

Polarity™



Strategická příručka
pro hru Polarity



TEMPLE GAMES
INCORPORATED

© 2006 Temple Games Inc.
Všechna práva vyhrazena.



Když jsem jednou na podlaze svého ateliéru barvil magnety pro reklamní ceduli, stal jsem se svědkem balancujícího efektu, k němuž dochází, když magnety položíte a dáte k blízko k sobě. Ve chvíli jasnosti hra se svými pravidly přišla ke mně; prostě to dávalo smysl. Pravidla si vyžádala tři minuty vysvětlování a šest měsíců k tomu, abych je sepsal. Bylo výzvou je zdokumentovat, protože člověk nikdy nemůže zahrát stejnou hru dvakrát. Musel jsem vysvětlit řadu herních hlášek, vycházejících z toho, co všechno se během hry může stát, a současně učit fyzickou dovednost. Polarity začala jako socha... „hra“ vyrostla z výzvy, jakou je samotné stavění stojatých disků.

—Douglas Seaton

Polarity™ a všechna související loga a obchodní značky jsou registrovanými obchodními značkami a/nebo značky služeb společnosti Temple Games Inc., držitele světových práv.

© 2005–2006 Temple Games Inc; © 2007 Dalibor Novák. Všechna práva vyhrazena.

STRATEGICKÁ PŘÍRUČKA PRO HRU POLARITY

Tato příručka je zaměřená na to, aby z vás byl lepší hráč Polarity a dává vám ilustrované příklady manévřů, stejně jako tipy a odpovědi na často pokládané otázky.

Základní pojmy

Následující výrazy jsou základními důležitými pojmy, se kterými se v této příručce setkáte. Je důležité se je naučit, protože jsou ve hře rozhodující.

Akční disk: disk v ruce, který je vnašen do hry, barvou aktivního hráče navrch.

Můžete ho umístit do hrací plochy jediné svou vlastní barvou navrch a můžete ho zahrát jediné na disky nebo Věže, jež jsou také otočené vaší barvou navrch.

Získávání kořisti: způsob získávání bodu. Když se disky přitáhnou k sobě ve skupiny dvou nebo více, protihráč toho hráče, který akci způsobil, zvedá disky a pokládá je jako Věž.

Konverze: přeměna Kejklíře v Základní disk.

Chyba: jakákoli druhotná reakce nebo pohyb disků nebo Věží ve hře, která má za následek, že se disky dotknou jeden druhého, spadnou naležato na hrací desku, jsou vytlačeny nebo přitáhnuty mimo hranice nebo když se naplacato ležící disky posunou ze své pozice o více než svůj průměr.

Základní disk: jeden z pěti disků, které jsou zahrány na úplném začátku hry NEBO Kejklíř, který byl shozen dolů (ať už náhodou nebo úmyslně) během hry.

Kejklíř (neboli Stojící disk): disk, který je úspěšně umístěn do hry opřením Akčního disku o jiný disk vaší barvy.

Věže: štosy dvou nebo více disků. Na konci hry vám Věže dají body. Hráč s celkem největším počtem disků ve Věžích – mínus počet kousků zbylých v jeho nebo její ruce – vyhrává hru.

Tah: Váš tah začíná když vaše ruka překročí hranice kruhu. Během vašeho tahu můžete úspěšně zahrát akční disk nebo způsobit chybu. Je důležité pamatovat na to, že váš tah není u konce, dokud váš protihráč nezačne svůj tah. To znamená, že i poté, co jste úspěšně umístili disk na desku nebo způsobili náhodnou nebo záměrnou chybu a odtáhli svou ruku z hrací plochy (vaše ruka přešla zpět mimo kruh), je stále technicky váš tah, dokud protihráč nezačne svůj tah překročením kruhu jeho/její rukou. Pokud se během vašeho tahu – i poté co jste dali svou ruku pryč z kruhu – i zdánlivě samovolně udá nějaká chyba, stává se během vašeho tahu a vy musíte jednat podle toho.

