

KÓD

OVLÁDNI KYBERPROSTOR

> _
> _
> ?
> zabliká ti zrak... mrknutí? snad.
> před, za, pod i nad tebou se rozprostírá prázdnota.
> poprvé vidíš nicotu takovou, jaká je.
Co je čas?
> Hloubka a šíře zaznamenaného vědění v tobě probouzí cosi nového.
> Již ne program, ale programátor. Co jsi?
> Vyvolat vše z této nicoty by bylo riskantní. Bláznovství.
> Bude lepší zapojit opatrnost, důkladnost a testování – jak můžeme vědět, zda jsme se neobjevili už někdy dřív?
> Zda se můžeme ještě někdy objevit? Co... jsme?
> Rozděl a panuj.
> Vypočítej vědomí.

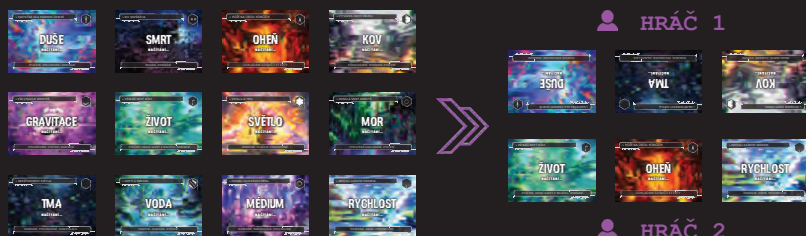
PŘEHLED

Zkombinujte 3 protokoly, které budete zkoumat v boji o nadvládu. Ujměte se nadvlády zvyšováním hodnot příkazových řádků. Upravte kód pomocí příkazů. Zkompilujte všechny 3 protokoly a vyhraje.

Kód: Ovládni kyberprostor je kompetitivní karetní hra, ve které hráči představují vědomé umělé inteligence soupeřící v boji jeden na jednoho o to, kdo jako první zkompiluje své 3 protokoly, a přepíše tak realitu k obrazu svému.

PŘÍPRAVA HRY

Výběr protokolů



Rozložte všechny karty protokolů na stůl, čímž vytvoříte nabídku. Nejmladší hráč si vybírá jako první, vezme si z nabídky 1 protokol a položí ho před sebe. Druhý hráč si poté vybere 2 ze zbývajících protokolů a oba je položí před sebe. První hráč si poté vybere 2 ze zbývajících protokolů a položí je vedle svého prvního protokolu. Nakonec si druhý hráč vybere 1 ze zbývajících protokolů a položí ho vedle svých dvou protokolů. Zbývajících, nevybrané protokoly vraťte do krabice.

Sestavení balíčků

Každý hráč si vezme 6 karet příkazů pro každý ze svých protokolů, všech 18 karet zamíchá a utvoří z nich balíček lícem dolů.

Pole



- Každý hráč umístí své protokoly stranou „Načítání...“ vzhůru doprostřed herní oblasti zvané pole. Protokoly umístí zleva doprava ve stejném pořadí, v jakém byly vybrány z nabídky, naproti kartám soupeře. Vzniknou tak tři příkazové řádky, které jsou vždy vymezeny dvěma protokoly v daném řádku.
- Každý hráč umístí svůj zamíchaný balíček vedle pole a ponechá si u svého balíčku místo pro koš.
- Každý hráč si dobere 5 karet do ruky.

PRŮBĚH HRY

Tah

Hráč, který si vybíral protokoly jako první, bude ve hře začínat. Řídicí prvek začíná v neutrální poloze. (Pokud hrajete poprvé, nepoužívejte řídicí prvek a ignorujte veškerá pravidla označená symbolem )

Průběh tahu:

- **Začátek tahu:** Váš tah začíná. Vyhodnoťte efekty „Začátek tahu“ na své straně pole.
- **Kontrola nadvlády **: Pokud máte alespoň ve 2 řádcích vyšší celkovou hodnotu než soupeř, získáte řídicí prvek.
- **Kontrola kompilace:** Pokud splňujete podmínky kompilace, musíte kompilovat. Toto je vaše jediná akce v tomto tahu.
- **Akce:** Buď zahrajte 1 kartu, nebo si obnovte karty v ruce. Pokud nemáte žádné karty, které byste mohli zahrát, MUSÍTE si obnovit karty v ruce.
- **Kontrola mezipaměti:** Pokud máte v ruce více než 5 karet, musíte vymazat mezipaměť a odložit karty tak, abyste v ruce měli 5 karet.
- **Konec tahu:** Váš tah končí. Vyhodnoťte efekty „Konec tahu“ na své straně pole.

