Výmenná zóna na karte hráča. Sem hráči ukladajú nepoužité elementy, ktoré môžu využiť ďalší hráči
	<i>Uvoľnený element</i> , ktorý hráč ihneď získa po teraformácii Myraclia dielika		Ikony označujúce druh Myraclia povrchu (planiny, lesy, vodné plochy a pohoria)
	<i>Volný element</i> , ktorý na konci každého kola získa hráč, ktorý teraformoval daný dielik		Symbole na diskoch hráčov (každý hráč má iný symbol)

PRÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vezme **1 hráčsku kartu** a **sadu väčších (obojstranných) drevených diskov s jedným motívom**. V hre 2 hráčov alebo 3 hráčov, každý hráč dostane všetkých **9 diskov** s jedným symbolom, v hre 4 hráčov a 5 hráčov, každý hráč dostane sadu **8 diskov** (nepoužitý disk sa vráti do krabice). Komponenty si hráči umiestnia pred seba. Disky sú otočené svetlou stranou hore (čierny symbol na svetlom podklade). Hráčska karta je pred začatím hry prázdna, okrem 2 elementov (2 kociek), ktoré si hráči náhodne vyberú v rámci prípravy (bod 6.).
2. Na kraj stola sa pripraví z kraja **bodovacia doska**, vedľa nej s odstupom **draftovacia doska** a **doska poradia v kole**. Doska poradia v kole sa umiestni s orientáciou na stranu označenú DRAFTING ORDER. Ku každej z 3 dosiek sa umiestni **po jednom menšom drevenom disku** každého hráča (s rovnakým motívom).
3. Hexagonálne Myraclia dieliky sa vložia do väčšieho vrečka a zamiešajú sa (**zásoba dielikov**). Zo zásoby sa náhodne vyberie
 - **8 dielikov** pri hre 2 hráčov [2 players]
 - **9 dielikov** pri hre 3 hráčov [3 players]
 - **11 dielikov** pri hre 4 hráčov [4 players]
 - **12 dielikov** pri hre 5 hráčov [5 players]

a z týchto dielikov sa v strede stola vytvorí **úvodný povrch Myraclie**. Dieliky sa ukladajú stranou zobrazujúcou *pôvodný vzhlad* Myraclie (stranou zobrazujúcou sériu farebných kociek - elementov) hore tak, aby každý dielik susedil aspoň s 2 ďalšími dielikmi a podľa možnosti aby väčšina dielikov susedila aspoň s 3 dielikmi. Inak je úvodné rozloženie ponechané na kreativite hráčov. Dieliky by mali mať medzi sebou malú medzeru pre ľahšiu manipuláciu.

Pri prvých hrách odporúčame nasledovné úvodné rozloženie Myraclia dielikov:



4. Z vrecka sa vyberú ďalšie 3 Myraclia dieliky a umiestnia sa na spodnú časť bodovacej dosky (prekrývajú sa vo vyznačenej časti), opäť stranou zobrazujúcou *pôvodný vzhľad* Myraclie. Tieto tvoria **ponuku dielikov**.
5. Do menšieho vrecka sa vloží všetkých 103 priesvitných kociek (elementov). Tvoria **zásobu elementov**, ktorá by mala byť k dispozícii počas hry. Pokiaľ kedykoľvek dôjde k vyčerpaniu zásoby elementov, nová zásoba sa vytvorí z elementov už použitých pri teraformácii (z elementov na *odkladacej kôpke*).
6. Každý hráč zo *zásoby elementov* vytiahne **náhodné 2 elementy (kocky)**. **Úvodné poradie hráčov** sa určí podľa *vzácnosti elementov*. Vzácnosť elementov všeobecne závisí od ich celkového počtu v zásobe (vo vrecku). Vo vrecku je na začiatku hry spolu 103 kociek (elementov) v 7 rôznych farbách. Zelená farba symbolizuje život, žltá vitalitu, oranžová oheň, červená energiu, modrá vodu, čierna temno a biela svetlo. Napriek rovnakému počtu s čiernou sa biela považuje za vzácnejšiu. Poradie vzácnosti (a počet kociek podľa farieb) je vyznačené na hráčkovej karte (najvzácnejšia biela farba, najbežnejšia zelená).



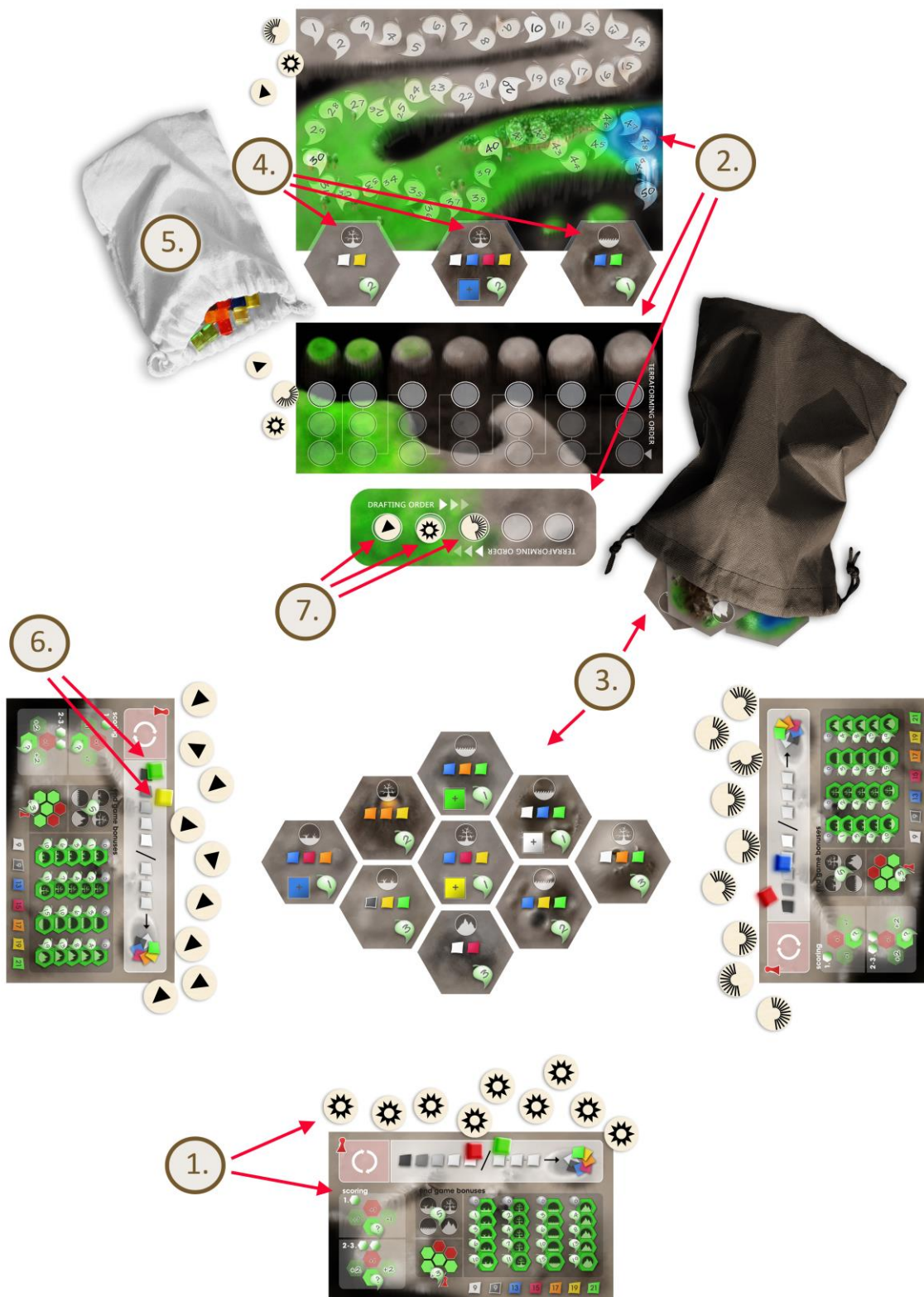
Najskôr všetci hráči porovnajú vzácnejšiu z oboch vytiahnutých kociek a stanovia poradie. Hráč so vzácnejším elementom je v poradí za hráčom s menej vzácnym elementom. V prípade zhody rozhoduje medzi nerozhodnými hráčmi druhá kocka. Pokiaľ o poradí stále nie je rozhodnuté, skorší v poradí bude mladší z hráčov. Hráči si elementy uložia na vyhradenú plochu svojej hráčkovej dosky.

Pri úvodných hrách, alebo keď sú medzi hráčmi začiatočníci, doporučujeme hru začať s 3 náhodnými elementami na hráča (namiesto stanovených 2). Všetky 3 elementy zohľadnite pri určovaní úvodného poradia hráčov.