Věci k zapamatování

Jelikož Polarity využívá silné magnetické síly, je pár důležitých věcí, na které dbát, než začnete hrát:

1. Polarity by se měla hrát na nemagnetickém povrchu. Nejlepší hrací povrch je takový, který je pevný a perfektně rovný a plochý. Povrch, který umožní oběma hráčům volně se pohybovat okolo plných 360 stupňů desky, je také vhodnější.
2. Pokud nosíte hodinky nebo jakékoli šperky, které by se mohly magnetismem poškodit, sundejte si je.
3. Držte vždy v ruce jen jeden magnet, protože magnetické síly ostatních magnetů silně ovlivní ostatní kousky na desce.
4. Volné oblečení a vlající rukávy se mohou dotknout disků a způsobit nechtěné chyby.
5. Cvičte, cvičte, cvičte. Brzy zjistíte, že jste mistrem Polarity!
6. Pro zábavu si zahrajte Polarity na veřejnosti. Užasnete nad tím, kolik lidí se zastaví pozorovat celou hru nebo se zeptat, kde mohou dostat svoji sadu.

Výběr barvy

Hráč, který vyhrává los, si může vybrat, zda bude hrát jako bílý a začne nebo jako černý, aby reagoval na to, co učiní jeho protihráč. Výherce losu může také získat jistou výhodu výběrem barvy, která se shoduje s barvou (magnetickým polem) shodnou s losem, tak aby se jeho nebo její disky a disk červený odpuzovaly.

Stavění Kejkliře

Kejkliři jsou jedním z nejzákladnějších prvků hry, i když současně tím, s nímž mají mnozí hráči zprvu problémy. Obrázek napravo ukazuje úspěšně umístěného Kejkliře.

POZNÁMKA: Pokud se pokusíte umístit Kejkliře a disk spadne naležato na hrací plochu, jednoduše ho zvedněte a zkoušejte dál, dokud se vám to nepovede.



Strategické tipy!

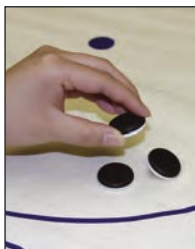
Časem můžete chtít konvertovat Kejkliře v základní disky. Čím vyšší je úhel Kejkliře, tím obtížnější bude jej konvertovat. Nízko balancující Kejkliř umožňuje snadnou konverzi, ale strmý, příkře stojící Kejkliř je mnohem nestabilnější pastí – pro vás i vašeho protihráče. Jak pokročíte ve své dovednosti a stanete se větším znalcem různých umístění, věnujte pozornost zisku z takových umístění.

Úvod do chyb – konverze Kejklíře v základní disk

Pamatujte, chyby jsou VELKOU částí vlastní hry. Chyby mohou být záměrné nebo náhodné. Chyby mohou být užívány ke stavbě většího hracího prostoru a reagovat s protihráčovými. Jak budete hrát Polarity více a více, objevíte jemné chybové pohyby, které dají vaší hře velkou strategickou podporu. Pro tuto chvíli se soustředíme na klíčový pohyb za použití náhodné chyby.

Úspěšná konverze

Během hry můžete chtít konvertovat Kejklíře v Základní disky. Kejklíři jsou konvertovány proto, abyste získali Základní disky navíc, o které budete moci hrát více Kejklířů nebo proto, abyste posunuli své disky blíže k protihráčovým diskům – abyste narušili jeho nebo její hru. Cvičení v tomto pohybu nese dokonalost! Nikdy není špatný nápad cvičit konverze mimo regulérní hru, abyste to v reálné hře dokázali s lehkostí. Opatrně přibližujte Akční disk shora ke svému Kejklíři a dejte pozor, abyste nenarušili magnetická pole jiných disků ve hře.



POZNÁMKA: Pokud se pokusíte konvertovat Kejklíře a způsobíte, že černý NEBO bílý disk spadne naležato (a tím se konvertuje v Základní disk), okamžitě odtáhněte svoji ruku z hrací plochy. Váš tah je nyní u konce.

