2
20'
8+
video
ZÁKLADNA
Petr Czerny

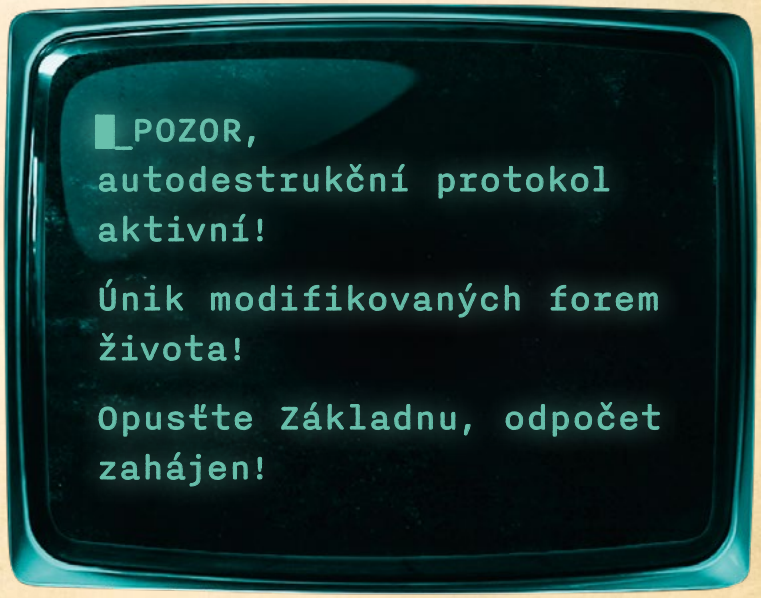
K tomu místu nevedla žádná cesta, nikdy nebylo vyznačeno na mapách. Základna byla vybudována v hlubokém podzemí, několik kilometrů daleko od uzavřené těžební oblasti. Po dnech marného pátrání konečně dorazila malá průzkumná jednotka k cíli. Vchod byl zapečetěn a pohřben pod převisem, který někdo vyhodil do povětří.

Po hodinách dobývání se před průzkumníky otevřel tunel vedoucí až k základům skal. Na jeho dně se nacházel poničený terminál, kde končila trať vedoucí do nedalekých dolů. Kolem se povalovaly úlomky neznámé, opalizující rudy.

Nikdo průzkumníkům nesdělil, k čemu Základna sloužila, ani co zde mají hledat. Možná se po dlouhé době, snad náhodou, objevily záznamy, které měly být ztraceny během uzavření celého programu.
Úkol zněl: vyzvednout zapomenuté vzorky. Jejich bližší popis je označil pouze jako „něco podezřelého“.

Průzkumníci vstoupili do Základny a její systémy se samovolně probudily k životu. Z dat poškozených archivů se jim podařilo získat informace o výzkumu, který zde probíhal. Ta záhadná ruda obsahovala neznámou chemickou substanci, která způsobovala unikátní buněčné mutace. Genovými manipulacemi se zvířecí a lidskou DNA se zde někdo snažil vytvořit nový živočišný druh. Úspěšně.

A mezitím, ve spletitém bludišti chodeb a laboratoří, něco procitlo z hlubokého spánku. Náhle se na obrazovkách objevila výstraha:



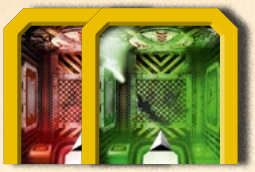
Základna je taktická hra pro dva hráče. Každý hráč ovládá svou jednotku, složenou ze tří kamenů. Může velet průzkumníkům na nezdařené misi, snažících se zachránit si život. Nebo se stát řídící myslí geneticky modifikovaných humanoidů, kteří se instinktivně pokouší dostat na svobodu.

Hráči během hry pohybují kameny po hrací ploše ve snaze dovést všechny tři své kameny z jednoho konce hrací plochy na druhý dříve než soupeř. Dokud to lze, postup probíhá hladce. Na Základně však není místa nazbyt. Stačí málo a může se strhnout prudká bitva o každý krok. Čas přitom neúprosně běží a Základna je každým okamžikem blíže ke svému zničení!

Hra obsahuje

25 dlaždic herního plánu (dále jen dlaždic)

10 dlaždic startovních polí
(dále jen startovních polí)



6 dřevěných kamenů
se samolepkami

1 dvoudílnou desku odpočtu času

1 žeton odpočtu času

4 bonusové žetony

Cíl hry

Cílem hry je dostat všechny tři své kameny na druhou stranu Základny jako první. Kámen je v cíli tehdy, když se dostane na libovolné startovní pole soupeře.

Čas je omezen na dvacet kol. Po uplynutí této doby Základna vybuchne. Pokud se do okamžiku výbuchu nepodaří ani jednomu hráči zachránit všechny kameny, vítězí ten s větším počtem zachráněných kamenů.

Příprava hry

1. Do středu hrací plochy položte centrální oboustrannou dlaždici se čtyřmi východy.
2. Ostatní dlaždice zamíchejte a náhodně rozložte lícem dolů kolem centrální dlaždice tak, aby vznikl čtverec 5 × 5 dlaždic (s centrální dlaždicí uprostřed). Mezi jednotlivými dlaždicemi ponechte mezeru umožňující snadnou manipulaci. Tím jste vytvořili Základnu.
3. Hráči si zvolí, případně vylosují, svou jednotku a vezmou si tři dřevěné kameny, představující členy týmu. Před první hrou nalepte červené samolepky s průzkumníky a zelené samolepky mutantů na kameny.
4. Hráč, který hraje za průzkumníky (červené kameny) si vezme 5 startovních polí příslušné barvy a zamíchá je. Pak je náhodně umístí lícem vzhůru na jedné straně před okraj hrací plochy. Odtud budou vstupovat na hrací plochu členové jeho týmu. Totéž udělá se zelenými startovními poli na opačné straně hráč, hrající za mutanty.
5. Na startovní pole s čísly umístěte své kameny tak, aby čísla kamenů odpovídala číslům polí. Pole bez čísel jsou prázdná.
6. Složte desku odpočtu času. Žeton odpočtu času umístěte na políčko s číslem 20.
7. Odkryjte 3 dlaždice, které sousedí s obsazenými startovními poli (kameny ze svých startovních polí vidí, kam budou vstupovat). Orientaci dlaždic hráči zvolí dle libosti s tou podmínkou, že musí vchodem směřovat ke startovním polím.
8. Bonusové žetony si připravte na dosah.