7. **Poradie sa označí menším diskom** na *doske poradia v kole*. Poradie sa vyznačí pri orientácii DRAFTING ORDER (prvé miesto na pozícii najviac vľavo). Prvá pozícia najviac naľavo je pre hráča, ktorý si vytiahol „najbežnejšie“ (najmenej vzácne) elementy, atď.



Nasledovný obrázok zobrazuje príklad úvodného rozloženia komponentov pre hru 3 hráčov:



PRIEBEH KOLA

Hra prebieha v kolách, ktoré sa skladajú z dvoch základných fáz.

A. DRAFTOVACIA FÁZA

Príprava draftovacej dosky

Zo zásoby elementov (z vrečka s priesvitnými kockami) sa **náhodne vyberú elementy v počte 5 kociek na 1 hráča** (t. j. pri hre 2 hráčov sa vyberie 10 kociek, pri hre 3 hráčov sa vyberie 15 kociek a pod.). **Pri hre 5 hráčov sa v prvom kole vyberú iba 4 kocky na hráča (spolu teda 20). Toto platí iba pri hre 5 hráčov a iba v prvom kole.**

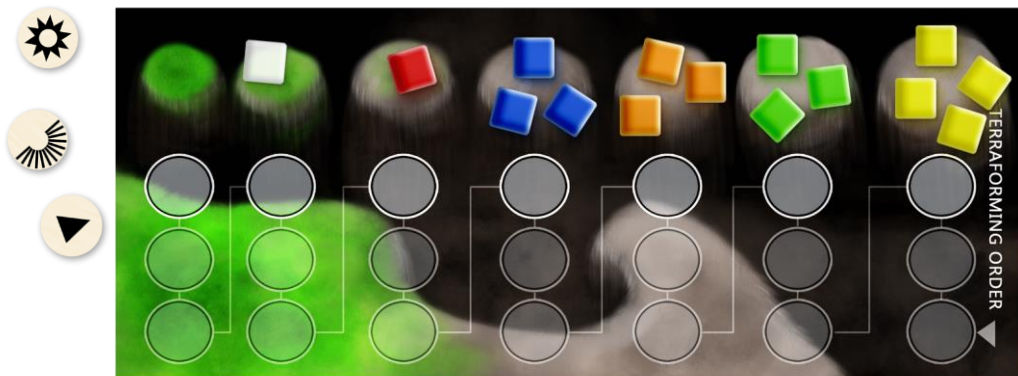
Vybrané elementy sa zoskupia podľa farieb a uložia sa na draftovaciu dosku.

Farebné skupiny sa ukladajú sprava doľava, na pozície tesne nad kruhovými miestami určenými pre hráčske disky (je bežné, že miesta celkom naľavo ostanú neobsadené). Pri určovaní poradia na draftovacej doske sa použijú nasledovné kritériá (v uvedenom poradí):

- Počet elementov (kociek) v skupine (**čím viac kociek jednej farby, tým viac vpravo na doske bude skupina tejto farby**)
- Pokiaľ je počet kociek vo viacerých skupinách rovnaký, **viac vpravo na doske budú menej vzácne elementy** (pozri kapitolu Príprava hry, bod 6 týchto pravidiel). Na tomto mieste je vhodné zopakovať poradie vzácnosti elementov (od najvzácnejších po najbežnejšie):



Príklad: Pri hre 3 hráčov si z vrečka vytiahnu 4 žlté kocky, 3 zelené, 3 oranžové, 3 modré, 1 červenú a 1 bielu. Spolu 15 elementov. Najskôr sa roztriedia do farebných skupín a následne sa skupiny usporiadajú na draftovacej doske podľa kritéria i. (t.j. podľa počtu kociek danej farby) a iba farebné skupiny s rovnakým počtom elementov použijú kritérium vzácnosti (ii.). Výsledné rozmiestnenie na doske vyzerá nasledovne:



Výber kociek hráčmi - DRAFT

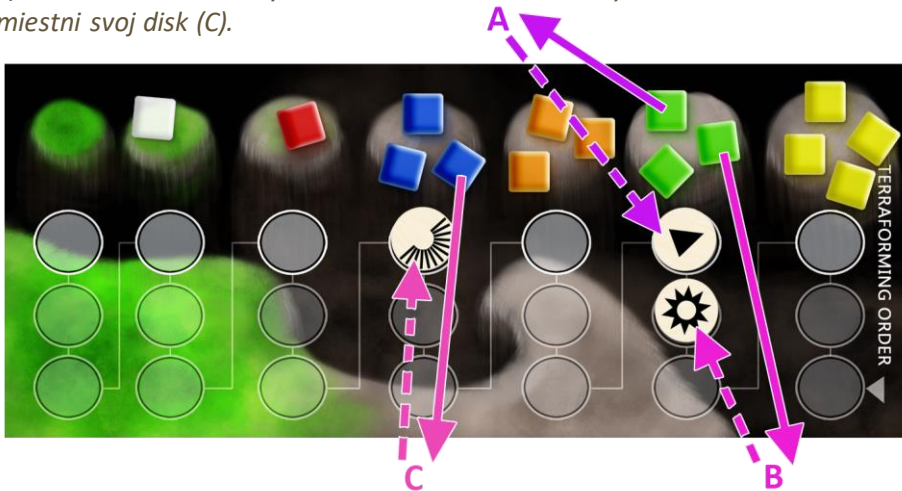
Hráči **v poradí určenom na doske poradia v kole** (orientácia DRAFTING ORDER) vyberajú **po jednom** elementy z draftovacej dosky. Elementy vyberajú tak, aby v ďalšej fáze – TERAFORMÁCIÍ – mohli odovzdať požadované elementy a premeniť určitú časť povrchu Myraclie na jej krajší obraz (otočením Myraclia dielikov).

Hráči umiestňujú získané elementy na vyhradené miesto na svojej hráčskej karte (**zásoba elementov hráča**).



Ihneď po výbere a odobratí elementu, hráč **umiestni svoj menší disk na najbližšie voľné okrúhle miesto v stĺpci, z ktorého bol element odobratý**.

Príklad: Pri hre 3 hráčov si hráč so symbolom trojuholníka vyberie zelený element (život) a umiestni na prvé voľné miesto v príslušnom stĺpci svoj menší disk (A). Ďalej hráč so symbolom hviezdy si taktiež vyberie zelený element a svoj disk položí na ďalšie voľné miesto v tom istom stĺpci (B). Nakoniec hráč so symbolom lúčov si zvolí modrý element a na voľné miesto v danom stĺpci umiestni svoj disk (C).



V každom stĺpci sú miesta pre 3 disky. Pokiaľ hráč potrebuje umiestniť do stĺpca štvrtý disk (zriedkavá situácia, ktorá môže nastať iba pri hre 4 alebo 5 hráčov), tak hráč jednoducho položí disk do toho istého stĺpca, avšak mimo draftovacej dosky.



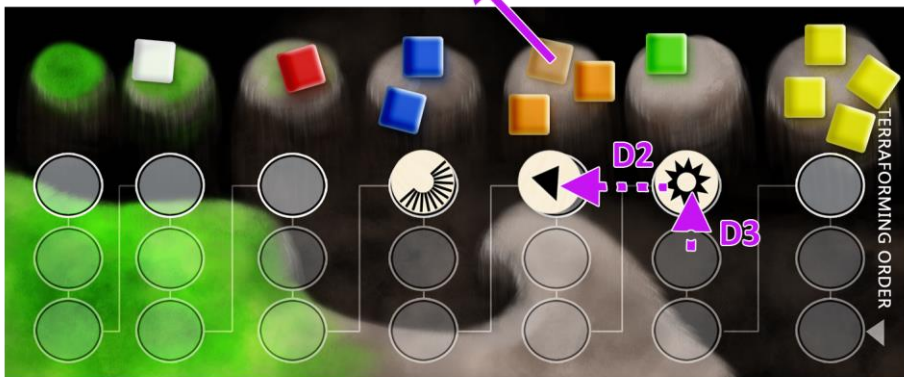
Hráči si ďalej postupne v poradí podľa *dosky poradia v kole* (v orientácii DRAFTING ORDER) po jednom vyberajú elementy až do času, kým sa všetky elementy z draftovacej dosky neodoberú alebo kým všetci hráči neohlásia, že už nemajú o ďalšie elementy záujem. **Keď hráč ohlásí, že nemá záujem (pasuje), v tomto kole už nemôže vziať ďalšie elementy.** Niektorí hráči môžu tým pádom v draftovacej fáze získať viac elementov ako ostatní.