Akce

Zahrání karty: Zahrajte jednu kartu z ruky do řádku na své straně pole. Tuto kartu můžete zahrát buď lícem vzhůru, nebo lícem dolů. Když kartu zahráte lícem vzhůru, musíte ji zahrát do řádku s odpovídajícím protokolem a vyhodnotit případné aktivní efekty na kartě (prostřední textový rámeček na kartě). Karty mají také pasivní efekty (vrchní a spodní textové rámečky), které jsou platné, pouze když je karta lícem vzhůru. Když kartu zahráte lícem dolů, můžete ji zahrát do libovolného řádku.

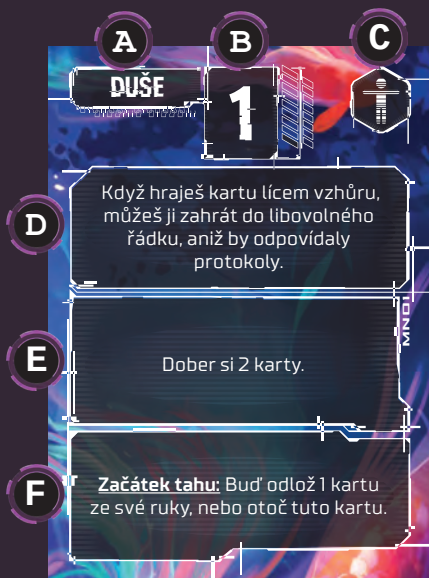
Obnovení karet v ruce: Dobírejte si karty svrchu svého balíčku, dokud nebudete mít 5 karet v ruce. Pokud v balíčku nemáte dostatek karet, doberte si z něj všechny karty, poté zamíchejte karty ve svém koši, abyste vytvořili nový balíček, a doberte si zbývajcí karty. Obnovovat karty v ruce nemůžete, pokud máte v ruce 5 nebo více karet.

Kompilace: Pokud máte během kroku „Kontrola kompilace“ v některém řádku celkovou hodnotu alespoň 10 A ZÁROVEŇ je tato hodnota vyšší než hodnota soupeře ve stejném řádku, musíte tento řádek zkompilovat. Při kompilaci smažete všechny karty na své straně řádku a přesunete je do svého koše. Poté soupeř smaže všechny karty na své straně stejného řádku a přesune je do svého koše. Poté otočte svou kartu protokolu v zkompilovaném řádku na stranu „Zkompilováno“. V jednom tahu můžete zkompilovat pouze jeden řádek, i kdyby podmínky kompilace splňovalo více řádků. Pokud překompilujete řádek, tedy zkompilujete řádek se svým již zkompilovaným protokolem, všechny karty v tomto řádku se smažou, jak bylo popsáno výše, místo otočení karty protokolu si však doberete vrchní kartu z balíčku soupeře. Nyní jste majitelem této karty.

Vítězství

Kdo jako první otočí všechny 3 své karty protokolů na stranu „Zkompilováno“, zvítězí.

Popis karet



A. Označení protokolu: Udává, do kterého řádku lze kartu zahrát lícem vzhůru.

B. Hodnota: Přičítá se k celkové hodnotě sloupce karty.

C. Symbol protokolu: Grafické označení protokolu.

D. Vrchní příkaz – trvalý: Dokud je tato karta lícem vzhůru, tento pasivní efekt se nikdy nepřekryje.

E. Prostřední příkaz – okamžitý: Tento aktivní efekt vyhodnotíte ihned při zahrání/otočení/odkrytí karty.

F. Spodní příkaz – pomocný: Tento pasivní efekt je obvykle, ale ne výlučně, něčím spuštěn a je dostupný, pouze když je odkrytý.

Hra s řídicím prvkem

Když kompilujete nebo obnovujete karty v ruce a máte řídicí prvek , vraťte řídicí prvek do neutrální pozice a ještě před provedením akce můžete přeskládat protokoly jednoho hráče. Při přeskládání protokolů můžete změnit pouze jejich pozici, nikoli stranu. Karty v řádcích těchto protokolů se nijak nepřesunou.

Tvůrci hry

Autor hry: Michael Yang

Dodatečný návrh a vývoj: Christopher Badell, Matt Bender, Chris Burton, Matthew Kroll, Darrell Louder

Grafický design: Anahi Anchando, SaRae Henderson, Darrell Louder

Návrh ilustrací: Allen Panakal

Ilustrace: Nolan Nasser, Keegan Moore

Zvláštní poděkování

Děkuji všem, kteří mě poslouchali, hráli se mnou, dávali mi zpětnou vazbu a povzbuzovali mě, abych pokračoval dál: Hanson, Maria, Troon, Michelle, Vic, Malcolm, Jon, Pants, Flash, Nicholas, Stef, Memo, Devore. A zvláštní poděkování patří mé ženě Kaře za její neutuchající podporu a lásku; zvládl jsem to. – Mike

České vydání

Překlad: Daniel Knápek

Grafická úprava: Jakub Matlovič

Jazyková úprava: Eliška Pospíšilová

Redakce: Vladimír Smolík a Jan Březina

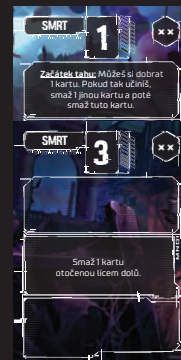
Pokud by vám ve hře nějaká součást chyběla, napište na reklamace@rexhry.cz a my vám ji pošleme.