Průběh hry

1. Začíná hráč ovládající jednotku mutantů. Hráči se střídají po tazích.
2. Každý hráč má ve svém tahu tři akce.
   Akce jsou dvojího druhu:
   a) Pohyb kamenů
   b) Manipulace s dlaždicemi
   Hráč může ve svém tahu libovolně kombinovat oba druhy akcí. Pohyb kamene při tahu není podmínkou.

   Hráč musí vždy využít všechny své akce, až na výjimku, kdy akci provést nemůže vzhledem k situaci, ve které se ocitl (viz Zamčení kamene).
3. Poté, co druhý hráč odehraje všechny tři své akce, končí kolo. Posuňte žeton odpočtu času na pole s nejbližším nižším číslem.

Doporučujeme, aby odpočet ovládal druhý hráč. Vždy, když odehraje svůj tah, kolo končí a on posune žeton odpočtu času.

Startovní pole nejsou průchozí a kameny mezi nimi nemohou přecházet přímo. Jediný pohyb, který zde může kámen učinit, je vstup nebo návrat na sousední dlaždici Základny (hrací plochy). Se startovními poli nelze manipulovat.

Pohyb kamenů

Pomocí jedné akce se pohne jeden kámen o jedno pole.

1. Pohyb je možný pouze po odkrytých dlaždicích a startovních polích.
2. Na sousední dlaždici se dá vstoupit pouze pokud obě dlaždice sousedí průchodem (včetně dlaždic startovního pole). Pokud je dlaždice, na kterou chce s kamenem vstoupit, otočena zdí, musí ji hráč nejprve v rámci jedné ze svých akcí natočit tak, aby směřovala průchodem ke kameni (viz Manipulace s dlaždicemi).
3. Na každém startovním nebo cílovém poli se smí nacházet pouze jeden kámen.
4. Na každé dlaždici se smí nacházet v jednu chvíli pouze jeden kámen.

MOŽNOSTI POHYBU KAMENE NA SOUSEDNÍ DLAŽDICE

5. Přes dlaždici lze přejít pouze pokud na ní stojí jiný kámen téže jednotky. Dlaždice, na které kámen končí pohyb, musí být volná (neobsazená vlastním kamenem) a otočená svým průchodem směrem ke vstupujícímu kameni. Konfrontace se soupeřem viz Vyhazování kamenů.
6. Kámen, který opustil své startovní pole, může kdykoliv vstoupit na kterékoliv startovní pole své barvy podle výše popsaných pravidel (to může být nutné pro potřebu otočení dlaždice) a opět jej uvolnit v rámci další akce (nebo tahu).
7. Pokud se kámen dostane do cíle (startovní pole protihráče), je mimo ohrožení, ale zůstává na něm stát do konce hry.

Startovní pole průzkumníků jsou cílovými poli mutantů a naopak.

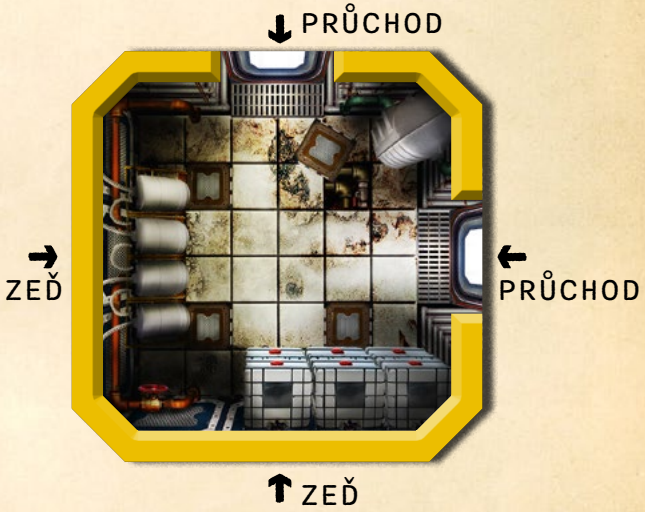
Manipulace s dlaždicemi

Manipulace s dlaždicemi je klíčovým prvkem hry. Dokáže-li se hráč mezi dlaždicemi dobře orientovat a plánovat své akce s ohledem na jejich aktuální polohu a ideálně i jejich možnou polohu, zvládl hlavní strategii pro úspěch ve hře.

Ve hře dochází ke dvěma způsobům manipulace s dlaždicemi, na každý z nich je potřeba jedna akce:
1) Odkrytí dlaždice
2) Natočení odkryté dlaždice

Manipulace s dlaždicí začíná jejím odkrytím, tedy otočením její lícové strany vzhůru. S dlaždicí, která není odkryta, není možné manipulovat. Dlaždice je možné odkrývat pouze prostým překlopením horizontálně nebo vertikálně. Při odkrytí dlaždice ji hráč pouze obrátí lícem nahoru, nenatáčí ji ve snaze najít co nejvhodnější polohu. Jakmile je dlaždice odkryta, zůstává odkrytá do konce hry.

Každá dlaždice je žlutě lemována. Plná čára značí zeď, přerušená čára průchod.



ODKRYTÍ

OTOČENÍ O 90°, 180° nebo 270°

1. Hráč smí vždy manipulovat (včetně odkrytí) jen s dlaždicí, která sousedí s některým průchodem dlaždice, na které právě stojí jeden z jeho kamenů. Hráč nemůže nijak manipulovat se sousední dlaždicí, pokud se nachází za zdí dlaždice, na které kámen stojí. Orientace dlaždice, se kterou je manipulováno, nehraje roli. S průchodem obsazené dlaždice může sousedit svým vlastním průchodem nebo svou zdí.
2. Nelze žádným způsobem manipulovat s dlaždicí, na které právě stojí (libovolný) kámen.
3. Nikdy nelze dlaždice přesouvat na jiné místo. Je možné s nimi pouze otáčet.
4. Dlaždici je možné natočit v rámci jedné akce libovolným způsobem (o 90°, 180° nebo 270°).

MOŽNOSTI MANIPULACE SE SOUSEDNÍMI DLAŽDICEMI

TIP: Strategie natáčení dlaždic spočívá ve snaze si otevřít co možná nejsnazší cestu k cíli a zároveň uzavřít cestu soupeři. Efektivním natáčením dlaždic tak vytváříme překážky, které budou soupeře na jeho cestě zpomalovat nebo mu ji na čas úplně znemožní!