A dôvod, pre ktorý by hráč mohol pasovať? Poradie v nasledujúcej fáze teraformácie! **Umiestnenie hráčskych diskov po skončení draftovacej fázy rozhodne o poradí pre ďalšiu dôležitú fázu teraformácie.**

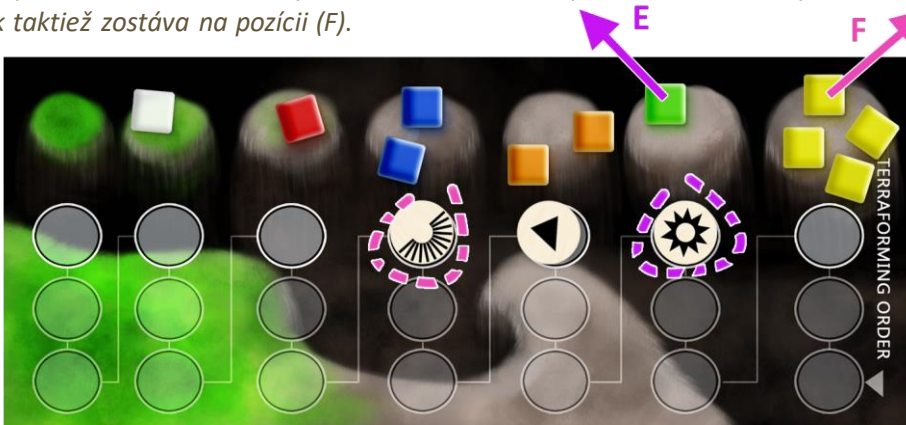
Ak si totiž hráč pri výbere ďalšieho elementu (t.j. keď na neho pri výbere príde opäť rad) zvolí element **na pozícii viac vľavo** (v porovnaní s pozíciou elementu, ktorý si vzal v predtým), **musí presunúť** svoj disk na pozíciu prislúchajúcu tomuto elementu. To však neplatí, ak si vezme ďalší element tej istej farby (na tej istej pozícii) alebo element na pozícii vpravo.

Pamätajte: **Hráči nepremiestňujú svoj disk, pokiaľ si vyberú ďalší element z tej istej skupiny (tej istej farby na tej istej pozícii) alebo element na pozícii vpravo.**

Príklad (pokračovanie): Nadviážeme na predchádzajúcu situáciu. Hráč so symbolom trojuholníka si vezme oranžový element (D1). Jeho disk sa presunie na voľnú pozíciu v príslušnom stĺpci (D2) a disk so symbolom hviezdy sa presunie na jeho uvoľnenú pozíciu (D3).



Hráč so symbolom hviezdy si opäť vezme zelený element, jeho disk preto zostáva na pozícii (E). Hráč so symbolom lúčov zvolí žltý element (element napravo od aktuálnej pozície disku), a preto jeho disk taktiež zostáva na pozícii (F).

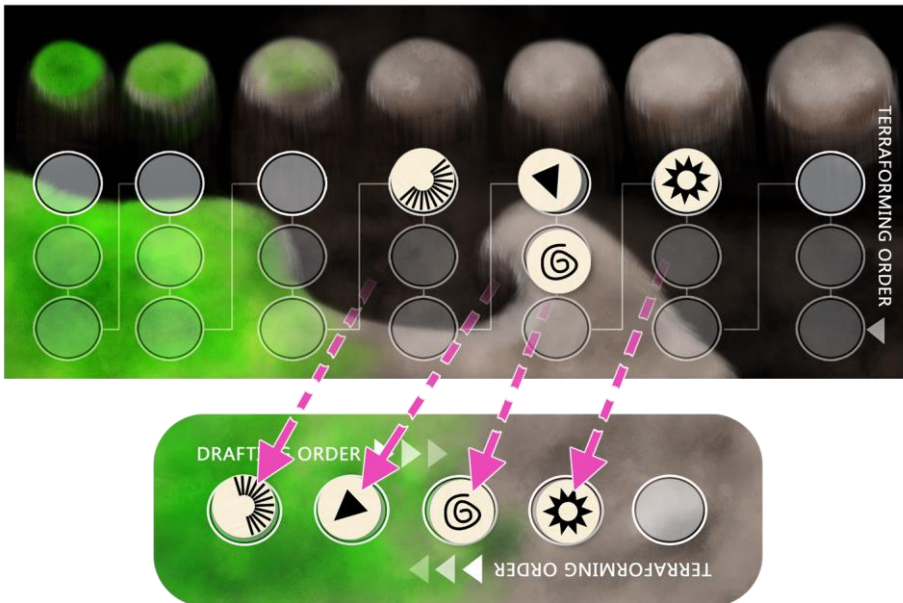


Pokiaľ hráči neodoberali z dosky všetky elementy, zostávajúce elementy sa presunú na *odkladaciu kôpku* (pre tento účel odporúčame použiť Myraclia misku alebo akúkoľvek inú misku).

Poznámka: V hre bežne nastane situácia, kedy nebyť prvý v poradí, alebo dokonca byť posledný sa považuje za výhodu. Iba skúsený hráč vie správne zhodnotiť situáciu :-)

Určenie poradia pre fázu teraformácie

Podľa poradia diskov na *draftovacej doske* sa zoradí ďalšia sada diskov na *doske poradia v kole*. Pri zoradení sa zohľadní aj pozícia v rámci toho istého stĺpca (hráči s diskami neskôr umiestnenými do stĺpca budú v poradí TERRAFORMING ORDER pred hráčmi, ktorí umiestnili svoj disk do stĺpca skôr).



Nadväzne sa *doska poradia* otočí (bez pohnutia diskov hráčov) a v orientácii TERRAFORMING ORDER zobrazuje poradie, v ktorom hráči budú vo fáze teraformácie meniť časti planéty Myraclia.



Poznámka: Pri hre s menším počtom hráčov ako 5 sa môžu disky posunúť pri nezmenenom poradí z estetických dôvodov viac doľava (k okraju dosky poradia, aby 'prvé pozície' nezostali prázdne), avšak z hľadiska hry samotnej to nie je potrebné.

B. FÁZA TERAFORMÁCIE (PREMENY)

Hráči v poradí stanovenom na *doske poradia* (orientácia TERRAFORMING ORDER) premieňajú nehostinné časti Myraclie na jej novú podobu. Na rozdiel od draftovacej fázy, kde sa hráči pri vyberaní elementov striedali, **každý hráč v tejto fáze odohrá celý svoj ťah naraz**, a až po skončení ide ďalší hráč v poradí. Hráči sa počas svojho ťahu snažia využiť elementy vo svojej zásobe a premeniť čo najviac dielikov.

Myraclia dielik

Na každom Myraclia dieliku (predstavujúcom časť planéty Myraclia), na strane *pôvodného vzhľadu* sú zobrazené nasledovné symboly:

- (a.) **Druh povrchu** (*planina / les / vodná plocha / pohorie*)
- (b.) **Elementy požadované** na teraformáciu
- (c.) Okamžité získané **body** po teraformácii
- (d.) **Uvoľnený element** (na okamžité použitie hráčom v tom istom ťahu)

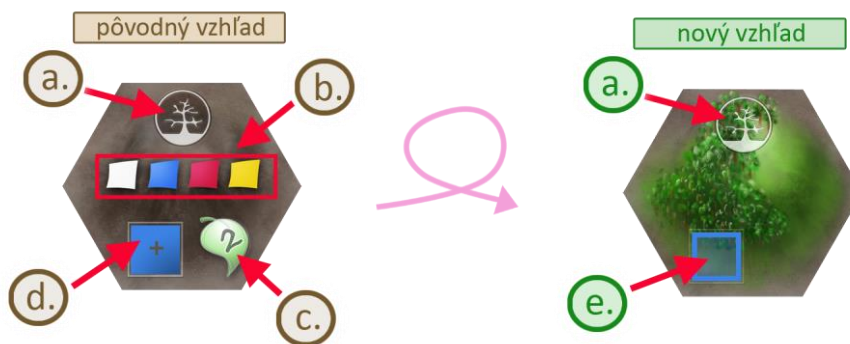
Niektoré Myraclia dieliky neobsahujú *body*, iné neobsahujú *uvoľnený element*, niektoré obsahujú oba tieto prvky a niektoré ani jeden.

Na strane *nového vzhľadu* (po teraformácii) sú okrem živej kresby zobrazené nasledovné symboly:

- (a.) **Druh povrchu** (rovnako ako pri strane *pôvodného vzhľadu*)
- (e.) **Voľný element** na použitie **v každom nasledujúcom kole**

Voľný element na použitie v každom kole je k dispozícii iba pri niektorých dielikoch (na dielikoch, ktoré poskytli hráčovi po teraformácii *uvoľnený element*).