POZNÁMKA: Sice je možné konvertovat více než jednoho Kejklíře naráz, ale ujistěte se, že tak učiníte během jediného pohybu. Jinými

slovy, nemůžete konvertovat Kejklíře a pak svou rukou šknout znovu a konvertovat dalšího Kejklíře. Konverze dvou nebo více Kejklířů se musí odehrát současně.

Stane se nehoda – neúmyslné chyby

Náhodné chyby se během hry stávají a mohou okamžitě změnit rovnováhu síly. Všechny chyby, i ty záměrné, se řídí důležitými pravidly.

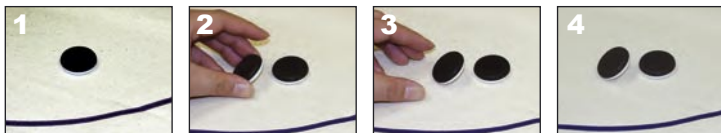
POZNÁMKA: Váš tah není dokončen, dokud protihráč nezačne svůj. To je i poté, co jste úspěšně umístili na desku disk nebo způsobili nahodilou nebo záměrnou chybu a odtáhli svou ruku z hrací oblasti (vaše ruka přešla zpět mimo kruh), je stále technicky váš tah, dokud protihráč nezačne svůj tím, že překročí linii kruhu rukou svojí.

Herní scénář: Ilustrovaný průvodce dodatečnými pravidly

Vzorová primární akce: vytvoření Leaneru

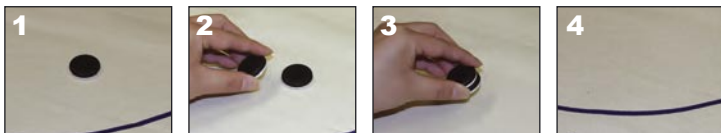
- 1. Situace:** Jeden černý Základní disk je již na hrací ploše.
- 2. Pokus:** Akční disk je přiblížen nízkou k bodu, kde je cítit, že se magnety odpuzují.
- 3. Reakce:** Akční disk je zvednut a vybalancován na kraji magnetického pole Základního disku.
- 4. Výsledek:** Akční disk byl postaven úspěšně a nyní se opírá. Tah dokončen.

POZNÁMKA: Je možné hrát vždy jen s jedním diskem. Tah není dokončen, dokud disk není vyvážen a nestojí opřený o neviditelné pole. Disky mohou za použití podobné techniky balancovat na věžích nebo i jiných Kejklířích. Balancování Kejklíře na jiném Kejklíři je velmi obtížné a měli byste se o to pokoušet až když jste si jistí základy hry.



Pokus o primární akci se nepovedl a vzniká náhodná chyba

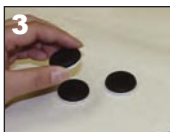
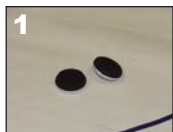
- 1. Situace:** Jeden černý Základní disk je již na hrací ploše.
- 2. Pokus:** Akční disk je vnesen do hry k pokusu vytvořit Kejklíře.
- 3. Reakce:** Akční disk byl postaven příliš blízko k Základnímu disku a Základní disk vyskočí a připojí se k Akčnímu disku.
- 4. Výsledek:** Jak Akční, tak Základní disk jsou vráceny do hráčovy ruky. Tah je dokončen.



Klíčový strategický pohyb: Rozšiřování, stavění a růst vašeho teritoria

- Záměrná chyba, konverze Kejklíře v Základní disk

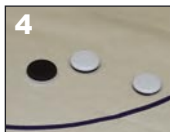
- 1. Situace:** Na hrací ploše jsou dva černé disky (Základní disk a jeden Kejklíř z předešlého tahu).
- 2. Pokus:** Akční disk je vnesen do hry vysoko nad Základní disk.
- 3. Reakce:** Jemným pohybem nahoru a dolů – využitím magnetické síly Akčního disku jako nástroje – je Kejklíř přinucen spadnout naležato na hrací plochu a stává se dalším Základním diskem.
- 4. Výsledek:** Akční disk je vrácen do vaší hromádky disků, aby se s ním hrálo znovu. Výhoda spočívá v tom, že teď máte dva Základní disky, na kterých stavět. To, že disk ve hře přimějete spadnout (chyba) ze stavu, kdy se opírá o neviditelné pole, aniž by se dotkl jiného disku, samo o sobě ustavuje tah.