Dlaždice, která je natočená tak, že její zeď zatarasí soupeři přístup a zároveň na ní stojí kámen, je v podstatě uzamčená, protože s ní nelze manipulovat. Přestože každou dlaždici je třeba dříve či později uvolnit, po dobu, kdy na ní kámen setrvává, vytváří uzamčená dlaždice nepřekonatelnou překážku!

KÁMEN MUTANTA JE V TUTO CHVÍLI UZAMČEN NA STARTOVNÍM POLI

Vyhazování kamenů

Jen zřídkakdy se stane, že je možné dopravit všechny kameny do cíle mírovou cestou, bez souboje se soupeřem. Hráči si navzájem blokují cestu, jak jen mohou a postupují proti sobě. Dříve či později nastane situace, že nebude jiná cesta než ta, kterou je třeba si vybojovat.

Hráč, který je na tahu a některý z jeho kamenů se nachází ve vzdálenosti do tří dlaždic s propojenými průchody od dlaždice, na které stojí soupeřův kámen, představuje hrozbu.

Hráč, který je na tahu, může vyhodit kámen soupeře ve chvíli, kdy se tento kámen nachází na některé z dlaždic, na které může hráč na tahu v rámci svých tří akcí vstoupit. Vyhození soupeřova kamene se provádí jako součást pohybu a neubírá akci navíc. Pokud se tedy kámen, který má být vyhozen, nachází ve vzdálenosti menší než tři dlaždice, je možné ho vyhodit během pohybu (první nebo druhá akce), a pak pokračovat až na třetí dlaždici. Je rovněž možné se po vyhození soupeřova kamene otočit a vrátit se zpět, v rámci zbývajících akcí (např. kdyby se takový kámen ocitl v dosahu dalšího soupeřova kamene).

Vyhozený kámen se vrací zpět na startovní pole se svým číslem a v následujícím tahu může zahájit nový pohyb.

Může nastat situace, kdy je startovní pole vyhozeného kamene obsazeno soupeřovým kamenem, který došel do cíle, případně jiným kamenem vlastní jednotky. V takovém případě se vyhozený kámen umístí na neočíslované startovní pole své barvy, které se nachází nejblíže jejímu startovnímu poli. Pokud se ve stejné vzdálenosti nachází dvě taková pole, hráč si sám zvolí, na které z nich se vyhozený kámen vrátí.

Pokud už žádné neočíslované pole nezbývá, stěhuje se vyhozený kámen na číslované pole kamene, který je již v cíli.

Pokud ani takovou podmínku nelze splnit, umístí se kámen na startovní pole, které si hráč zvolí.

Poznámka: Vyhození kamene je prostředek k postupu kupředu nebo zabránění v postupu soupeři. Žádné body ani jiné benefity nepřináší.

TIP: Mohou nastat situace, kdy se na Základně roztočí spirála odvetného vyhazování, které však doslova požírá čas a zatímco soupeři bojují, odpočet se blíží k nule. Nezapomeňte, že cílem hry je dopravit své kameny do bezpečí.

Krytí kamenů

Kámen kryje jiný kámen, pokud je od něho vzdálen tři dlaždice a méně. Kámen může jiný kámen krýt i ze svého startovního políčka.

Kámen je krytý jiným kamenem (téže barvy) ve chvíli, kdy se nachází v jeho dosahu. Krytí je v podstatě hrozba soupeři. Pokud během svého tahu vyhodí kámen, který je krytý, sám se ocitá v nebezpečí, že bude v následujícím tahu soupeře sám odeslán na své startovní políčko.

TIP: Je vhodné postupovat kupředu uváženě a věnovat pozornost vzájemnému krytí svých kamenů. Kámen, který se rychle žene k cíli bez ohledu na krytí od ostatních kamenů, se může místo cíle brzy ocitnout zpět na startu.

Ve hře nastává situace, kdy kámen kryje sám sebe. Dochází k ní ve chvíli, kdy se nachází v blízkosti tři dlaždice (a méně) od svého startovního pole. Pokud by ho soupeř během svého tahu vyhodil, a přitom nedokončil pohyb na cílovém poli nebo se jiným způsobem nedostal mimo dosah právě vyhozeného kamene, může se stát, že bude v dalším tahu sám vrácen na start kamenem, který právě vyhodil.

Uzamčení kamene

Během vyhazování může nastat situace, kdy se vyhozený kámen vrátí na své startovní pole a nemůže ho opustit, protože sousední dlaždice je k němu natočena zdí a zároveň na ní stojí jiný kámen. Uzamčený kámen nemůže dělat nic. Pouze čekat, až se daná dlaždice opět uvolní. Na takovou situaci je třeba pamatovat, protože může znamenat velkou taktickou výhodu pro soupeře. V případě, že jsou zbývající kameny téže barvy již v cíli a poslední zbývající kámen je uzamčen (soupeřem), hráč musí pasovat (nehrát nic). Dokud soupeř příslušnou dlaždici neuvolní, hráč nemůže nic dělat. V takovém případě se soupeři otvírá nerušená cesta do cíle.

Pokud dojde k uzamčení kamene v poli (dva kameny soupeře uzamknou jeden kámen hráče na tahu), platí stejné pravidlo.

Odpočet

Deska odpočtu se žetonem odpočtu představují záznam autodestrukčního programu Základny. Na začátku hry se odpočet sám spustil a nelze ho nijak zastavit, pouze pozdržet.

Před začátkem hry a během prvního kola ukazuje odpočet 20. Po odehrání každého kola posuňte žeton odpočtu o jedno pole směrem k nule.

Při dopravení třetího kamene jednoho hráče do cíle hra končí vítězstvím a odpočet již dále neběží (pokud si poražený hráč nepřeje pokračovat dál, viz Souboj s časem).

Pokud se žeton odpočtu dostane na pole s nulou, hra končí (viz Konec hry).

Odpočet může hráč prodloužit použitím bonusového žetonu „+1“, pokud se mu to zdá takticky výhodné (viz Bonusové akce). I tehdy, když je odpočet prodloužen, platí, že se na konci kola posune žeton odpočtu o jedna směrem k nule!

Bonusové akce

V okamžiku, kdy některý kámen dojde do cíle, získává příslušný hráč jeden bonusový žeton „+1“. Při vstupu do cíle si hráč bere žeton k sobě. Může ho využít jedním typem bonusové akce podle svého výběru na začátku libovolného dalšího tahu. Nesmí ho tedy využít v tahu, ve kterém ho získal.