Nasledujúci obrázok zobrazuje obe strany Myraclia dielika:



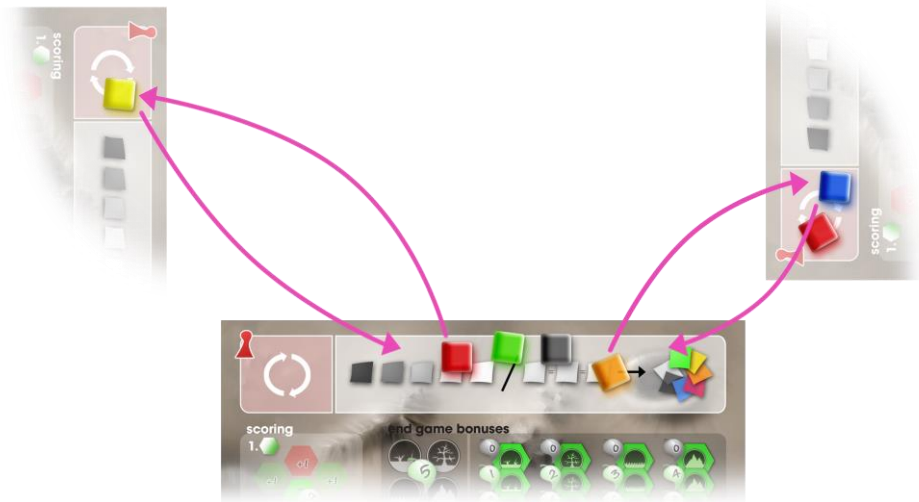
Ťah hráča

Hráč môže v rámci svojho ťahu vykonať nasledovné **akcie**:

- **Teraformácia Myraclie** (premena 1 Myraclia dielika)
- **Rezervácia** (čiastočná premena 1 Myraclia dielika) alebo **Zmena rezervácie**

Vo fáze teraformácie môže každý hráč vykonať **najviac 3 akcie**, v akomkoľvek poradí.

Hráč pri svojich akciách využíva elementy vo svojej zásobe. Hráč počas svojho ťahu môže svoje elementy voľne a bez obmedzenia **vymieňať za nevyužité elementy súperov, ktorí v tomto kole teraformovali pred ním** (iba ak sú nejaké nevyužité elementy k dispozícii).



Pamätaj: *Hráč môže vymieňať svoje elementy iba za elementy tých hráčov, ktorí už svoj ťah v tomto kole ukončili a umiestnili nevyužité elementy do výmennej zóny na svojej karte.*



Pamätaj: *Hráč nikdy nesmie element od súperov vziať bez toho, aby ho vymenil za niektorý zo svojich elementov (nesmie navýšiť počet svojich elementov o elementy súperov). Hráč môže vymieňať opätovne aj elementy, ktoré predtým hráčovi pri výmene odovzdal.*

Hráč môže nahradiť chýbajúci element žolíkom tvoreným tromi elementami rovnakej (akejkoľvek) farby alebo akýmkoľvek piatimi elementami vo svojej zásobe.



Pamätaj: *Žolíka nie je možné využiť pri rezervácii ani pri zmene rezervácie a ani pri doplnení elementov na rezervovaný Myraclia dielik (pokiaľ nedôjde k teraformácii dielika).*

Teraformácia Myraclie

V prvom kole si každý hráč môže zvoliť, ktorý dielik tvoriaci *povrch Myraclie* bude teraformovať ako prvý. Každý ďalší dielik teraformovaný daným hráčom (či už v prvom kole alebo v ďalších kolách) **musí susediť s aspoň jedným už teraformovaným dielikom**. Môže pritom susediť s vlastným dielikom alebo so súperovým dielikom. Hráč môže vždy teraformovať dielik ktorý si v predchádzajúcich kolách rezervoval (doplnením chýbajúcich elementov a následným odložením všetkých požadovaných elementov na odkladaciu kôpku).

Teraformácia jedného Myraclia dielika sa vykoná tak, že hráč odovzdá zo svojej zásoby **všetky elementy** zobrazené na zvolenom dieliku na odkladaciu kôpku. Hráč môže teraformovať iba **voľný dielik** alebo **dielik, ktorý si v predchádzajúcich kolách rezervoval**. *Voľným Myraclia dielikom* sa rozumie dielik, na ktorom nie je položený disk žiadneho hráča. Po teraformácii **hráč otočí dielik (stranou s novým sviežim vzhľadom hore)** a **dielik označí svojim diskom** otočeným svetlou stranou hore (čierna potlač motívu na svetlom podklade).

Hráč okamžite získava:

- i. **Body za dielik** (iba ak je na Myraclia dieliku symbol bodov)
- ii. **Uvoľnený element** (iba ak je na Myraclia dieliku zobrazený symbol)
- iii. **Bonus za vlastné susediace skôr teraformované Myraclia dieliky** (ak také sú)

Súper, ktorý má svojím symbolom označený susedný teraformovaný dielik, získava

- iv. **Bonus za každý svoj susedný teraformovaný dielik**

i. Body za dielik

Hráč získa víťazné body a nárast vyznačí na bodovacej doske (menším diskom).



ii. Uvoľnený element

Hráč okamžite získava späť element vo farbe zobrazenej na ikone *voľného elementu*. Tento element môže využiť ihneď (t. j. aj v tomto ťahu pri ďalšej teraformácii)



*Pamätaj: V čase teraformácie **musí mať hráč k dispozícii všetky požadované elementy**. To znamená, že hráč musí mať aj element, ktorý sa následne uvoľní a vráti hráčovi.*

*Pamätaj: **Pokiaľ hráč pri teraformácii nahradil žolíkom element vo farbe zobrazeného voľného elementu, hráč nezískava späť elementy použité ako žolík, ale voľný element príslušnej farby sa zoberie z odkladacej kôpky. Ak tam element tejto farby nie je, vezme sa zo zásoby. Ak by nebol ani v zásobe, žiadny element sa neuvoľní a hráč nezíska žiadny element.***

iii. Bonus za vedľajšie vlastné teraformované Myraclia dieliky

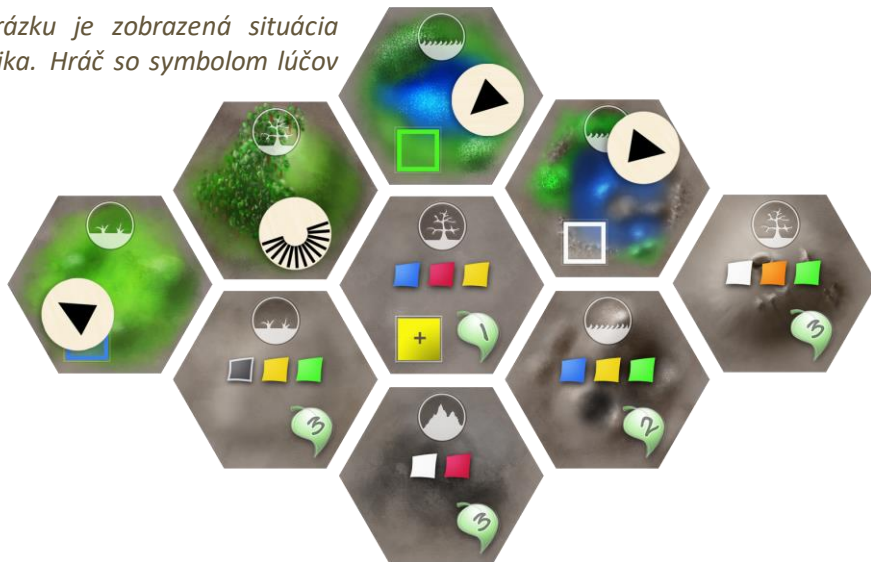
Ak práve teraformovaný dielik hranou susedí s iným dielikom skôr teraformovaným tým istým hráčom (t. j. na susednom dieliku sa nachádza disk so symbolom tohto hráča), hráč získava za každý takýto dielik **1 bonusový bod** ak ide o jeho prvú akciu teraformácie v rámci

jeho ťahu, resp. až **2 bonusové body** ak ide o druhú alebo tretiu teraformáciu hráča počas jeho ťahu v tom istom kole. Obozretným plánovaním akcií a vyberaním správnych dielikov na teraformáciu je možné získať veľa bodov !

iv. Bonus pre **súpera** za jeho vedľajšie teraformované Myraclia dieliky

Ak práve teraformovaný dielik hranou susedí s teraformovanými dielikmi súperov, súperi získavajú za každý takýto dielik vždy **1 bonusový bod** (súperi vždy získavajú iba 1 bonusový bod za susedný dielik, a to bez ohľadu na to, o koľkú akciu teraformujúceho hráča ide).