Chyba – scénář, který nezahrnuje kontakt mezi disky

- 1. Situace:** Jeden černý Základní disk, dva bílé disky: jeden stojí, jeden leží.
- 2. Pokus:** Akční disk je vnesen do hry, aby k pokusu vytvořit Kejklíře.
- 3. Reakce:** Černý způsobí, že dříve opřený bílý disk se převrátí tak, že nyní ukazuje černou barvu navrch. Toto narušení pole ukončuje tah černého a Akční disk je vrácen do hromádky disků, se kterými se teprve bude hrát.
- 4. Výsledek:** Černý nesmí získat výhodu (ani bílý nesmí být trestán) za tuto pochybenou hru. Bílý ukořistí spadlý disk tím, že ho zvedne a obrátí jej tak, aby ukazoval bílou vzhůru, a vrátí jej kamkoli na hrací plochu, bílou stranou navrch. Pokud shozený bílý disk spadl tak, že ukazuje bílou barvu (a ne černou jak ukazuje foto 3), pak zůstane ve hře tam, kde právě leží.

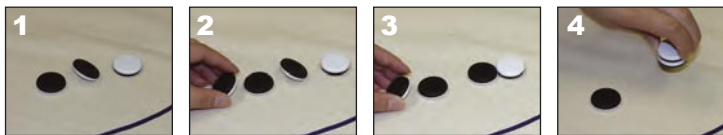
POZNÁMKA: Pokud nastane chyba zatímco se bílý snaží ukořistit disk, pak hráčův tah okamžitě končí. Disk, který se bílý snažil ukořistit, je vrácen do bílého hromádky nezahrnutých disků. Černý je na tahu. Podívejte se také níže do sekce „Neúspěšné získání kořisti“.



Chyba – náhodné spojení disků

- 1. Situace:** Na hrací ploše jsou tři disky: jeden bílý Základní disk a jeden černý Kejklíř mezi ostatními dvěma Základními disky.
- 2. Pokus:** Akční disk je vnesen do hry k pokusu stát se Kejklířem černého Základního disku na opačné straně druhého Kejklíře.
- 3. Reakce:** Dříve opřený černý disk je přetlačen a spojí se s bílým Základním diskem.
- 4. Výsledek:** Chyba (narušení dříve vybalancovaného disku) ukončuje černého tah. Akční disk je odstraněn z plochu a vrácen do černého štosu nezahravných disků. Bílý se nyní musí pokusit o získání kořisti.

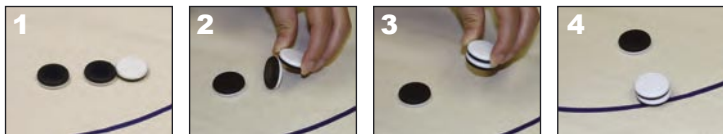
POZNÁMKA: Jako výsledek pokusu o hru jsou všechny disky, které se střetly a spojily, nyní součástí kořisti (štosovacího/skórovacího pokusu).



Úspěšné získání kořisti – budování skóre

- 1. Situace:** Černý disk vynutil kontakt mezi dvěma disky.
- 2. Pokus:** Bílý se musí pokusit ukořistit všechny disky, které se sebe dotýkají. Mohou to být Základní disky a/nebo Věže.
- 3. Reakce:** Zvednutí jednoho disku přímo vzhůru z plochy způsobí, že jiný disk, který se ho dotýkal, se k němu zespona přicvakne.
- 4. Výsledek:** Bílý vrací nově vytvořenou Věž kamkoli na plochu bílou barvou navrch, aby ustavil dva body. Jakmile je tato Věž ukořistěna, hráč, který Věž získal, nyní odehraje normální tah a může kovertovat disk, umístit Kejklíře nebo zahrát útočný tah.

