

Bubble Travel Aktuální pravidla - CS

Verze 0.9.5 - Pravidla Hry 5/2025

Co je cílem této hry?

Vaším cílem je pomoci Bublíně úspěšně navigovat bludištěm od vstupu k výstupu manipulováním jejího pohybu. K tomuto budete mít několik variant jako cestu Bubliny upravovat. Doporučujeme kooperovat s vašimi spoluhráči, abyste se k cíli úspěšně dostali.

Herní cyklus

Hru začnete položením herních žetonů hráče / hráčů na hrací plochu podle pravidel jednotlivých žetonů.

Žeton Bubliny se pohne jedno pole ve směru toku vzduchu.

Opakujte pro všechny 4 vylosované hráčské žetony.

Přidejte překážky pomocí vylosované karty překážek na herní plochu ne blíže než 3 řady od poslední překážky a nad současnou pozici Bubliny.

Vylosujte další 4 hráčské žetony ze sáčku

Následně opakujte hráčské akce bez přidávání dalších překážek pomocí losování karet překážek.

Hra končí když je Bublina zničena nebo úspěšně provedena bludištěm na pole žetonu výstupu.

Jak začít hru

- Připravte herní plán, přidejte **Žeton toku vzduchu** ve směru číslovaných řádků vzestupně..
- Vyberte náhodně pozici vstupu a výstup a přidejte k tomu určené žetony na vybraná místa
- Zamíchejte Karty překážek, otočte balíček zadní stranou vzhůru a náhodně vyberte kartu z balíčku popisující vzhled překážky.
- Vyberte tímto způsobem dvě karty a přidejte překážky dle naznačených obrázků na číslované řádky **5**, **10**.
- Pokud chcete raději hrát nenáhodně generovanou hru, vyberte si scénář z Karet překážek a přidejte překážky dle vybraných karet.
- Přidejte do sáčku tyto žetony:
 - Pokud chcete hrát čistě kooperativní nebo solo hru:
 - všechny žetony větráků
 - všechny žetony odrazových bublin
 - všechny žetony teleportů
 - všechny žetony otočení vzduchu
 - všechny žetony výběru překážek
 - Pokud chcete mít hru více kompetitivní:
 - všechny žetony bodců
 - jen 9x žetony větráků
 - jen 5x žetony odrazových bublin
 - všechny žetony teleportů
 - všechny žetony otočení vzduchu
 - všechny žetony výběru překážek
- Promíchejte a vylosujte **4** žetony.
- Podle počtu hráčů si přiďte počet tokenů v každém kole:
 - 1 hráč - všechny žetony
 - 2 hráči - 2 žetony každý
 - 3 hráči - jeden žeton každý a poslední žeton dle dohody mezi hráči
 - 4 hráči - jeden žeton každý
 - Nebo můžete hráč všechny žetony dle dohody mezi sebou.
- První hráč je určen podle nejdelšího čas mezi posledním jídlem a začátkem hry. Nejhladovější hraje první
- Přidejte žeton Bublíny vedle žetonu vstupu.
- Hráči mohou mít k dispozici nejvíce 4 žetony najednou.

Herní plán

Herní plánem je myšlena plocha se čtverci a souřadnicovým systémem se sloupci **A** až **J** a řádky **0** až **18**.

Základní verze hry je připravena na sloupce **A** až **H**. Pro méně náročnou hru můžete přidat jeden až dva sloupce. Tohoto docílíte posunem měřítka druhé zdi do vybraného sloupce a vytvoříte obdélníkové hřiště hry.

Při vybírání pozice žetonu vstupu a výstupu zahrňte úpravu herního pole do vybíraných souřadnic.

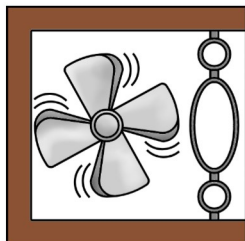
Určení pozice žetonů vstupu a výstupu

Zatočte fidget spinnerem.