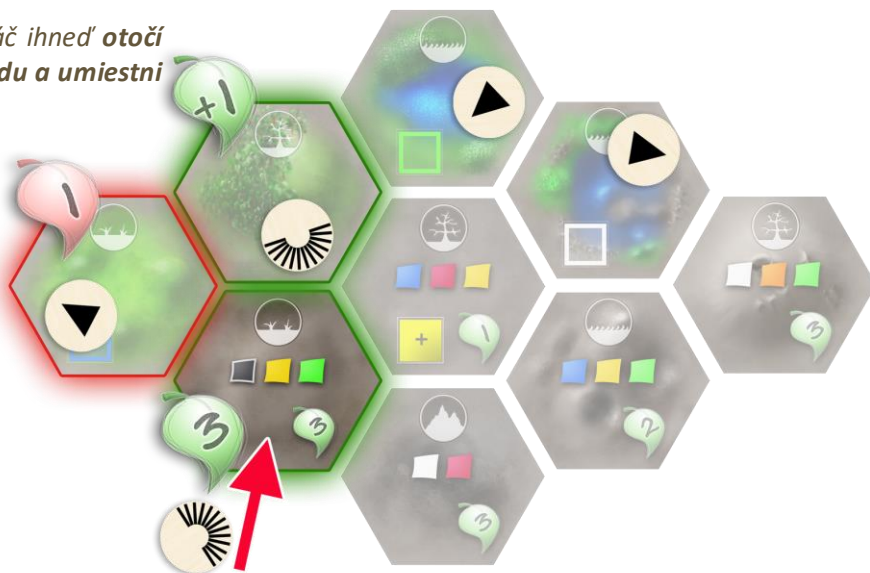
Príklad: Na prvom obrázku je zobrazená situácia pred teraformáciou dielika. Hráč so symbolom lúčov je na ťahu.



*Príklad (pokračovanie): Na nasledujúcom obrázku hráč so symbolom lúčov teraformuje dielik predstavujúci planiny (označený šípkou). **Odvzdá zobrazené elementy** (čierny, žltý a zelený) a **získava 3 body** zobrazené na tomto dieliku. Keďže ide o prvý dielik teraformovaný daným hráčom v tomto kole, **získava 1 bonusový bod** za svoj susedný dielik.*

Teraformovaný dielik hráč ihneď otočí na stranu nového pohľadu a umiestni na neho svoj disk.

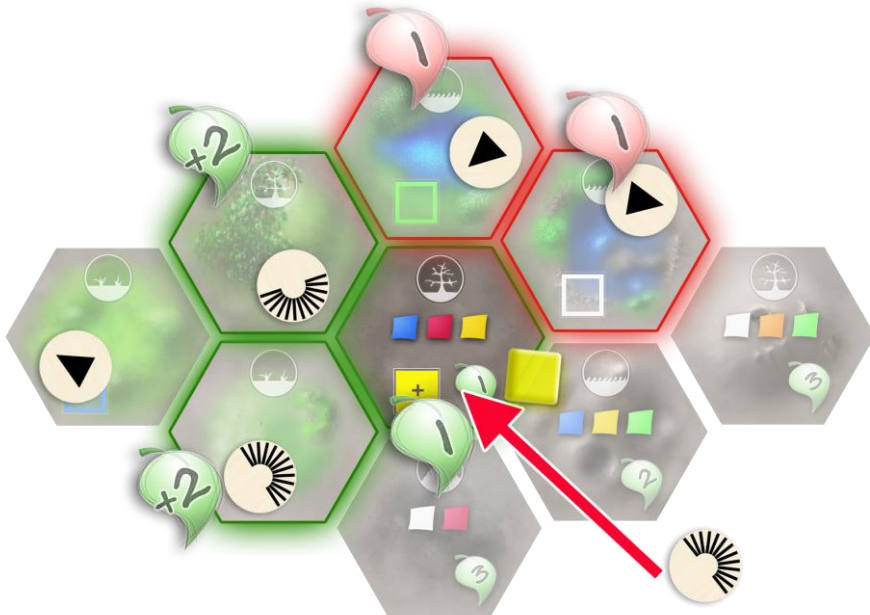
Súper získava 1 bod za susedný dielik.



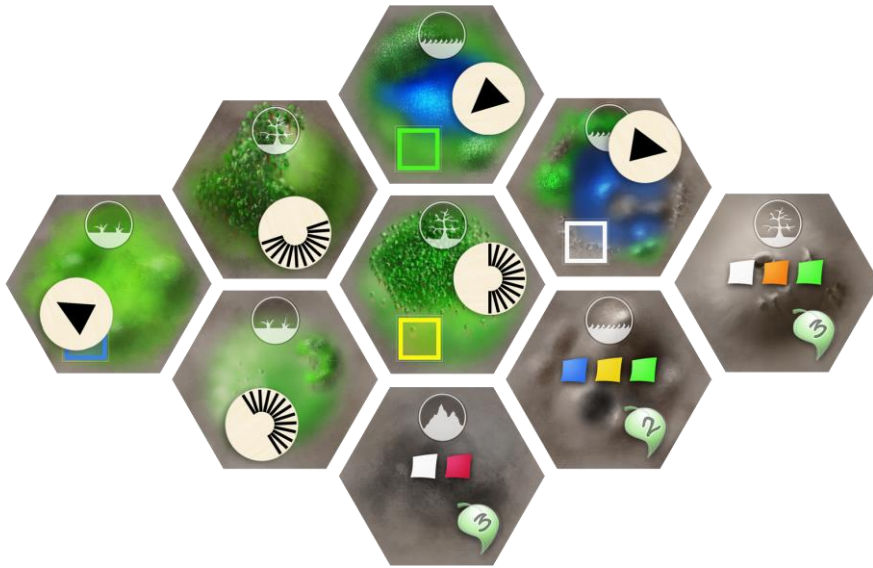
Príklad (pokračovanie): Zobrazená je situácia po teraformácii prvého dielika hráčom so symbolom lúčov. Tento hráč je stále na ťahu a keďže má k dispozícii príslušné elementy, plánuje ihneď teraformovať ďalší dielik.



Príklad (pokračovanie): Hráč **odovzdá modrý, červený a žltý element** a teraformuje dielik predstavujúci lesy (označený šípkou). Okamžite **získava 1 bod** a zároveň aj **uvolnený žltý element**. Nakoľko ide už o jeho druhý teraformovaný dielik v kole, získava tiež **2 bonusové body za každý svoj susedný teraformovaný dielik** (spolu bonus +4). Teraformovaný dielik otočí na stranu nového vzhľadu a umiestni na neho svoj ďalší disk. **Súper získava 1 bod za každý jeho susedný dielik** (spolu 2 body).



Príklad (dokončenie): Zobrazená je situácia po teraformácii dvoch dielikov hráčom so symbolom lúčov.



Rezervácia dielika (čiastočná teraformácia)

Rezerváciou dielika hráč zabezpečí, aby iný hráč nemohol tento dielik teraformovať (a ani rezervovať). Rezervácia sa vykoná tak, že hráč na dielik umiestni **aspoň 1 požadovaný element (ale nie všetky)** zo svojej zásoby a **za každý chýbajúci element zaplatí jeden bod** (posunie svoj disk na bodovacej doske späť). Zároveň **na dielik umiestni svoj disk, tmavou stranou** so svetlým symbolom hore. Žolíka nie je možné pri rezervácii využiť.

Pamätaj: **Pokiaľ hráč nemá dostatok víťazných bodov na zaplatenie za chýbajúce elementy, nemôže daný dielik rezervovať (môže však minúť všetky body a zostať na nule). Hráč platí bodmi za chýbajúce elementy iba raz, v momente rezervácie. V ďalších kolách si môže rezerváciu ponechať a za chýbajúce elementy už neplatí.**

Príklad: Hráč ide rezervovať Myraclia dielik predstavujúci vodné plochy. Na dielik položí 2 elementy (žltý a zelený) z celkovo požadovaných troch elementov. Zaplatí 1 bod za chýbajúci modrý element (posunie sa na bodovacej doske o 1 miesto späť). Zároveň dielik označí tmavšou stranou disku. Pre rezerváciu by postačovalo umiestniť na dielik aj iba 1 element (v tomto prípade by však hráč zaplatil vyššiu penalizáciu keďže by mu chýbalo viac elementov).



Dielik, ktorý má záujem hráč rezervovať, **musí susediť s aspoň jedným už plne teraformovaným dielikom**. Nie je podstatné, či susedný dielik je vlastný alebo súperov.

Hráč môže mať počas hry v tom istom čase rezervovaný **najviac 1 dielik**. Rezervácia nie je časovo obmedzená, čiže dielik môže byť rezervovaný aj niekoľko kôl. Ak chce hráč rezervovať iný dielik,

musí najskôr rezervovaný dielik teraformovať alebo urobiť **zmenu rezervácie**. Teraformácia rezervovaného dielika sa vykoná doplnením chýbajúcich elementov zo zásoby hráča.

Rezervácia sa považuje za akciu a je možné ju vykonať kedykoľvek v rámci ťahu hráča (za predpokladu, že sú splnené ostatné podmienky).