Typy bonusových akcí:

1) Hráč získá jednu akci navíc.
   V kole, před kterým žeton použil, má tedy čtyři akce místo tří.
   V případě, že použije dva bonusové žetony tímto způsobem, má akcí pět.

2) Hráč posune žeton odpočtu na počítadle odpočtu o jedna směrem ke dvacítce.

Během hry může každý hráč získat dva bonusové žetony (při vstupu třetího kamene do cíle hra končí).

Ve chvíli, kdy se hráč rozhodne bonusovou akci využít, odloží žeton stranou.

Využití bonusových akcí je strategické rozhodnutí, které může rozhodnout o vítězství, je proto dobré hospodařit s nimi uváženě. Bonusové žetony je možné utratit naráz během jednoho tahu a jejich efekt je možné kombinovat (jeden žeton přidá akci navíc, druhý přidá kolo k odpočtu). Je ovšem možné utratit oba naráz a získat dvě akce navíc do stávající tahu nebo přidat dvě kola k odpočtu (stále však platí, že se na konci kola posune žeton odpočtu o jedna směrem k nule).

TIP: Pokud soupeř disponuje alespoň jedním bonusovým žetonem, je třeba s ním při plánování svých akcí počítat, což ztěžuje rozhodování a volbu nejvhodnější strategie.

Konec hry

Hra může skončit několika způsoby. Ve všech případech hra končí okamžitě:

1) Některý z hráčů dovedl svůj poslední kámen na cílové pole.

Boj utichl. Všichni z týmu se dostali až k únikovým východům na druhém konci Základny. Za nimi burácejí exploze, pohlcující nepřítele, který nestihl uniknout včas.

2) Odpočet došel k nule. Na konci kola se žeton odpočtu dostal na počítadle na pole s číslem nula. Vítězí hráč, který má v cíli více zachráněných kamenů. V případě shody, kdy oba hráči mají v cíli stejné množství kamenů, vítězí ten, jehož zbývající kámen nebo kameny v poli jsou v okamžiku výbuchu blíže ke svému cíli.

   O blízkosti k cíli rozhoduje jejich aktuální pozice na herním plánu. Kámen, který stojí v prvním sloupci dlaždic před cílem, je blíže než kámen, který stojí ve druhém sloupci, případně třetím sloupci od cíle atd. U každého kamene se spočítá počet sloupců, které kameny dělí od cíle, nikoliv počet konkrétních akcí nutných k dosažení některého volného cílového políčka.

   Při vyhodnocování zbývající vzdálenosti dvou kamenů v poli hraje roli pozice zadního kamene. Pokud má jeden hráč jeden kámen těsně před cílovým políčkem, ale druhý kámen má blízko startu, zatímco druhý hráč má své kameny např. ve druhém a třetím sloupci před cílem, vítězí druhý hráč.

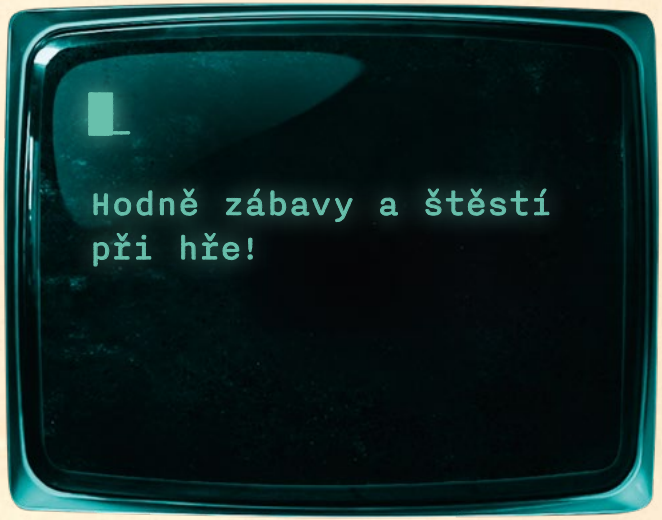
Ti, kterým se podařilo dostat až k nouzovému východu včas, slyší zvuky šířící se chodbami. Křik a dunění kroků ostatních, kteří už to nestihnou. Odpočet došel ke svému konci. Přeživší na poslední chvíli opouští útroby Základny a prchají do temných tunelů, mimo dosah exploze. Krátký záblesk ukončil utrpení těch, kteří zůstali pozadu.

3) Remíza nastává ve chvíli, kdy počet zachráněných kamenů i počet zbývajících sloupců (blízkost k cíli) obou hráčů je shodný.

Souboj s časem

Pokud došlo ke konci hry prvním způsobem a na odpočtu zbývá několik posledních číslic, může si hráč, který prohrál, zahrát „Souboj s časem“ a pokusit se zachránit své kameny před zničením. Po odehrání každých tří akcí klesne odpočet o 1 a žádný bonus už nezískává. Pokud se mu podaří opustit Základnu s celou jednotkou dříve, než se na odpočtu objeví 0, zachránil si život a unikl před ničivou explozí.

Těsně před tím, než dospěl odpočet k nule, opustil Základnu i poslední živý tvor. Veškerý pohyb ustal a Základna zůstala opuštěná. Uprchlíci se teď vzdalují do hlubin podzemí v očekávání burácející exploze. Ta však nepřichází. S útěkem posledního přeživšího se odpočet sám od sebe zastavil. Světla zhasla a Základna se opět ponořila do svého dlouhého, nehybného ticha.



Poděkování: Janu Fialovi, Karolíně Holerové, Štěpánu Peterkovi, Lukáši Loudovi a mnoha dalším, kteří se podíleli na vývoji a testování Základny.

K tomu miestu neviedla žiadna cesta, nikdy nebolo vyznačené na mapách. Základňa bola vybudovaná v hlbokom podzemí, niekoľko kilometrov od uzavretej ťažobnej oblasti. Po niekoľkých dňoch márneho pátrania konečne dorazila malá prieskumná jednotka k cieľu. Vchod bol zapečatený a pochovaný pod previsom, ktorý niekto vyhodil do vzduchu.