- Souřadnice pro žeton vstupu jsou určeny pomocí číslovaných řádků a písmen sloupců:
 - Základní verze hry se určuje souřadnicemi **A1, B0, C0, D0, E0, F0, G0** a **H1**
 - Pro přidání jednoho sloupce vyřadte souřadnici **H1** a přidejte souřadnice **H0** a **I1**
 - Pro přidání dvou sloupců vyřadte souřadnici **H1** a přidejte souřadnice **H0, I0, J1**
- Souřadnice pro žeton výstupu jsou určeny pomocí číslovaných řádků a písmen sloupců:
 - Základní verze hry se určuje souřadnicemi **A16, A17, B18, C18, D18, E18, F18, G18, H17** a **H16**
 - Pro přidání jednoho sloupce vyřadte souřadnice **H17** a **H16** a přidejte souřadnice **H18, I17** a **I16**
 - Pro přidání dvou sloupců vyřadte souřadnice **H7** a **H16** a přidejte souřadnice **H18, I18, J17** a **J16**

Vysvětlení žetonů

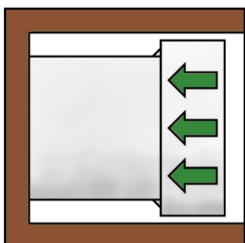
Žeton vstupu



Žeton vstupu slouží k označení místa, kde má být Bublina přidána na hrací pole v těsné blízkosti tohoto pole.

Pozice žetonu vstupu je určena náhodně pomocí fidget spinneru nebo žetony se souřadnicemi vstupu.

Žeton výstupu

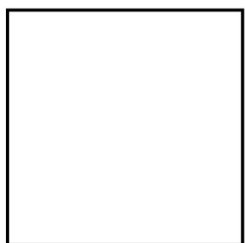


Žeton výstupu určuje místo, kde Bublina opouští hrací plán.

Žeton nemá funkci pro vtažení bubliny, Bublina musí svůj pohyb na tomto poli ukončit.

Když se Bublina dostane na toto pole, hráč/i vyhraji hru.

Prázdný žeton



Tento žeton je pro určení prázdného místa v přímé blízkosti žetonu vstup nebo žetonu výstupu.

Pokud je překážka přidána na herní pole tak, že by blokovala vstup nebo výstup z herního pole, tento žeton je přidán na překážku tak, aby vytvořil volné pole pro přístup ke vstupu či výstupu.

Žetony překážek



Žetony překážek znázorňují všechny pozice na herním plánu, které jsou buď hranicemi herního plánu nebo přidáných překážek pomocí herních mechanik nebo hráči.

Pokud Bublina vstoupí na toto pole pomocí pohybu nebo hráčské akce, Bublina je zničena a hráč/i prohrávají hru.

Pokud je žeton překážek přidán na herní plán, není možné ho ani přemístit nebo odstranit z herního plánu. Pokud je překážka přidána tak, aby zabráňovala průchodu ke vstupu nebo výstupu, je na dané pole

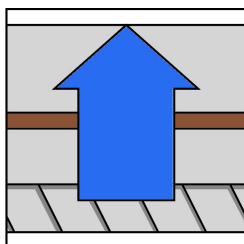
přidán Prázdný žeton.

Při výběru překážek před začátkem hry, nebo po prvním kole hry, překážky jsou určený náhodným výběrem pomocí Karet překážek.

Hráč / Hráči mohou přidat překážky pomocí herních žetonů přidání překážek. Toto se počítá jako hráčská akce a bublina je posunuta jakmile je překážka přidána na herní pole.

Překážky přidané hráčem / hráči se musí dotýkat zdi nebo jiné překážky alespoň jednou stranou žetonu. Pokud přidaná překážka překryje pole vedle vstupu nebo výstupu, bude přidán Prázdný žeton na místo vedle vstupu / výstupu pro uvolnění pole. Stejně pravidlo platí pro překážky přidané pomocí Karet překážek.