*Pamätaj: **Dovolené sú najviac 3 akcie na hráča počas každej Fázy teraformácie.***

*Pamätaj: **Rezervovaný dielik sa nepovažuje za teraformovaný dielik. To znamená, že hráč nezískava za neho bonusy pri vlastnej teraformácii ani pri teraformácii súperov. Pokiaľ chce hráč teraformovať nový dielik, nepostačuje, ak zvolený dielik susedí s rezervovaným dielikom niektorého hráča, ale teraformovaný dielik musí susediť s iným už skôr teraformovaným dielikom (neplatí pri celkom prvom dielik, ktorý hráč v hre teraformuje). Rezervovaný dielik sa nezapočítava do počtu teraformovaných dielikov pri zisťovaní, či hra v danom kole končí, a ani pre účely bodovania.***

Doplnenie elementov na rezervovanom dielik

Hráč môže v rámci svojho ťahu doplniť chýbajúci element (alebo viac elementov) na rezervovanom dielik aj v prípade, ak nechce alebo nemôže rezervovaný dielik zatiaľ teraformovať (t.j. pokiaľ nemá alebo nechce použiť všetky chýbajúce elementy). Hráč neplatí žiadnu penalizáciu za pridávanie elementov na dielik rezervovaný v predchádzajúcich kolách.

*Pamätaj: **Doplnenie elementu na rezervovaný dielik sa nepovažuje za akciu, pokiaľ nedôjde k úplnej teraformácii. To znamená, že hráči môžu pridávať chýbajúce elementy na svoj rezervovaný dielik aj keď už vykonali všetky 3 akcie v jednom ťahu.***

Pokiaľ sa doplnením elementov už skôr uložených na rezervovanom dielik dosiahne plný počet požadovaných elementov, dochádza k **teraformácii rezervovaného dielika** a tento úkon sa považuje za akciu. Hráč otočí dielik na stranu nového vzhľadu a zároveň otočí aj svoj disk svetlou stranou hore (pozri pravidlá teraformácie). Hráč v tomto prípade môže urobiť novú rezerváciu.

Zmena rezervácie

Menej využívanou akciou bude **zmena rezervácie**.

Pri zmene rezervácie hráč premiestni svoj disk z rezervovaného dielika na iný dielik, na ktorý zároveň umiestni aspoň 1 požadovaný element zo svojej zásoby a zaplatí bod za každý chýbajúci element (pozri pravidlá rezervácie). Body minuté na predchádzajúcu rezerváciu sa nevracajú (nezapočítavajú).

Elementy umiestnené na opustenom dielik zostávajú. Dielik je teraz voľný a **ktorýkoľvek hráč ho môže teraformovať** alebo **rezervovať** a pritom **použiť elementy nachádzajúce sa na tomto dielik**. Ďalší hráč však musí pridať aspoň 1 element zo svojej zásoby, aby mohol dielik opäť rezervovať, a zaplatiť za chýbajúce elementy (opätovne rezervovať opustený dielik môže aj hráč, ktorý tento dielik v predchádzajúcom kole opustil).

Ukončenie ťahu hráča a doplnenie nových Myraclia dielikov

Hráč môže počas svojho ťahu vykonať najviac 3 akcie. Hráč nie je povinný vykonať žiadnu akciu (aj keď to určite nie je víťazná stratégia). Svoj ťah môže ukončiť po vykonaní ktorejkoľvek akcie.

Na záver svojho ťahu hráč

- 1) **Presunie nevyužitú elementy do priestoru výmennej zóny.** Tieto elementy budú k dispozícii hráčom, ktorý svoj ťah odohrajú v tomto kole za ním. Preto sa táto povinnosť netýka posledného hráča v kole.



- 2) **Doplní povrch Myraclie (hráčsku plochu) o nové Myraclia dieliky**

Z ponuky dielikov (3 dieliky prekrývajúce bodovaciu dosku) hráč doplní na povrch Myraclie (na hráčsku plochu) taký počet nových dielikov z ponuky, koľko voľných dielikov počas jeho ťahu teraformoval a/alebo rezervoval. Teraformácia rezervovaného dielika alebo zmena rezervácie sa pre účely doplnenia dielikov nepočítajú, keďže v prvom prípade dielik nebol voľný (na dieliku už bol umiestnený disk hráča, tmavou stranou hore), zatiaľ čo v druhom prípade sa jeden dielik zmenou rezervácie uvoľňuje pre ostatných hráčov.

Poznámka: Počet dielikov na doplnenie je možné ľahko overiť spočítaním voľných Myraclia dielikov na hráčskej ploche (neobsadených diskom žiadneho hráča). Počet voľných dielikov po doplnení hráčom musí na konci jeho ťahu zodpovedať počtu dielikov na začiatku hry (8 voľných dielikov v hre 2 hráčov, 9 voľných dielikov pri hre 3 hráčov, 11 voľných dielikov pri hre 4 hráčov a 12 voľných dielikov pri hre 5 hráčov). V dôsledku uvedeného má každý hráč na začiatku svojho ťahu vo fáze teraformácie rovnaký počet voľných dielikov. Iba dieliky z rozšírenia Darkness toto môžu zmeniť.

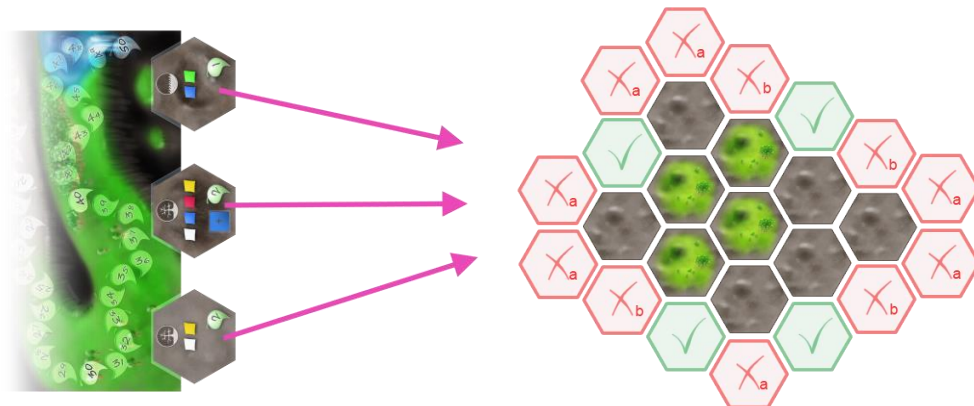
Príklad: Hráč vo svojom ťahu urobil 3 akcie: 1) teraformoval jeden nový voľný dielik, 2) teraformoval dielik, ktorý si rezervoval v predchádzajúcom kole a 3) urobil novú rezerváciu. Viac akcií už nemôže vykonať. Na záver svojho ťahu vyberie z ponuky 2 nové dieliky a umiestni ich na hráčsku plochu pri rešpektovaní pravidla kompaktného tvaru. Za teraformáciu už skôr rezervovaného dielika hráč nový dielik nevyberá.

Doplnenie povrchu sa vykoná tak, že hráč **nové dieliky pripojí hranou k existujúcim dielikom na hráčskej ploche**. Dielik položí stranou zobrazujúcou pôvodný vzhľad Myraclie. Môže zvoliť akúkoľvek pozíciu, musí však rešpektovať nasledovné **pravidlo kompaktného tvaru**:

- a. nový dielik **musí susediť s aspoň dvoma dielikmi** (akýmikoľvek) na hráčskej ploche;
- b. Pokiaľ nový dielik susedí s iba dvoma dielikmi, oba tieto dieliky musia susediť s aspoň tromi dielikmi (hráčom práve pokladaný dielik sa nepočíta)

Pamätaj: Pokiaľ má hráč doplniť z ponuky na plochu viac dielikov, po doplnení jednotlivých dielikov na plochu sa tieto okamžite stávajú súčasťou povrchu Myraclie. Pravidlo kompaktného tvaru sa pred priložením každého ďalšieho dielika opätovne vyhodnocuje. Toto umožňuje strategické prikladanie dielikov a väčšiu flexibilitu pri tvarovaní povrchu Myraclie.

Príklad uplatnenia pravidla kompaktného tvaru: Na políčka označené červeným krížikom nemôžu byť priložené dieliky z ponuky. Malé červené písmeno za krížikom (a alebo b) označuje, ktorá podmienka pravidla kompaktného tvaru nebola splnená.



Po skončení ťahu hráča

3) obnoví sa ponuka Myraclia dielikov

Po doplnení Myraclia dielikov na hráčsku plochu z ponuky sa **obnoví ponuka Myraclia dielikov** zo zásoby Myraclia dielikov (po doplnení budú opäť 3 dieliky v ponuke).

Pamätaj: Ponuka sa dopĺňa vždy až po skončení ťahu hráča a po úplnom doplnení hráčskej plochy.

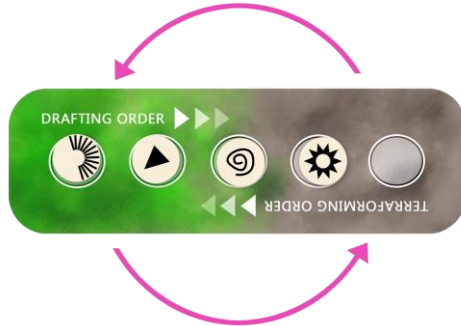
UKONČENIE KOLA a KONIEC HRY

Pokiaľ všetci hráči v poradí podľa dosky poradia v ťahu (orientácia TERRAFORMING ORDER) odohrali svoj ťah, kolo končí.