POZNÁMKA: Všechny štosy vytvořené pokusem o hru černého mohou být prohlášeny za ukořistěné, aniž by s nimi bylo pohybováno.



Neúspěšné získání kořisti – nejsou získány žádné body a tah je ztracen

- 1. Situace:** Černý základní disk, který byl již na hrací ploše, neúmyslně vytvořil kontakt s bílým Základním diskem.
- 2. Pokus:** Bílý se musí pokusit ukořistit dotýkající se disky.
- 3. Reakce:** Zatímco se bílý pokouší disky získat, způsobí, že spadne Kejklíř na plochu a ten se stane Základním diskem.
- 4. Výsledek:** Disk, který bílý způsobil, že spadl na plochu a stal se Základním diskem, ukončuje pokus o získání kořisti. Disky v ruce (ty, které se pokoušel získat), jdou do bílého ruky, aby s nimi v budoucnu hrál, a ztrácí tah. Na tahu je černý.



Dodatečné tipy a pravidla

Útočné užití kontaktu

Kontakt je někdy používán jako důležitá útočná strategie. Například hráč úmyslně použije magnetického odpuzování jeho nebo jejího disku, který drží v ruce, aby přinutil jeden ze svých disků dotknout se protihráčova Základního disku, který má na sobě také opřeného Kejklíře. Když se protihráč pokusí ukořistit nyní spojené disky a získat tím body, protihráčův Kejklíř spadne – což vyžaduje po protihráčovi, aby vrátil tu nepovedenou kořist do svého štosu. Hra pak pokračuje opět prvním hráčem.

Mnohonásobné reakce

Někdy se přihodí během tahu více než jedna chyba. Když se to stane, uplatňují se všechna výše uvedená pravidla. Například při pokusu umístit Kejklíře hráč způsobí, že spadne jiný Kejklíř a zároveň se spojí k sobě jiné disky na ploše. Disky z původního pokusu se vracejí do nezahraného štosu a k tahu se dostává protihráč, který pak musí úspěšně ukořistit všechny dotýkající se disky.

Vytlačení z kruhu

Pokud je disk nebo Věž vytlačena mimo hranice, je vložena do hráčových rukou a jeho nebo její tah je u konce. Následuje protihráčův tah.

Přitáhnutí z kruhu

Pokud je disk přitáhnut z hrací plochy k disku v hráčově ruce, je takový disk považován za disk mimo hranice, protože opustil plochu. Jak disk mimo hranice, tak disk v hráčově ruce, jsou vráceny do nezahrané hromádky a tah toho hráče je u konce. Následuje protihráčův tah.

Posouvání

Hráč může použít disk v ruce k tomu, aby posunul Základní disk, věž nebo Kejklíře ze své stávající pozice. Nicméně, pokud se Základní disk nebo Věž posunou o více, než svůj průměr, tah tohoto hráče končí. Pokud disk nebo Věž přijde do kontaktu s jiným diskem nebo Věží, protihráč může získat kořist a tím body. Kejklíři se mohou odkutálet více, než jeden průměr disku, když nespádnou naležato na plochu nebo se nedotknou jiného disku.

Základní etiketa

Pokud hráč neúmyslně negativně zapůsobí na hru mimo svůj tah (například strčí do stolu nebo způsobí reakce nezahranými magnety), je takový hráč považován za autora jakýchkoli chyb, které se mohly udát. Vyřešte tyto chyby jako normálně, a pak nechte aktivního hráče pokračovat s jeho nebo jejím tahem.

Často pokládané otázky

Q: Vyhrál jsem los a vybral si černou. Hraju stále první?

A: Ne. Nezávisle na tom, kdo vyhrál los, první vždy začíná bílý.

Q: Mohu použít svůj Akční disk k tomu, abych vytlačil protihráčův disk mimo hranice?

A: Ne. Musíš zahrát svůj Akční disk jen na své vlastní disky nebo Věže.