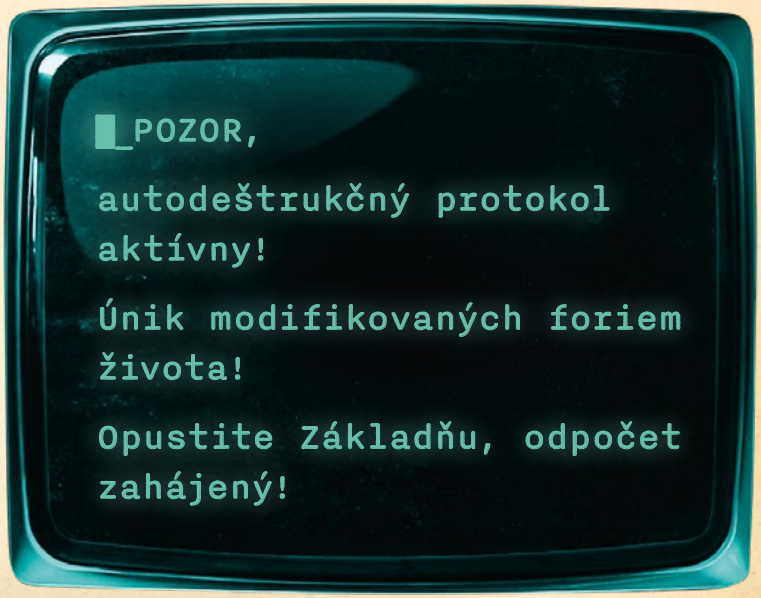
Po hodinách dobývania sa pred prieskumníkmi otvoril tunel vedúci až k základom skál. Na jeho dne sa nachádzal zničený terminál a tam končila trať vedúca do neďalekých dolov. Okolo sa povaľovali úlomky neznámej opalizujúcej rudy.

Nikto prieskumníkom neoznámil, na čo Základňa slúžila, ani čo tu majú hľadať. Možno sa po dlhej dobe, snáď náhodou, objavili záznamy, ktoré mali byť stratené počas uzavretia celého programu. Úloha znela: vyzdvihnúť zabudnuté vzorky. Bližšie boli označené iba ako „niečo podozrivé“.

Prieskumníci vstúpili do Základne a jej systémy sa samovoľne prebudili k životu. Z dát poškodených archívov sa im podarilo získať informácie o výskume, ktorý tu prebiehal. Tá záhadná ruda obsahovala neznámu chemickú substanciu, ktorá spôsobovala unikátne bunkové mutácie.

Génovými manipuláciami so zvieracou a ľudskou DNA sa tu niekto snažil vytvoriť nový živočíšny druh. Úspešne.

A medzitým, v spletitom bludisku chodieb a laboratórií, niečo precitlo z hlbokého spánku. Náhle sa na obrazovkách objavila výstraha:



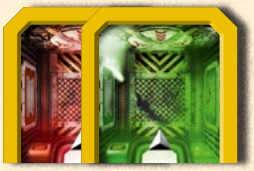
Základňa je taktická hra pre dvoch hráčov. Každý hráč ovláda svoju jednotku, zloženú z troch kameňov. Môže veliť prieskumníkom na nevydarenej misii, snažiacich sa zachrániť si život, alebo sa stať riadiacou mysľou geneticky modifikovaných humanoidov, ktorí sa inštinktívne pokúšajú dostať na slobodu.

Hráči počas hry hýbu kameňmi po hracej ploche v snahe doviesť všetky tri svoje kamene z jedného konca hracej plochy na druhý skôr ako súper. Kým je to možné, postup prebieha hladko. Na Základni však nie je miesta nazvyš. Stačí málo a môže sa strhnúť prudká bitka o každý krok. Čas pritom neúprosne beží a Základňa je každým okamihom bližšie k svojmu zničeniu!

Hra obsahuje

25 dlaždíc herného plánu (ďalej len dlaždíc)

10 dlaždíc štartovacích polí (ďalej len štartovacích polí)



6 drevených kameňov so samolepkami

1 dvojdielnu dosku odpočtu času

1 žetón odpočtu času

4 bonusové žetóny

Cieľ hry

Cieľom hry je dostať všetky tri svoje kamene na druhú stranu Základne ako prvý. Kameň je v cieli vtedy, keď sa dostane na ľubovoľné štartovacie pole súpera.

Čas je obmedzený na dvadsať kôl. Po uplynutí tejto doby Základňa vybuchne. Ak sa do okamihu výbuchu nepodarí ani jednému hráčovi zachrániť všetky kamene, víťazí ten s väčším počtom zachránených kameňov.

Príprava hry

1. Do stredu hracej plochy položte centrálnu obojstrannú dlaždicu so štyrmi východmi.
2. Ostatné dlaždice zamiešajte a náhodne rozložte lícom nadol okolo centrálnej dlaždice tak, aby vznikol štvorec 5 × 5 dlaždíc (s centrálnou dlaždicou uprostred). Medzi jednotlivými dlaždicami ponechajte medzeru umožňujúcu jednoduchú manipuláciu. Tým ste vytvorili Základňu.
3. Hráči si zvolia, prípadne vyžrebujú, svoju jednotku a vezmú si tri drevené kamene predstavujúce členov tímu. Pred prvou hrou nalepte na kamene červené samolepky s prieskumníkmi a zelené samolepky mutantov.
4. Hráč, ktorý hrá za prieskumníkov (červené kamene) si vezme 5 štartovacích polí príslušnej farby a zamieša ich. Potom ich náhodne umiestni lícom nahor na jednej strane pred okraj hracej plochy. Odtiaľ budú vstupovať na hraciu plochu členovia jeho tímu. To isté urobí so zelenými štartovacími poľami na opačnej strane hráč, ktorý hrá za mutantov.
5. Na štartovacie polia s číslami umiestnite svoje kamene tak, aby čísla kameňov zodpovedali číslam polí. Polia bez čísel sú prázdne.
6. Zložte dosku odpočtu času. Žetón odpočtu času umiestnite na políčko s číslom 20.
7. Odkryte 3 dlaždice, ktoré susedia s obsadenými štartovacími poľami (kamene zo svojich štartovacích polí vidia, kam budú vstupovať). Orientáciu dlaždíc hráči zvolia ľubovoľne, ale s podmienkou, že musia smerovať vchodom k štartovacím poliam.
8. Bonusové žetóny si pripravte na dosah.