Pokiaľ v tomto kole niektorý hráč (alebo viacero hráčov) teraformoval aspoň 8 dielikov (v hre 2 a 3 hráčov) alebo aspoň 7 dielikov (v hre 4 a 5 hráčov), hra končí na konci kola a prejde sa na bodovanie.

Inak sa na konci kola vykonajú nasledovné úkony:

- 1) **Všetci hráči odstránia všetky nevyužitú elementy zo svojich hráčskych kariet na odkladaciu kôpku.**
- 2) **Z draftovacej dosky sa malé disky hráčov presunú vedľa dosky.**
- 3) **Doska poradia v kole sa otočí bez toho, aby sa hýbalo s diskami hráčov (na orientáciu DRAFTING ORDER).**



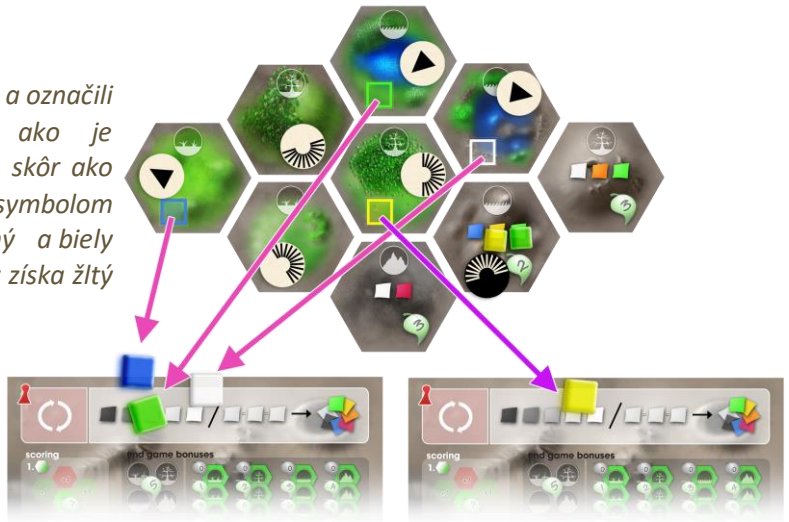
Pred začatím ďalšieho kola

- 4) **Hráč získa voľné elementy vo farbe symbolu zobrazeného na ním teraformovanom dieliku (dieliku označeného jeho diskom, svetlou stranou).** Voľné elementy sa vezmú z odkladacej kôpky, ak na kôpke element danej farby chýba, zo zásoby elementov. Získané elementy sa umiestnia na dosku hráča a hráč ich môže použiť v ďalšom kole.



Hra pokračuje ďalším kolom.

Príklad: Hráči teraformovali a označili svojimi diskami dieliky tak, ako je zobrazené vpravo. Na konci kola, skôr ako začne ďalšie kolo, hráč so symbolom trojuholníka získa modrý, zelený a biely element. Hráč so symbolom lúčov získa žltý element.



Pamätaj: *Hráč získava voľné elementy **na konci každého kola** (okrem posledného). Hráč získava element aj na konci kola, kedy dielik poskytujúci voľný element teraformoval a teda už v priebehu kola získal z tohto dielika uvoľnený element.*

Poznámka: *Aj keď to nie je nevyhnutné, doporučujeme čo najskôr teraformovať nejaké dieliky poskytujúce voľné elementy. Dôvodom je skutočnosť, že okrem prvého kola, jediné elementy, ktoré má hráč k dispozícii na teraformáciu, sú elementy získané v draftovacej fáze (obvyčajne iba 5). A čím menej elementov má hráč k dispozícii, tým sú jeho možnosti vo fáze teraformácie viac obmedzené.*

BODOVANIE

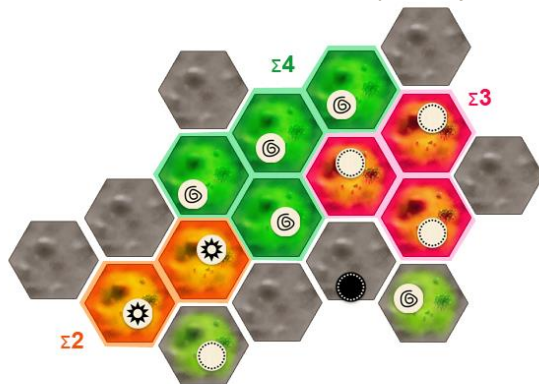
K bodom získaným počas hry a zobrazeným na bodovacej doske si hráči pripočítajú nasledovné bonusy:

- **6 bodov** v prípade, ak hráč teraformoval **všetky druhy povrchov** (najviac 6 bodov)



- Bonus za **veľkosť súvislého teraformovaného územia jedného hráča** (navzájom susediace Myraclia dieliky označené diskom toho istého hráča), a to **3 body za každého prekonaného hráča** (hráč s rovnakým počtom susediacich dielikov sa nepovažuje za prekonaného hráča)

Príklad: Na nasledujúcom nákrese má hráč so symbolom slimáka najväčšie súvislé územie tvorené štyrmi Myraclia dielikmi, získava 6 bodov (3 za každého porazeného hráča). Hráč so symbolom bodkovaného kruhu získava 3 body za 1 porazeného hráča.



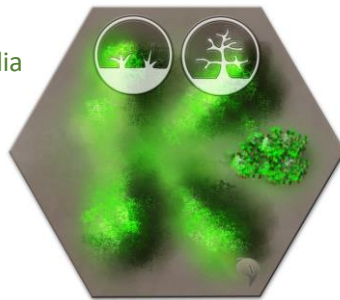
- za počet teraformovaných Myraclia dielikov podľa jednotlivých druhov povrchov

1 dielik				
2 dieliky				
3 dieliky				
4 dieliky				
5 a viac dielikov				

Víťazom sa stáva hráč s najväčším počtom bodov. Ak má po sčítaní bodov viac hráčov rovnaký počet bodov, za úspešnejšieho z nich sa považuje hráč, ktorý teraformoval všetky druhy povrchov. Pokiaľ sa nerozhodlo, víťazí medzi nimi ten hráč, ktorý teraformoval viac planín. Ak sa stále nerozhodlo, o víťazstvo (alebo o poradie) sa delia.

KICKSTARTER ŠPECIÁLNY DIELIK (voliteľný)

V deluxe Kickstarter edícii hry sa nachádza aj špeciálny Myraclia Kickstarter dielik.



OBSAH 1 špeciálny Myraclia hexagonálny dielik

PRÍPRAVA Na začiatku hry sa dielik zamieša medzi ostatné Myraclia dieliky

PRAVIDLÁ Kickstarter dielik má 2 symboly Myraclia povrchu (planiny a lesy). Okrem záverečného bodovania (pozri nižšie), tento dielik sa používa rovnako ako ostatné dieliky hre, vrátane prípravy samotnej hry.

*Pamätaj: **Pokiaľ je v hre použité rozšírenie Eternity, je dovolené položiť jeden alebo viac tokenov aj na Kickstarter dielik (vrátane tokenov povrchu).***

Viac symbolov povrchu na jednom Myraclia dieliku

Myraclia dielik s viacerými symbolmi povrchu (či už vyznačené na samotnom dieliku alebo aj na tokene povrchu z rozšírenia Eternity) zabezpečujú majiteľovi dielika extra body v záverečnom bodovaní. Tento dielik s viacerými symbolmi sa v priebehu hry naďalej považuje iba za jeden dielik (t.j. pri teraformácii susedného dielika získava hráč iba jeden bonus). Taktiež sa tento dielik nezapočítava dva krát do počtu dielikov tvoriacich súvislé teraformované územie. Avšak všetky symboly na dieliku, a to aj rovnaké, sa zohľadňujú pri zisťovaní, či hráč teraformoval **všetky druhy povrchov**, a všetky sa započítavajú aj pri zisťovaní bonusu **za počet dielikov jedného druhu povrchu**.



ROZŠÍRENIE ETERNITY (voliteľné)

Neutíchajúca sila...čakajúca na Myraclii...skrytá pred očami mocných...ale veľkoryso sa zjavujúca tým, ktorí to potrebujú



OBSAH 16 obojstranných Eternity tokenov

PRÍPRAVA Položte všetky Eternity tokeny zadnou stranou hore vedľa dosky bodovania.

PRAVIDLÁ Na konci každého kola (okrem posledného), hráč s najmenším počtom bodov na doske bodovania (v prípade zhody ten z týchto hráčov, ktorý teraformoval neskôr v tomto kole) náhodne vyberie jeden token a položí ho na akýkoľvek voľný *Myraclia dielik* (t.j. dielik, ktorý nie je teraformovaný ani rezervovaný) tak, aby bol viditeľný bonus, ktorý token poskytuje.