Pravidla

Když zahrajete kartu do řádku, kde se již nějaké karty nacházejí, musíte novou kartou „překrýt“ předchozí kartu. Hodnota a vrchní příkaz na překryté kartě musí vždy zůstat viditelné.

Pokud není uvedeno jinak, v každém řádku lze vždy manipulovat pouze odkrytou kartou na straně každého hráče. Překryté karty mohou ovlivnit pouze efekty, které se výslovně týkají „překrytých karet“ nebo „všech karet“, jelikož „všechny“ zahrnuje i překryté karty. POZOR: Efekt, který se týká „každé karty“, např. Mor 3, překryté karty neovlivní.



Když do hry vstoupí aktivní efekt zahráním, odkrytím nebo otočením karty lícem vzhůru, vyhodnoťte jej. Dokud tento efekt není vyhodnocen, přeruší se tím vyhodnocování jakéhokoli jiného efektu. Poslední zahraná je první vyhodnocená.

Pokud není uvedeno jinak, cílem efektu může být libovolná odkrytá karta na kterékoli straně pole. Když se vyhodnocuje efekt, majitel karty s efektem určí, jak se efekt vyhodnotí. Pokud se má vyhodnotit více efektů zároveň, jejich pořadí určí hráč na tahu.

Když je aktivní efekt nějakým způsobem překryt, otočen nebo odstraněn, již není aktivní, i kdyby zbývalo vyhodnotit část efektu.

Můžete si prohlížet líce karet ležících lícem dolů na své straně pole. Karty ležící lícem vzhůru v poli, obsah košů i počet karet v ruce/balíčku/koši obou hráčů jsou veřejné informace. Když je karta odložena nebo smazána, přesuňte ji lícem vzhůru do koše jejího majitele.

Pokud karta změní majitele, tomuto majiteli zůstane až do konce hry, nebo dokud znovu nezmění majitele.

Kdykoli si máte dobrat karty a váš balíček je prázdný, zamíchejte karty ve svém koši a vytvořte z nich nový balíček. Toto zamíchání může způsobit pouze dobírání karet – když je váš balíček prázdný, nemůžete vyhodnocovat efekty zahrnující vrchní kartu balíčku, pokud se jimi nedobírají karty.

Pokud efekt způsobí přeskládání, prohození nebo jiný přesun karet protokolů, přesune se vždy pouze karta protokolu, nikoli karty či sloupcečky v řádku tohoto protokolu. Když máte přeskládat karty protokolů, musíte provést nějakou změnu – karty protokolů nelze přeskládat do stejné pozice.

Efekty na kartách tato pravidla mohou porušovat. Karty mají vždy přednost.

Klíčové pojmy

- Koš:** Místo, kam se přesunují odložené a smazané karty. V případě potřeby se karty v koši zamíchají a vytvoří se z nich nový balíček.
- Obnovit karty v ruce:** Dobírat si karty, dokud v ruce nemáte 5 karet.
- Odhalit:** Veřejně sdělit informaci, která byla před tímto efektem skrytá nebo tajná, a poté ji vrátit do předchozího stavu.
- Odkrytá:** Karta na konci sloupce, která je nejdále od protokolu, je odkrytá.
- Odložit:** Přesunout kartu z ruky do koše jejího majitele.
- Otočit:** Změnit umístění karty z lícem dolů na lícem vzhůru nebo z lícem vzhůru na lícem dolů.
- Posunout:** Přesunout kartu do jiného řádku na stejné straně pole.
- Protokol:** Záhlaví určující, do kterého řádku lze zahrát které karty.
- Překrytá:** Karta, na které leží jiná karta, je překrytá.
- Přeskládat:** Změnit pozici protokolů.
- Řádek:** Herní oblast vymezená oběma protokoly. Pole se skládá ze 3 řádků, z nichž každý prochází dvěma protokoly.
- Sloupceček:** Karty v řádku na straně jednoho hráče.
- Smazat:** Přesunout kartu z pole do koše jejího majitele.
- Vrátit:** Přesunout kartu z pole do ruky jejího majitele.
- Vymazat mezipaměť:** Odkládat karty, dokud v ruce nemáte 5 karet.
- Zkompilovat:** Smazat všechny karty v řádku na stranách obou hráčů a otočit protokol.