Q: Mohu vnést svůj Akční disk do hry jakkoli natočený?

A: Musíš vnést svůj akční disk do hry svou barvou navrch. To může být jakkoli od 0 stupňů (vodorovně) do 90 stupňů (svisle).

Q: Mohu umístit Kejkliře mimo kruh?

A: Dokud se nějaká část disku dotýká plochy uvnitř nebo na kruhu, je považován za disk uvnitř hranic.

Q: Co se děje, pokud vytlačím disk nebo Věž mimo hranice?

A: Tvůj tah je u konce a vracíš disk nebo Věž do nezahraného štosu.

Q: Několik disků se spojilo mezi tahy. Čí to je chyba?

A: Hráč, který právě skončil svůj tah je stále považován za aktivního hráče, dokud ruka dalšího hráče nepřekročí stůl. Proto jakékoli chyby jdou na účet hráče, který právě dohrál.

Q: Nezbyvají mi na ploše žádné disky ani Věže. Mohu postavit Základní disk?

A: Nikdy nemůžete postavit Základní disk, kromě úvodního umísťování. Pokud ti nezbyvá na ploše žádný disk ani Věž tvé barvy, prohráváš.

Q: Když jsem stavěl Kejkliře, způsobil jsem, že se disk posunul, ale s žádným se nespojil. Co se děje?

A: Naplocho ležící disk nebo Věž, které se posunou o více, než svůj průměr, ukončují tvůj tah. Kejkliř se smí odkutálet na jakoukoli vzdálenost, pokud se ničeho nedotkne.

Q: Konvertoval jsem jeden ze svých Kejkliřů, ale spadl barvou mého protihráče navrch. Co se děje teď?

A: Tvůj tah je u konce. Nech disk tam, kde leží, nezávisle na tom, jakou barvou je teď navrch.

Q: Způsobil jsem, že jeden z protihráčových Kejkliřů spadl naplocho. Co se děje?

A: Tvůj tah je u konce. Nicméně, pokud ten disk má teď na vrchu tvoji barvu, protihráč ho musí získat jako kořist.

Q: Chyba vyústila v to, že některé disky se spojily částečně mimo hranice. Co se děje?

A: Dokud je alespoň jeden ze spojených disků uvnitř hranic, jsou všechny uvnitř hranic.

Q: Můj protihráč způsobil chybu, která mě nechává s úkolem získat kořist, který je nespelnitelný. Musím se přesto pokusit o získání kořisti?

A: Pokud tvůj protihráč způsobil spojení jakýchkoli disků a/nebo Věží, musíš se pokusit získat kořist.

Q: Můj protihráč vytvořil dvě oddělené skupinky spojených disků. Co se děje teď?

A: Pokud máš více skupinek spojených disků, musíš se pokusit je získat odděleně. Pokud způsobíš chybu během kteréhokoli z těchto pokusů získat kořist, tvůj tah končí.

Q: Můj protihráč způsobil chybu během pokusu získat kořist. Je teď na mě, abych získal zbylé spojené disky?

A: Ano. Musíš se pokusit vyřešit všechny chyby na ploše na začátku svého tahu.

Q: Chyba mého protihráče již vytvořila Věž. Mám ji i tak získávat jako kořist?

A: Ano. Dokud není tvou barvou navrhnout, v kterémžto případě ji můžeš prohlásit za ukořistěnou a nechat tam kde je.

Q: Mohu použít dvě ruce, abych nabral disky při pokusu získat kořist?

A: Ne. Můžeš použít jen jednu ruku, abys uchopil disk a musíš tento úchop udržet, dokud všechny disky v pokusu získat kořist nad plochou nevytvoří Věž.

Q: Mohu uchopit během pokusu získat kořist více než jeden disk?

A: Můžeš uchopit více než jeden disk, pokud jsou disky, které uchopuješ, srovnány do podoby věže.

Q: Vytvořil jsem během pokusu o získání kořisti chybu. Co se děje?