V závislosti o typu Eternity tokenu, hráč, ktorý teraformuje *Myraclia dielik* s jedným alebo viacerými Eternity tokenmi, získava nasledovnú výhodu (bonus):



Bodový token – hráč okamžite získava dodatočné body na doske bodovania

Token sa po teraformácii odstráni z hry



Token uvoľneného elementu – hráč okamžite získava element danej farby (z odkladacej kôpky, pokiaľ tam nie je, tak zo zásoby elementov)

Token sa po teraformácii odstráni z hry



Token voľného elementu – *Token sa položí bonusovou stranou hore na novú sviežu stranu teraformovaného Myraclia dielika*

Na konci každého kola hráč získava element zobrazenej farby (na príklad vľavo červený) z odkladacej kôpky, pokiaľ tam nie je, tak zo zásoby elementov.



Token povrchu – *Token sa položí bonusovou stranou hore na novú sviežu stranu teraformovaného Myraclia dielika*

Teraformovaný dielik získava charakteristiku ďalšieho *Myraclia povrchu*. Pozri sekciu 'Viac symbolov povrchu na jedinom *Myraclia dieliku*' vyššie, kde je vysvetlené, ako sa na konci hry boduje takýto dielik s umiestneným tokenom povrchu.

ROZŠÍRENIE DARKNESS (voliteľné)

Temnota prichádza...radšej hľadaj iným smerom

Nie všetky časti Myraclie sú vhodné pre život... existujú miesta s hlbokou prázdnotou, od ktorých je treba sa držať ďaleko... je tu nemožné pretvárať Myracliu podľa vlastných vízií... je preto lepšie ak stoja v ceste súperom

OBSAH 3 Darkness dieliky



PRÍPRAVA Po vykonaní prípravy hry (strany 6-8), zamiešaj dieliky medzi ostatné v **zásobe dielikov**.

PRAVIDLÁ Ak sa počas hry zo zásoby vytiahne Darkness dielik, umiestni sa do ponuky dielikov ako iné. Hráč, ktorý rozširuje povrch Myraclie na konci svojho ťahu, **musí z ponuky vybrať najskôr Darkness dielik** (ak je v ponuke). **Darkness dieliky nemôžu byť teraformované.**

Pamätaj: **V ponuke môže byť iba 1 Darkness dielik.** Ak je v ponuke Darkness dielik a zo zásoby sa vytiahne ďalší, je treba vytiahnuť zo zásoby nový dielik a vytiahnutý Darkness dielik vrátiť do zásoby.

Dôležité: **Doporučujeme používať rozšírenie Darkness iba skúseným hráčom**

ZÁVEREČNÉ POZNÁMKY / FAQ

1) 'PRAVIDLO RUKY' (zákaz úmyselného používania nadbytočného počtu elementov)

Hráči pri svojich akciách nemôžu použiť viac elementov ako je nevyhnutné. To napríklad znamená, že hráči nemôžu nahradiť požadovaný modrý element žolíkom obsahujúcim modrý element, alebo nemôžu použiť žolíka zloženého z piatich elementov, z ktorých tri sú rovnakej farby.

Iba elementy, ktoré hráč vyberie zo svojej zásoby na plánovanú akciu ('elementy v ruke' určené na použitie a odloženie na odkladaciu kôpku) sa hodnotia pri posudzovaní tohto pravidla, nikdy nie elementy v zásobe hráča. Hráč teda môže napr. použiť žolíka ako náhradu za element, ktorý vo svojej zásobe síce má, ale nechce ho pre túto akciu použiť (chce si ho v zásobe ponechať).

2) DOSKA PRE VÝMENU ELEMENTOV

Kickstarter edícia hry prichádza s týmto praktickým komponentom navyše. Namiesto umiestňovania nepoužitých elementov na konci ťahu hráča do výmennej zóny (na karte každého hráča), všetci hráči používajú túto spoločnú dosku výmeny elementov. Primárne je doska určená pre hry s viacerými hráčmi (3+) a umožňuje sústrediť pozornosť na jedno miesto namiesto neustáleho kontrolovania všetkých kariet hráčov.



POĎAKOVANIE

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

Kontrola textácie slovenských pravidiel: Pavel Ježek

Veľkú vďaku si zaslúžia...

moji rodičia Anna & Rudolf2
moji synovia Rudi4 & David
za nenahraditeľnú pomoc pri 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

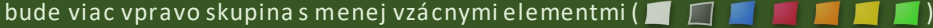
& Tím HKP Legal

*Špeciálne poďakovanie patrí všetkým podporovateľom
Myraclia Kickstarter projektu*

PREHĽAD KOLA

A. DRAFTOVACIA FÁZA

PRÍPRAVA DRAFTOVACEJ DOSKY

Zo zásoby sa náhodne vyberie **5 elementov na 1 hráča** (Pri hre 5 hráčov sa v prvom kole vyberú iba 4 kocky na hráča). Elementy sa zoskupia podľa farieb a uložia sa na draftovaciu dosku sprava doľava. Najviac vpravo bude najpočetnejšia skupina, v prípade rovnakého počtu v skupine bude viac vpravo skupina s menej vzácnymi elementmi ()

VÝBER KOCIEK - DRAFT

Hráči v poradí podľa dosky poradia (**orientácia DRAFTING ORDER**) vyberajú po jednom elementy z draftovacej dosky. Po výbere elementu **ihneď umiestnia svoj menší disk** na najbližšie voľné miesto v danom stĺpci. Pri výbere ďalšieho elementu položený disk hráč premiestňuje iba v prípade, ak si vyberie element na pozícii viac vľavo. Hráči vyberajú elementy až kým všetky elementy nie sú odobraté alebo kým všetci hráči neohlásia, že už nemajú o ďalšie elementy záujem (pasujú).

**DISKY NA DOSKE PORADIA SA ZORADIA PODĽA PORADIA DISKOV NA DRAFTOVACEJ DOSKE
DOSKA PORADIA SA OTOČÍ (ORIENTÁCIA NA TERAFORMÁCIU)**

B. FÁZA TERAFORMÁCIE

Hráči môžu vykonať až **3 akcie**. Podľa dosky poradia odohrá každý hráč **celý ťah**. Pri akciách hráči **odovzdávajú požadované elementy** zo svojej zásoby a vykonajú **teraformáciu** alebo **rezerváciu**. Môžu zamieňať svoje elementy za nevyužitú elementy iných hráčov. Chýbajúci element môže byť nahradený **3 rovnakými elementami** alebo **5 akýmkoľvek elementami** (nedá sa pri rezervácii).

TERAFORMÁCIA (AKCIA)

Hráč môže teraformovať **iba dielik susediaci s už teraformovaným dielikom** (okrem prvého kola, kedy hráč môže **ako svoj prvý** teraformovať akýkoľvek dielik). Po teraformácii hráč okamžite získava (podľa symbolov) **body, bonus za vlastné susedné dieliky** (1 bod pri prvej premene alebo 2 body pri ďalších v tom istom ťahu hráča) a **uvoľnený element** na ďalšie použitie. Dielik hráč označí svojím diskom. **Súper dostáva 1 bod** za svoj susedný dielik.

REZERVÁCIA alebo ZMENA REZERVÁCIE (AKCIA)

Hráč umiestni na dielik susediaci s teraformovaným **aspoň 1 element** a dielik označí diskom (opačnou stranou). **Hráč zaplatí 1 bod za chýbajúci element**. V ďalších kolách môže na dielik **doplniť elementy** (nepovažuje sa za akciu) alebo dielik **teraformovať** (akcia). V jednom čase môže mať hráč rezervovaný max. 1 dielik. Pri **zmene rezervácie** ponechá hráč elementy na dieliku.

Záver ťahu hráča:

- 1) Hráč presunie elementy do *výmennej zóny*,
- 2) Hráč doplní plochu o Myraclia dieliky, a to pri rešpektovaní *pravidla kompaktného tvaru* (v počte zodpovedajúcom voľným dielikom, ktoré vo svojom ťahu teraformoval alebo rezervoval),
- 3) Hráč obnoví ponuku dielikov (aby v ponuke boli opäť 3 Myraclia dieliky).

KONIEC KOLA

- 1) KONTROLA PODMIENKY KONCA HRY:
Ak akýkoľvek hráč teraformoval **8+ dielikov** (pri hre 2/3 hráčov) alebo **7+ dielikov** (pri hre 4/5 hráčov), hra končí
- 2) VŠETKY NEVYUŽITÉ ELEMENTY IDÚ NA ODKLADACIU KÔPKU
- 3) MALÉ DISKY HRÁČOV SA PRESUNÚ Z/VEDĽA DRAFTOVACEJ DOSKY
- 4) DOSKA PORADIA SA OTOČÍ (PORADIE PRE DRAFT V ĎALŠOM KOLE)
- 5) KAŽDÝ HRÁČ DOSTANE VOĽNÉ ELEMENTY ZOBRAZENÉ NA JEHO DIELIKOKH

1

2

3