Priebeh hry

1. Začína hráč ovládajúci jednotku mutantov. Hráči sa striedajú po ťahoch.
2. Každý hráč má počas ťahu tri akcie.
   Akcie sú dvojakého druhu:
   a) Pohyb kameňov
   b) Manipulácia s dlaždicami
   Hráč môže vo svojom ťahu ľubovoľne kombinovať oba druhy akcií. Pohyb kameňa pri ťahu nie je podmienkou.

   Hráč musí vždy využiť všetky svoje akcie, až na výnimku, kedy akciu vykonať nemôže vzhľadom k situácii, v ktorej sa ocitol (pozri Zamknutie kameňa).
3. Kolo končí po tom, čo druhý hráč odohrá všetky tri svoje akcie. Posuňte žetón odpočtu času na pole s najbližším nižším číslom.

Odporúčame, aby odpočet ovládal druhý hráč. Vždy, keď odohrá svoj ťah, kolo končí a on posunie žetón odpočtu času.

Štartovacie polia nie sú priechodné a kamene medzi nimi nemôžu prechádzať priamo. Jediný pohyb, ktorý tu môže kameň urobiť, je vstup alebo návrat na susednú dlaždicu Základne (hracej plochy). So štartovacími poľami nemožno manipulovať.

Pohyb kameňov

Pomocou jednej akcie sa pohne jeden kameň o jedno pole.

1. Pohyb je možný iba po odkrytých dlaždiciach a štartovacích poliach.
2. Na susednú dlaždicu sa dá vstúpiť iba ak obe dlaždice susedia priechodom (vrátane dlaždíc štartovacieho poľa). Ak je dlaždica, na ktorú chce s kameňom vstúpiť, otočená múrom, musí ju hráč najprv v rámci jednej zo svojich akcií natočiť tak, aby smerovala priechodom ku kameňu (pozri Manipulácia s dlaždicami).
3. Na každom štartovacom alebo cieľovom poli sa smie nachádzať iba jeden kameň.
4. Na každej dlaždici sa smie nachádzať v jednej chvíli iba jeden kameň.

MOŽNOSTI POHYBU KAMEŇA NA SUSEDNÉ DLAŽDICE

5. Cez dlaždicu je možné prejsť iba ak na nej stojí iný kameň tej istej jednotky. Dlaždica, na ktorej kameň končí pohyb, musí byť voľná (neobsadená vlastným kameňom) a otočená svojím priechodom smerom k vstupujúcemu kameňu. Pri konfrontácii so súperom pozri Vyhadzovanie kameňov.
6. Kameň, ktorý opustil svoje štartovacie pole, môže kedykoľvek vstúpiť na ktorékoľvek štartovacie pole svojej farby podľa vyššie popísaných pravidiel (to môže byť nutné v prípade potreby otočenia dlaždice) a opäť ho uvoľniť počas ďalšej akcie (alebo ťahu).
7. Ak sa kameň dostane do cieľa (štartovacie pole protihráča), je mimo ohrozenia, ale zostáva na ňom stáť do konca hry.

Štartovacie polia prieskumníkov sú cieľovými poľami mutantov a naopak.

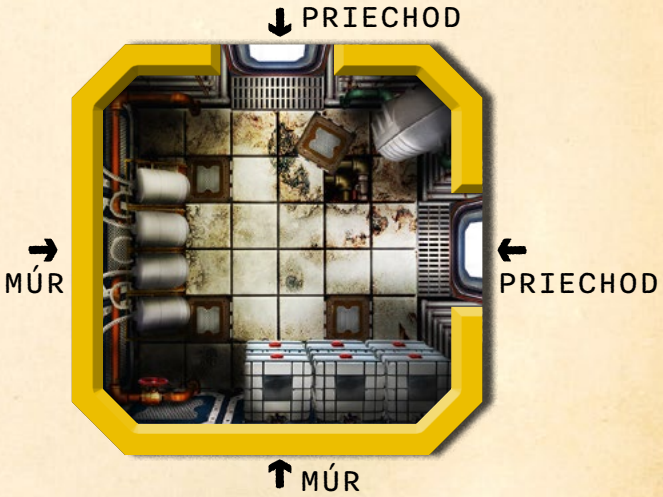
Manipulácia s dlaždicami

Manipulácia s dlaždicami je kľúčovým prvkom hry. Ak sa dokáže hráč medzi dlaždicami dobre orientovať a plánovať svoje akcie s ohľadom na ich aktuálnu polohu a ideálne aj ich možnú polohu, zvládol hlavnú stratégiu pre úspech v hre.

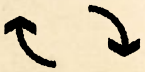
V hre dochádza k dvom spôsobom manipulácie s dlaždicami, na každý z nich je potrebná jedna akcia:
1) Odkrytie dlaždice
2) Natočenie odkrytej dlaždice

Manipulácia s dlaždicou začína jej odkrytím, teda otočením jej lícovej strany nahor. S dlaždicou, ktorá nie je odkrytá, nie je možné manipulovať. Dlaždice je možné odkrývať iba jednoduchým preklopením horizontálne alebo vertikálne. Pri odkrytí dlaždice ju hráč iba obráti lícom nahor, nenatáča ju v snahe nájsť čo najvhodnejšiu polohu. Akonáhle je dlaždica odkrytá, zostáva odkrytá do konca hry.

Každá dlaždica má žltý lem. Plná čiara značí múr, prerušená čiara priechod.



ODKRYTIE


OTOČENIE
O 90°, 180°
alebo 270°

1. Hráč smie vždy manipulovať (vrátane odkrytia) len s dlaždicou, ktorá susedí s niektorým priechodom dlaždice, na ktorej práve stojí jeden z jeho kameňov. Hráč nemôže nijako manipulovať so susednou dlaždicou, ak sa nachádza za múrom dlaždice, na ktorej stojí kameň. Orientácia dlaždice, s ktorou je manipulované, nehrá rolu. S priechodom môžu obsadené dlaždice susediť svojím vlastným priechodom, alebo svojou stenou.
2. Nie je možné žiadnym spôsobom manipulovať s dlaždicou, na ktorej práve stojí (ľubovoľný) kameň.
3. Dlaždice nemožno presúvať na iné miesto. Je možné s nimi iba otáčať.
4. Dlaždicu je možné natočiť v rámci jednej akcie ľubovoľným spôsobom (o 90°, 180° alebo 270°).