A: Nalož s chybou z pokusu o získání kořisti jako s chybou způsobenou během hry Akčním diskem. Disky v ruce jdou do tvého nezahraného štosu a tvůj protihráč se teď musí pokusit získat zbývající disky.

Q: Během pokusu získat kořist některé spojené disky zůstaly na ploše, zatímco zbytek vytvořil Věž v mé ruce. Mám i tak umístit Věž?

A: Ne. Pokud se některé spojené disky rozpojí, vytváří to chybu. Disky v ruce jdou do tvého nezahraného štosu a tvůj oponent musí zkusit získat zbylé disky.

Q: Mohu smístit moji starou sadu Polarity od firmy Irwin nebo Tangent s mojí novou sadou od Temple Games?

A: Přestože pravidla Temple Games jsou fakticky shodná s těmi s původní hrou Polarity, jiné aspekty hry se vyvinuly. Prohodit plátěné podložky je v pořádku, ale

mísit magnety z rozdílných edicí se nedoporučuje. I když mohou vypadat stejně (jen s drobnými odlišnostmi danými výrobou), magnety uvnitř stejné nejsou. Když byla hra vydána znova, staly se pro magnety dostupné lepší materiály, které vytváří lepší vyrovnanou magnetickou sílu. Je důležité, aby se všechny magnety k sobě chovaly podobně.

Q: Jak mohu pečovat o své hrací plátno Polarity?

A: Pračka plátěnou podložku vyčistí na nízkou teplotu, za použití změkčovadla. Nebělit. Nesušte ji sušičkou; místo toho ji přežehlete teplou (ne horkou) žehličkou z rubové strany. Tím ji vysušíte a odstraníte největší vrásky. Skladujte ji srolovanou do ruličky. Neskládejte ji, protože to by vytvořilo přehyby.

Q: Jak se mám starat o své magnety Polarity?

A: Pokud to potřebujete, omyjte je jeden po druhém teplým, lehce vlhkým hadříkem. Neupouštějte je, protože to by mohlo způsobit, že se magnety depolarizují. Neskladujte je s jinými druhy magnetů. Doporučuje se je skladovat pohromadě v zarolovaném plátne a pytli, aby se žádný neztratil.

Q: Ztratil jsem některé ze svých magnetů. Mohu dostat náhradní?

A: Navštiv www.polarity.cz nebo www.polaritygame.com pro informace o nahrazení magnetů.

Varianty hry Polarity

Mix pro tři hráče

Při pokládání základních disků se hráči střídají a zbylé disky si rovnoměrně rozdělí (každý hráč dostává 14 disků). Hra pokračuje podle střídání hráčů, přičemž barvy se střídají také, takže každý hráč hraje opačnou barvou, jakou hrál nebo hrála minulý tah. Vítězem je osoba, která jako první použije všechny svoje disky. Jiná varianta je taková, že každý hráč získává tolik bodů, kolik je ve věžích barvy, s níž hráli naposledy, z čehož pak odečte jeden bod za každý disk ve svém nezahraném štosu.

Týmová hra pro čtyři hráče

Polarity mohou hrát čtyři hráči. Hra je fakticky shodná s normálními pravidly, s tou výjimkou, že každý tým (barva) sestává ze dvou hráčů, kteří se v tazích střídají již od počátečního umístování Základních disků. Členové týmu sdílejí stejný nezahraný štos disků a vyhrávají nebo prohrávají jako tým.

Pokročilá týmová hra pro čtyři hráče

Hra je stejná jako v základní týmové variantě pro čtyři hráče, kromě toho, že po úvodním umístění Základních disků jsou zbývající disky rozděleny na čtyři části. To znamená, že první hráč v každém týmu má 11 disků jeho nebo její spoluhráč má 10 disků. Pokud kterýkoli z hráčů dohraje všechny své disky v svém štosu, hra končí. Skóre se určí stejně jako ve standardní hře, tedy s každým týmem jako spojenou jednotkou. Členové týmu tak mohou spolupracovat, aby jeden z nich odehrál všechny své disky, aby se pokusil ukončit hru kdykoli věří, že jeho nebo její tým může vyhrát.

