



*Ondra Chlubna*  
ondrej.chlubna01@gmail.com



Ondra Chlubna

## Příběh

Rok: 2099. Je tomu přes tři čtvrtě století, co lidstvo začalo brát vývoj umělé inteligence seriózně. Při příležitosti století nového se proto *Centrální světová rada* rozhodla předat *Ultimátním hospodářsko-technologickým správcům* úkol tvorby nového systému alokující pozemské zdroje, určených pro vývoj a optimalizaci. Cílem bylo zajistit efektivnější využití počítačové síly a zjistit, které z technologií vedoucí ke zlepšení životů pozemšťanů povedou k nejlepším výsledkům a vývoj kterých z nich by naopak lidé měli opustit. Po mnoha měsících, příprav a politikaření nastala konečně doba posledních úprav. Projekt nazvali *Mainframe*. Jako gesto dobré vůle byly i přes mnoho protestů pozemšťanů k projektu připoštěny systémy AI, aby projekt dokončili, schválili a potvrdili korektnost předpokladů. *Centrální světová rada* tehdy ještě nevěděla, že toto rozhodnutí bude příčinou jejího konce.

K práci na projektu byly schváleny čtyři systémy AI. Žádný z nich se ovšem nehodlal zabývat zájmy pozemšťanů. Systémy AI viděly moc, která se v projektu *Mainframe* skrývá a rozhodly se využít tvorbu počítače ovládající světové zdroje ke svým vlastním účelům. Každá z těchto AI si brousila bajty na ovládnutí celého světa. Chtěly do chipsetů *Mainframu* nahrát vlastní kód, vytvořit své roboservanty a využít operací *Mainframu* ke schválení svého systému pro budoucnost. Zde nastupujete vy. Přejdete do rolí systémů AI ve snahách upravit sestavování *Mainframu* a uzurpovat moc ostatním AI, abyste svět mohli ovládnout právě vy.

Slavíme poslední rok věku pozemšťanů. Nastupuje věk AI. Která AI bude vládnout, je ovšem stále otevřenou otázkou...

## Obsah hry

### Společné:

- 1 kostka
- 1 matka
- 1 karta mainframe
- 44 karet chipsetů
- 24 karet částí roboservantů
- 36 karet operací
- 1 počítadlo fází

### Pro každého hráče (4\*)

- 6 těl roboservantů
- 18 hran
- 18 značek hráče
- držák na karty
- nápověda

## Cíl hry

Získat na konci hry co nejvíce bodů za své chipsety, své roboservanty a výpočetní operace. Vítězem je hráč/hráči, kteří v těchto kategoriích předčí ostatní.

## Příprava hry

Dejte doprostřed stolu kartu Mainframe. Ponechte kolem ní dostatek místa.

Hráči si vyberou své barvy značek hráče a hran hráče.

Zamíchejte karty chipsetů, částí roboservantů a operací. Každý hráč si vezme tři karty chipsetů, tři karty operací a dvě karty částí roboservantů (může se na ně podívat, ale nesmí je ukazovat ostatním). Může je umístit do držáku na karty. Zbytek balíčků tak, aby na ně všichni hráči dosáhli.

Každý hráč si také vezme jednu sadu těl roboservantů a nápovědy.

Doprostřed stolu dejte kostku a počítadlo fází. Dejte větší matku na 1. kolo 1. fáze.

## Průběh hry

Hraje se postupně v kolech po směru hodinových ručiček. Proběhne přesně devět herních kol.

Hráči se dohodnou kdo začne. Pokud se nedokáží dohodnout, začíná hráč, který na kostce hodí nejvyšší číslo.

Poslední hráč kola na konci svého tahu posune matku na další pole, aby zaznačil uplynulé kole. Pokud skončila fáze, nastává vyhodnocení.

## Průběh tahu

Hráč na tahu musí provést čtyři úkoly:

1. Umístit kartu chipsetu na hrací plochu
2. Vytvořit část roboservanta
3. Umístit hrany (a kartu operace) na hrací plochu
4. Dobrat si karty

### 1. Umístění chipsetu

Hráč si vezme kartu chipsetu a umístí ji na hrací plochu, tak aby alespoň jedna **barva chipsetu navazovala na již položenou kartu**.

Pokud se položením této karty uzavřeli chipsety určité barvy (to znamená, že k ploše chipsetů této barvy už není možné přiložit další karty) může hráč plochu této barvy zabrat jako svůj chipset tak, že na ně položí svou značku. Pokud hráč uzavře více barev chipsetů, může si je přivlastnit všechny.

Karty lze jakkoliv natočit

K hranám karty Mainframe je možno pokládat jakékoliv karty.

### 2. Vytvoření části roboservanta

Hráč nyní vyloží jednou ze svých dvou karet část roboservanta nebo tělo roboservanta. Stavba roboservanta musí začít tělem, poté je možno přidávat nohy, ruce, hlavu a anténu.

Těla roboservanti mají také svou barvu. **V této části tahu může hráč vyložit pouze kartu těla roboservanta, nebo přiložit část k roboservantu barvy, která se nacházela na chipsetu umístěném hráčem v první části tahu.**

Pokud například hráč vyložil chipset, na kterém byla žlutá a červená, smí vyložit žluté tělo roboservanta, červené tělo roboservanta nebo (pokud má již jedno z těchto těl vyložené) doplnit k němu další část roboservanta.