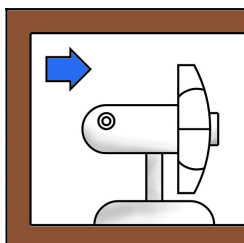
Žeton teleportu



Žeton teleportu povoluje Bublina projít skrz překážky. Žeton teleportu nemůže být přidán na zdi, ale musí být přidán na žeton překážky. Nemůže být přidán do volného prostoru nebo překrývat jiné žetony, než překážky. Přidáním žetonu teleportu může Bublina projít překážkami zespoda nahoru nebo ze strany na stranu.

Když bublina vstoupí na pole vedle teleportu, bude automaticky přenesena na druhou stranu teleportu.

Žeton větráku



Žeton větráku může být přidán na herní plán tak, aby se dotýkal zdi nebo překážky jednou z plných stran žetonu. Strana ve směru modré šipky na žetonu musí zůstat volná.

Modrá šipka žetonu větráku zobrazuje tok vzduchu od větráku.

Bublina nemůže vstoupit na pole tohoto žetonu. Pokud se tak stane, Bublina je zničena a hra končí.

Pokud je Bublina posunuta na řádek s žetonem větráku a větrák míří šipkou na Bublina, Bublina je posunuta o jedno pole ve směru toku vzduchu diagonálně od žetonu větráku. Tato funkce větráku je funkční až 3 pole ve stejném řádku od pozice větráku na nejmenším herním poli a na 4 pole při přidání více sloupců.

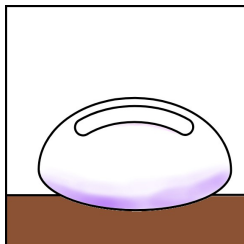
Pakliže je Bublina ve větší vzdálenosti od větráku, než vyjmenovaný počet polí, žeton větráku nemá na pohyb Bubliny vliv.

Pakliže je větrák přidán na herní plán tak, že míří směrem proti pohybu Bubliny, Bublina se místo pohybu diagonálně posune do strany dle výběru hráče na stejný řádek / sloupec na kterém byla.

Pokud je žeton větráku přidán mířící ve stejném směru, jako je směr vzduchu, Bublina je v tomto řádku posunuta o dvě pole místo jednoho bez úhybu do stran.

Žeton větráku nemá vliv na pohyb Bubliny v polích, která jsou zakryta jiným žetonem ve směru toku vzduchu žetonu větráku. V takovém případě se bublina pohybuje o jedno pole, jak by byl žeton přidán jinam, než aby ovlivňoval její pohyb.

Žeton odrazové bubliny

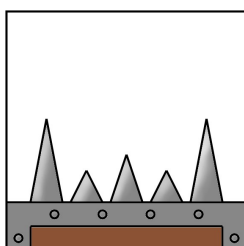


Žeton odrazové bubliny může být přidán na herní plán tak, aby se dotýkal zdi nebo překážky.

Bublina může projít polem tohoto žetonu. Pokud se tak stane, je posunuta diagonálně jedno pole ve směru toku vzduchu ve směru, který si hráč vybere.

Pokud je žeton odrazové bubliny přidán na strop herního plánu (řádek 18) nebo podlahu (řádek 0) vedle zdi, Bublina je posunuta nikoliv diagonálně, ale přímo vedle žetonu odrazové bubliny.

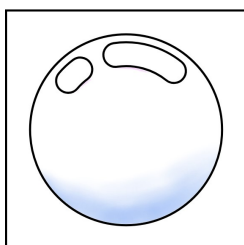
Žeton bodců



Žeton bodců může být přidán na hrací plán tak, aby se plochou částí dotýkal překážky nebo zdi.

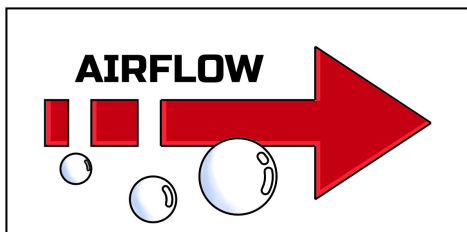
Pokud Bublina projde polem nebo na pole žetonu bodců, je zničena.