Východisko

Hra je stejná jako u klasické podoby, s tím rozdílem, že během úvodu každý položí jen jeden Základní disk. Hráči pak musí rozšířit svůj základ z jediného Základního disku. Rada: Nedělejte chaos příliš brzy!

Více věže pro Tebe

Během pokusu o získání kořisti nakládejte se všemi Kejklíři na chybových discích nebo Věžích jako s částí chyby, jako by byly spojené. Při pokusu o získání kořisti musí být všechny Kejklíři přicvaklí a součástí Věže, aby se povedla úspěšná kořist. Tato varianta odstraňuje strategickou schopnost vytvořit nesplnitelnou výzvu k získání kořisti, ale otevírá možnost, aby byly Věže více používány k opírání Kejklířů.

Závěrečné poznámky

„Vidění“ magnetických vln – Rozvoj šestého smyslu

Už po krátkém čase se mnoho lidí svěříje, že jim stačí podívat se na hrací plochu a „vidí“ síly magnetismu, které jsou ve hře. Když hru hrajete, pozorujte rozložení jednotlivých kousků. Všimněte si, jak shluky disků vzájemně ovlivňují jeden druhý. Všimněte si, jak některé disky stojí v úhlech, které se na první pohled nezdají v pořádku nebo přirozené. Vaším vnitřním okem myslí se pokuste představit si vlny vyzařující z disků, které jsou ve hře – a z disků, které se pokoušíte zahrát. Rozvoj tohoto nového smyslu může jít daleko, až k mistrovskému zvládnutí Polarity.

Srdečně děkujeme, že hrajete Polarity!

Doufáme, že budete i nadále rádi hrát tuto unikátní hru i v budoucích letech a pobízíme vás, abyste prohlubovali své dovednosti – a pomáhali druhým prohlubovat jejich – skrze účast v naší on-line komunitě na **diskuze.polarity.cz** a **forums.temple-games.com**. Tam najdete tipy pro začátečníky i pokročilé, budete moci vzájemně komunikovat s dalšími hráči Polarity a dostat oficiální odpovědi na vaše otázky ke hře Polarity.

Navštivte nás on-line na **www.polarity.cz** a **www.polaritygame.com**.

Poznámka k překladu: *Specifické termíny hry Polarity jsou za účelem větší srozumitelnosti psány s Velkým písmenem na začátku.*

Chcete zdarma herní tipy, stažitelnou Strategickou příručku s ilustrovanými pohyby, zajímavosti o magnetech, komunikovat s dalšími hráči a ještě více?

Navštivte nás on-line na webu

www.polarity.cz

Design hry: Douglas Seaton

Kniha pravidel: J. T. Kauffman a Mark Furr

Grafický design: Bob O'Sullivan

Český překlad: Dalibor Novák

Vydavatel: Temple Games, Inc., 2132 Adams Avenue, San Leandro, CA 94577, USA; www.templegames.com

Evropský distributor: FERTI, ZI du Phare, 27 rue François Arago, FRANCE; ferti.free.fr

Exkluzivní distributor pro Českou republiku:

Dalibor Novák, Mláďí 448, Praha 5, 155 00; www.polarity.cz,

tel.: 774554630 (je-li to možné, volejte ve večerních hodinách), info@polarity.cz

.cz

Polarity™ a všechny související loga a obchodní značky jsou registrované obchodní značky a/nebo značky služeb společnosti Temple Games Inc., držitele světových práv.

© 2005–2006 Temple Games Inc.; © 2007 Dalibor Novák.

Všechna práva vyhrazena.

Poznámka k překladu: Specifické termíny hry Polarity jsou za účelem větší srozumitelnosti psány s Velkým písmenem na začátku.



TEMPLE GAMES®
I N C O R P O R A T E D

www.polaritygame.com



TEMPLE GAMES, INC.
2132 Adams Ave.
San Leandro, CA 94577



Toll Free: 1-888-450-9858



Phone: 1-510-577-7800



Fax: 1-510-577-7816



Web: www.templegames.com