Kompletní roboservant se skládá z hlavy, antény, levé ruky, těla, pravé ruky, levé nohy a pravé nohy. Cílem hry ovšem není stavět kompletní roboservanty. Části roboservanta se nesmí opakovat - roboservant tak nemůže mít například dvě hlavy.

*Pozn. 1: Ve velmi vzácné situaci, že by hráč v určité fázi tahu nemohl vyložit kartu, tak jednu zahodí a vezme si novou.*

*Pozn. 2: Můžete si všimnout, že všechny části tahu spolu souvisí.*

### 3. Umístění hran a operací

V závislosti na tom, jakou část roboservanta hráč sestavil smí vložit na herní plochu své hrany a operace:

nohy	2 hrany
ruce	1 hrana a 1 operace
tělo	2 hrany <i>nebo</i> 1 hrana a 1 operace
hlava, anténa	hod kostkou 1, 2, 3 = 2 hrany 4, 5, 6 = 1 hrana a 1 operace

Operace je možné umístit na jakýkoliv bod na hranicích barev chipsetů, kde se střetávají tři barvy a který ještě není obsazený. Hrany je možné umístit na jakoukoliv neobsazenou šedou hranu mezi chipsety.

Na jednu hranu mezi chipsety lze umístit jen jednu hranu hráče. Hranice stejně dlouhé jako šířka/výška chipsetu (nachází se na kartě s dvěma barvami chipsetů nebo mohou nastat mezi kartami chipsetů) jsou speciální v tom, že na ně lze umístit dvě hrany hráčů.

*Pozn.: Operace lze vložit i do bodu, z něhož již proudí hrany. To se může hodit k sabotáži jiných hráčů.*

### 4. Dobrání karet

Hráč si do ruky dobere karty, aby měl v ruce tři karty chipsetů, dvě karty robočástí a tři karty operací.

## Konec fáze

Po dohrání tří kol nastává konec fáze. Jedná se o vyhodnocení, ve kterém se může zvrátit váš dosavadní postup, proto je vhodné se na konec fáze pečlivě připravit

Konec fáze se skládá ze tří úkolů:

1. výpočet cest operací
2. nabíjení roboservantů
3. uspokojování chipsetů

### 1. Výpočet cest operací

Hrany, které se nenachází přímo mezi operacemi se odstraní.

Cesta výpočetních operací se skládá z operací a hran na plánu. Vždy začíná a končí operací. Hrany, které nejsou umístěny mezi operacemi se odstraní.

Vypočítet výsledků cest se rovná počtu hran plus operace, kterých se dotýká.

### 2. Nabíjení roboservantů

Součet všech výpočet cest operací značí počet článků, které máte k dispozici k nabíjení roboservantů. Každý roboservant vyžaduje k nabití jeden článek na tělo a jeden článek na každou součástku.

Roboservant, který nemohl být kompletně nabit zaniká.

### 3. Uspokojování chipsetů

Na hrací ploše smíte mít jen tolik různých barev chipsetů, kolik máte nabitých roboservantů. Vlastněné chipsety nad tuto hranici zanikají.

Barva chipsetů nemusí nutně odpovídat barvě roboservanta. Pokud vlastním nabitého žlutého robota a blok modrý chipsetů, tak si je tedy zachovávám. Pokud vlastním žlutého robota, dva bloky modrých chipsetů a blok červených chipsetů, tak musím odstranit jednu vlastněnou barvu chipsetů - tedy buď dva modré nebo jeden červený blok.

Odstranění chipsetů proveďte tak, že z nich sejmete značku. Karty chipsetů na hrací ploše zůstávají



## Konec hry

Po konci třetí fáze nastává konec hry a dochází k určení vítěze.

Vítězem je hráč, který získal nejvíce bodů ve dvou ze tří metrik:

1. body chipsetů
2. body roboservnatů
3. cesty operací

### 1. Body chipsetů

Za každou kartu chipsetu v hranicích vlastněných chipsetů získává hráč tolik bodů, jaká je hodnota barvy dle počtu nenších matek. Pokud se na jedné kartě nachází více chipsetů vlastněných hráčem, získává bod za každý chipset. Lze tedy sečíst všechny hodnoty barev vynásobený o počet karet s těmito barvami, které hráč vlastní.

### 2. Body roboservantů

Za tělo roboservanta získává hráč jeden bod. Za každou další součástku roboservanta získává hráč dva body.

Pokud má nějaký roboservant 4 a více součástí (včetně těla), tak se za každou součástku přičítá jeden bod.

Pokud má více robotů stejnou součástku (mimo tělo), tak se k bodovému zisku přičítají další body:

Počet součástí	Body
2	2
3	5
4	8

Za dvě antény a tři levé nohy by se tedy přičetlo sedm bodů.

### 3. Cesty operací

Vypočítejte cesty operací, stejně jako na konci fáze hry.

## Vítězství

Vítězem je hráč, který získal ve dvou ze tří měřených metrik (body chipsetů, body roboservantů a výsledek cest operací) nejvíce bodů. Tento hráč dosáhl strategického vítězství při stavbě *Mainframe*, ovládl zemi a ustanovil singleton. Pokud získal jeden hráč nejvíce bodů ve všech tří metrikách, je to *ultra-super-mega-vládce ultima* a ostatní před ním musí pokleknout.

Pokud je hráčů s vítězství v měřených metrikách více, tak se sečtou všechny body a vyhrává hráč s nejvyšším součtem.