Žeton Bubliny



Bublina se objeví na poli u žetonu začátku před začátkem hry. Když hráč / hráči udělá / udělají hráčskou akci, Bublina se posune jedno pole ve směru toku vzduchu.

Žeton toku vzduchu

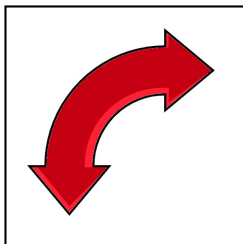


Žeton toku vzduchu slouží k určení směru pohybu Bubliny po hráčské akci.

Tok vzduchu může být změněn za pomoci žetonu otočení toku vzduchu vždy o 90 stupňů. Základní nastavení toku vzduchu je ve směru číselovaných řádků herního plánu vzestupně.

Pokud je tok vzduchu změněn, Bublina se pohybuje ve směru písmen sloupců nebo zpět ve směru řádků vzestupně. Směr nemůže být změněn o 180 stupňů vůči původnímu toku vzduchu ze začátku hry.

Žeton otočení vzduchu

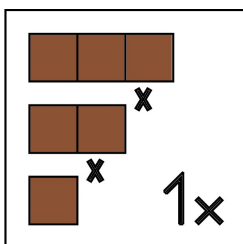


Použití tohoto žetonu se počítá jako hráčská akce a Bublina se posouvá ve směru změněného toku vzduchu po řádcích / sloupcích. Funkce toku vzduchu je popsána v sekci Žetonu toku vzduchu. Hráč se může rozhodnout, jestli žeton použije v kole, ve kterém žeton vylosoval náhodně ze sáčku. Pokud se tak nestane, i toto je považováno za hráčskou akci a Bublina se pohne 1 pole ve směru pohybu toku vzduchu.

Při vybírání nových žetonů pro další herní kolo se takto odložený žeton počítá jako jeden z vylosovaných. Hráč mohou mít v jednom kole pouze 4 herní žetony najednou.

Hráč si může rozmyslet i přelosování tohoto žetonu za jiný náhodně ze sáčku. Takto nově vylosovaný token již není možné znovu měnit a funkce žetonu musím být odehrána při obdržení žetonu. Po odehrání takto změněného žetonu se Bublina posouvá o pole ve směru toku vzduchu jako při zahrání standardní hráčské akce.

Žeton výběru překážky



Žeton přidání překážky reprezentuje hráčskou akci výběru překážky o velikostech 1, 2 nebo 3 a přidání překážky neprodleně po jejím výběru na herní plán. Tato akce se počítá jako hráčská akce a bublina se posune o jedno pole ve směru toku vzduchu.

Pravidla pro kombinování žetonů

Skládání žetonů větráků

Žetony vložené na stejný řádek proti sobě

Když položíte žetony větráku tak, aby jejich volná pole mířila proti sobě na stejném řádku / sloupci, jejich funkce se navzájem vynuluje a bublina mezi nimi projde, jakoby nebyl její pohyb nijak modifikován.

Žetony větráků v místech, kde se nepřekrývají jejich dosahy působnosti budou fungovat normálně podle pravidel a měnit pohyb bubliny tak, jak je u žetonu popsáno.

Vlivy žetonů větráku se nesčítají, pokud jsou ve stejném směru položeny na herní plán za sebou.

Horizontální skládání vlivu žetonů větráku

Při přidání žetonu větráku směřujícího volnou částí dolů, Bublina bude přenesena vlevo nebo vpravo, nikoliv diagonálně, jak je popsáno u funkce žetonu větráku. Pokud je ve stejném řádku / sloupci další žeton větráku, Bublina se posune pokaždé, ve stejném směru, když se dostane do vlivu žetonu větráku. Směr se vybírá pouze u prvního žetonu větráku, kterého se v takové kompozici Bublina dotkne.

Žetony větráku položené za sebou v jednom sloupci

Pokud jsou žetony větráku položeny na sebe ve stejném sloupci, Bublina projde každý takto vložený token, jakoby tam byl právě přidán a v jednom kole se posune o všechna pole diagonálně ve směrech vložených větráků, všech žetonů větráků za sebou.