MOŽNOSTI MANIPULÁCIE SO SUSEDNÝMI DLAŽDICAMI

TIP: Stratégia natáčania dlaždíc spočíva v snahe otvoriť si čo možno najľahšiu cestu k cieľu a zároveň uzavrieť cestu súperovi. Efektívnym natáčaním dlaždíc tak vytvárame prekážky, ktoré budú súpera na jeho spomaľovať, alebo mu ju na čas úplne znemožnia!

Dlaždica, ktorá je natočená tak, že jej múr zatarasí súperovi prístup a zároveň na nej stojí kameň, je v podstate uzamknutá, pretože s ňou nemožno manipulovať. Hoci je každú dlaždicu potrebné skôr či neskôr uvoľniť, po dobu, kedy na nej kameň zotrváva, vytvára uzamknutá dlaždica neprekonateľnú prekážku!

KAMEŇ MUTANTA JE V TÚTO CHVÍĽU UZAMKNUTÝ NA ŠTARTOVACOM POLI

Vyhadzovanie kameňov

Len zriedkakedy sa stane, že je možné dopraviť všetky kamene do cieľa mierumilovnou cestou, bez súboja so súperom. Hráči si navzájom blokujú cestu, ako len môžu a postupujú proti sebe. Skôr či neskôr nastane situácia, že nebude iná cesta ako tá, ktorú si treba vybojovať.

Hráč, ktorý je na ťahu a niektorý z jeho kameňov sa nachádza vo vzdialenosti do troch dlaždíc s prepojenými priechodmi od dlaždice, na ktorej stojí súperov kameň, predstavuje hrozbu.

Hráč, ktorý je na ťahu, môže vyhodiť kameň súpera vo chvíli, keď sa tento kameň nachádza na niektorej z dlaždíc, na ktoré môže hráč počas ťahu v rámci svojich troch akcií vstúpiť. Vyhodenie súperovho kameňa sa vykonáva ako súčasť pohybu a neuberá akciu navyše. Pokiaľ sa teda kameň, ktorý má byť vyhodený, nachádza vo vzdialenosti menšej ako tri dlaždice, je možné ho vyhodiť počas pohybu (prvá alebo druhá akcia), a potom pokračovať až na tretiu dlaždicu. Je tiež možné sa po vyhodení súperovho kameňa otočiť a vrátiť späť, v rámci zostávajúcich akcií (napr. keby sa taký kameň ocitol v dosahu ďalšieho súperovho kameňa).

Vyhodený kameň sa vracia späť na štartovacie pole so svojím číslom a v nasledujúcom ťahu môže začať nový pohyb. Môže nastať situácia, kedy je štartovacie pole vyhodeného kameňa obsadené súperovým kameňom, ktorý došiel do cieľa, prípadne iným kameňom vlastnej jednotky. V takom prípade sa vyhodený kameň umiestni na neočíslované štartovacie pole svojej farby, ktoré sa nachádza najbližšie k jeho štartovaciemu poľu. Pokiaľ sa v rovnakej vzdialenosti nachádzajú dve takéto polia, hráč si zvolí sám na ktoré z nich sa vyhodený kameň vráti.

Pokiaľ už žiadne neočíslované pole nezostáva, sťahuje sa vyhodený kameň na číslované pole kameňa, ktorý je už v cieli.

Pokiaľ ani takú podmienku nemožno splniť, umiestni sa kameň na štartovacie pole, ktoré si zvolí hráč.

Poznámka: Vyhodenie kameňa je prostriedok na postup dopredu alebo zabránenie v postupe súperovi. Žiadne body ani iné benefity neprináša.

TIP: Môžu nastať situácie, kedy sa na Základni roztočí špirála odvetného vyhadzovania, ktoré však doslova požiera čas a zatiaľ čo súperi bojujú, odpočet sa blíži k nule. Nezabudnite, že cieľom hry je dopraviť svoje kamene do bezpečia.

Krytie kameňov

Kameň kryje iný kameň, pokiaľ je od neho vzdialený tri dlaždice a menej. Kameň môže kryť iný kameň aj zo svojho štartovacieho políčka.

Kameň je krytý iným kameňom (tej istej farby) vo chvíli, keď sa nachádza v jeho dosahu.

Krytie je v podstate hrozba súperovi. Pokiaľ počas svojho ťahu vyhodí kameň, ktorý je krytý, sám sa ocitá v nebezpečenstve, že bude v nasledujúcom ťahu súpera odoslaný na svoje štartovacie políčko.

TIP: Je vhodné postupovať vpred uvážene a venovať pozornosť vzájomnému krytiu svojich kameňov. Kameň, ktorý sa rýchlo ženie k cieľu bez ohľadu na krytie od ostatných kameňov sa môže namiesto cieľa čoskoro ocitnúť znova na štarte.

V hre môže nastať situácia, kedy kameň kryje sám seba. Dochádza k nej vo chvíli, kedy sa nachádza v blízkosti troch (a menej) dlaždíc od svojho štartovacieho poľa. Ak by ho súper počas svojho ťahu vyhodil, a pritom nedokončil pohyb na cieľovom poli, alebo sa iným spôsobom nedostal mimo dosahu práve vyhodeného kameňa, môže sa stať, že bude v ďalšom ťahu sám vrátený na štart kameňom, ktorý práve vyhodil.

Uzamknutie kameňa

Počas vyhadzovania môže nastať situácia, kedy sa vyhodený kameň vráti na svoje štartovacie pole a nemôže ho opustiť, pretože susedná dlaždica je k nemu natočená múrom a zároveň na nej stojí iný kameň. Uzamknutý kameň nemôže robiť nič, len čakať, až sa daná dlaždica opäť uvoľní. Na takúto situáciu treba pamätať, pretože môže znamenať veľkú taktickú výhodu pre súpera. V prípade, že sú zostávajúce kamene tej istej farby už v cieli a posledný zostávajúci kameň je uzamknutý (súperom), hráč musí stáť (nehrať). Kým súper príslušnú dlaždicu neuvoľní, hráč nemôže nič robiť. V takom prípade sa súperovi otvára nerušená cesta do cieľa. Pokiaľ dôjde k uzamknutiu kameňa v poli (dva kamene súpera uzamknú jeden kameň hráča na ťahu), platí rovnaké pravidlo.

Odpočet

Doska odpočtu a žetón odpočtu predstavujú záznam autodeštrukčného programu Základne. Na začiatku hry sa odpočet sám spustil a nemožno ho nijako zastaviť, iba pozdržať.

Pred začiatkom hry a počas prvého kola ukazuje odpočet 20. Po odohraní každého kola posuňte žetón odpočtu o jedno pole smerom k nule.

Po dopravení tretieho kameňa jedného hráča do cieľa hra končí víťazstvom a odpočet už ďalej nebeží (ak si porazený hráč nepraje pokračovať ďalej, pozri Súboj s časom).

Pokiaľ sa žetón odpočtu dostane na pole s nulou, hra končí (pozri Koniec hry).

Odpočet môže hráč predĺžiť použitím bonusového žetónu „+1“, pokiaľ sa mu to zdá takticky výhodné (pozri Bonusové akcie). Aj vtedy, keď je odpočet predĺžený, platí, že sa na konci kola posunie žetón odpočtu o jedno pole smerom k nule!

Bonusové akcie

V okamihu, keď niektorý kameň dôjde do cieľa, získava príslušný hráč jeden bonusový žetón „+1“. Pri vstupe do cieľa si hráč berie žetón k sebe. Môže ho využiť jedným typom bonusovej akcie podľa svojho výberu na začiatku ktoréhokoľvek ďalšieho ťahu. Nesmie ho teda využiť v ťahu, v ktorom ho získal.

Typy bonusových akcií:

1) Hráč získa jednu akciu navyše.
   V kole, pred ktorým žetón použil, má teda štyri akcie namiesto troch.
   V prípade, že použije dva bonusové žetóny týmto spôsobom, má akcií päť.
2) Hráč posunie žetón odpočtu na počítadle odpočtu o jedno pole smerom k dvadsiatke.

Počas hry môže každý hráč získať dva bonusové žetóny (pri vstupe tretieho kameňa do cieľa hra končí).

Vo chvíli, keď sa hráč rozhodne bonusovú akciu využiť, odloží žetón bokom.

Využitie bonusových akcií je strategické rozhodnutie, ktoré môže rozhodnúť o víťazstve, je preto dobré hospodáriť s nimi uvážene. Bonusové žetóny je možné minúť naraz počas jedného ťahu a ich efekty je možné kombinovať (jeden žetón pridá akciu navyše, druhý pridá kolo k odpočtu). Je však možné minúť oba naraz a získať dve akcie navyše do nadchádzajúceho ťahu, alebo pridať dve kolá k odpočtu (stále však platí, že sa na konci kola posunie žetón odpočtu o jedno pole smerom k nule).

TIP: Ak súper disponuje aspoň jedným bonusovým žetónom, treba s ním pri plánovaní svojich akcií počítať, čo sťažuje rozhodovanie a voľbu najvhodnejšej stratégie.

Koniec hry

Hra môže skončiť niekoľkými spôsobmi. Vo všetkých prípadoch hra končí okamžite:

1) Niektorý z hráčov doviedol svoj posledný kameň do cieľového poľa.

Boj utíchol. Všetci z tímu sa dostali až k únikovým východom na druhom konci Základne. Za nimi burácajú explózie pohlcujúce nepriateľa, ktorý nestihol uniknúť včas.

2) Odpočet došiel k nule. Na konci kola sa žetón odpočtu dostal na počítadle na pole s číslom nula. Víťazí hráč, ktorý má v cieli viac zachránených kameňov. V prípade zhody, kedy majú obaja hráči v cieli rovnaké množstvo kameňov, víťazí ten, ktorého zostávajúci kameň alebo kamene v poli sú v okamihu výbuchu bližšie k svojmu cieľu.

   O blízkosti k cieľu rozhoduje ich aktuálna pozícia na hernom pláne. Kameň, ktorý stojí v prvom stĺpci dlaždíc pred cieľom, je bližšie ako kameň, ktorý stojí v druhom stĺpci, prípadne treťom stĺpci od cieľa atď. Pri každom kameni sa spočíta počet stĺpcov, ktoré kamene delia od cieľa, nie počet konkrétnych akcií potrebných na dosiahnutie niektorého voľného cieľového políčka.

   Pri vyhodnocovaní zostávajúcej vzdialenosti dvoch kameňov v poli hrá rolu pozícia zadného kameňa. Pokiaľ má jeden hráč jeden kameň tesne pred cieľovým políčkom, ale druhý kameň má blízko štartu, zatiaľ čo druhý hráč má svoje kamene napr. v druhom a treťom stĺpci pred cieľom, víťazí druhý hráč.

Tí, ktorým sa podarilo dostať až k núdzovému východu včas, počujú zvuky šíriace sa chodbami. Krik a dunenie krokov ostatných, ktorí to už nestihnú. Odpočet došiel k svojmu koncu. Tí, ktorí prežili, na poslednú chvíľu opúšťajú útroby Základne a utekajú do temných tunelov, mimo dosahu explózie. Krátky záblesk ukončil utrpenie tých, ktorí ostali pozadu.

3) Remíza nastáva vo chvíli, keď je počet zachránených kameňov aj počet zostávajúcich stĺpcov (blízkosť k cieľu) oboch hráčov zhodný.

Súboj s časom

Pokiaľ došlo ku koncu hry prvým spôsobom a na odpočte zostáva niekoľko posledných číslic, môže si hráč, ktorý prehral, zahrať „Súboj s časom“ a pokúsiť sa zachrániť svoje kamene pred zničením. Po odohraní každých troch akcií klesne odpočet o 1 a žiadny bonus už nezískava. Pokiaľ sa mu podarí opustiť Základňu s celou jednotkou skôr, než sa na odpočte objaví 0, zachránil si život a unikol pred ničivou explóziou.

Tesne pred tým, než dospel odpočet k nule, opustil Základňu aj posledný živý tvor. Všetok pohyb ustal a Základňa zostala opustená. Utečenci unikajú do hlbín podzemia v očakávaní burácajúcej explózie. Tá však neprichádza. S útekom posledného živého tvora sa odpočet sám od seba zastavil. Svetlá zhasli a Základňa sa opäť ponorila do svojho dlhého, nehybného ticha.

Poďakovanie: Janovi Fialovi, Karolíne Holerovej, Štepánovi Peterkovi, Lukášovi Loudovi a mnohým ďalším, ktorí sa podieľali na vývoji a testovaní Základne.

Videonávod naleznete
na našich stránkách mojedino.cz.

Videonávod (v českom jazyku) nájdete
na našich stránkách mojedino.cz.

Petr Czerny

Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Czech Republic
www.mojedino.cz

OTL000261 / MA01114