Skládání žetonů odrazových bublin

Horizontální a vertikální skládání žetonů odrazových bublin

Při položení žetonu odrazové bubliny vedle jiné horizontálně, Bublina se odrazí ve stejném směru od všech takto položených žetonů. Směr odrazu se vybírá pouze u prvního žetonu, do jehož pozice se Bublina dostane. Při odražení od posledního takto vloženého žetonu se bublina chová normálně podle pravidel sepsaných u žetonu odrazové bubliny.

Diagonální skládání žetonů odrazových bublin

Při položení žetonů odrazových bublin diagonálně vedle sebe tak, že Bublina při odrazu skončí v pozici dalšího žetonu odrazové bubliny, Bublina se odrazí od všech takto za sebou

naskládaných žetonů v jedné akci. Hráč si vybírá směr při každém takovém odrazu, pokud je to možné. Platí pravidla psaná u sekce o žetonu odrazové bubliny.

Skládání žetonů teleportů

Pokud jsou dva nebo více žetony teleportu přímo za sebou, Bublina projde všemi takto poskládanými žetony v jedné hráčské akci. Všechny takto položené žetony musí být stále položeny na překážkách dle pravidel pro žeton teleportu.

Přidání žetonu teleportu tak, aby jeho směr šel přímo proti směru jiného žetonu teleportu je přísně zakázáno, protože toto by způsobilo nekonečný pohyb bubliny a hra by nikdy neskončila.

Kombinace žetonů větráků s žetony odrazových bublin

Přidání žetonu na stejný řádek

Žeton odrazové bubliny přidáný do polí, s vlivem žetonu větráku nezmění nijak efektivitu žetonu větráku, Bublina bude pokračovat stejně, jako by byla posunuta jen žetonem větráku.

Přidání žetonu nad sebe

Pokud je žeton odrazové bubliny nad sebou, oba efekty žetonů jsou vyhodnoceny v jedné akci.

Při přidání žetonu odrazové bubliny diagonálně ve směru toku vzduchu větráku nad žeton větráku se Bublina posune do toku vzduchu větráku, posunuta ve směru jeho toku vzduchu diagonálně a následně odražena žetonem odrazové bubliny ve směru vybraným hráčem.

Kombinace žetonů odrazových bublin s žetony teleportů

Žeton odrazové bubliny může být přidán vedle žetonu teleportu. V takovém případě se Bublina odrazí od žetonu odrazové bubliny přímo do žetonu teleportu a teleportem projde na druhou stran v rámci jedné hráčské akce.

Přidání žetonu dorazové bubliny na pole výstupu žetonu teleportu

Žeton odrazové bubliny je možné položit na pole přímo sousedící s teleportem na konci směru žetonu teleportu. Pokud Bublina projde takto nastaveným teleportem, rovnou se odrazí od žetonu odrazové bubliny v rámci jedné hráčské akce.

Přidání žetonu odrazové bubliny na vstup žetonu teleportu

Přidáním žetonu odrazové bubliny na pole vstupu do žetonu teleportu Bublina vychýlí a zamezí Bublina vstup do žetonu teleportu. V takovém případě platí pravidla pro žeton odrazové bubliny

Kombinace žetonů větráku s žetony teleportů

Žeton větráku nemůže být položen vedle vstupu žetonu teleportu.

Žeton větráku položen na překážku, zeď nebo do zdi vedle žetonu teleportu

Při položení žetonu větráku na překážku, zeď nebo do zdi vedle žetonu větráku u vstupu do žetonu teleportu, Bublina neprojde žetonem teleportu, ale je místo toho zničena o překážku vedle žetonu teleportu.

Pokud je žeton větráku položen vedle výstupu žetonu teleportu, Bublina projde teleportem a je rovnou posunuta žetonem větráku na další pozici diagonálně podle pravidel žetonu větráku ve směru toku vzduchu žetonu.