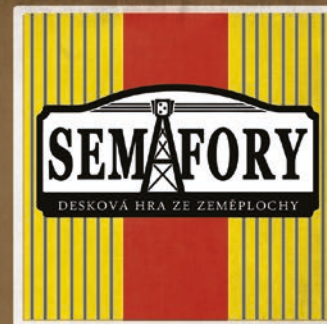


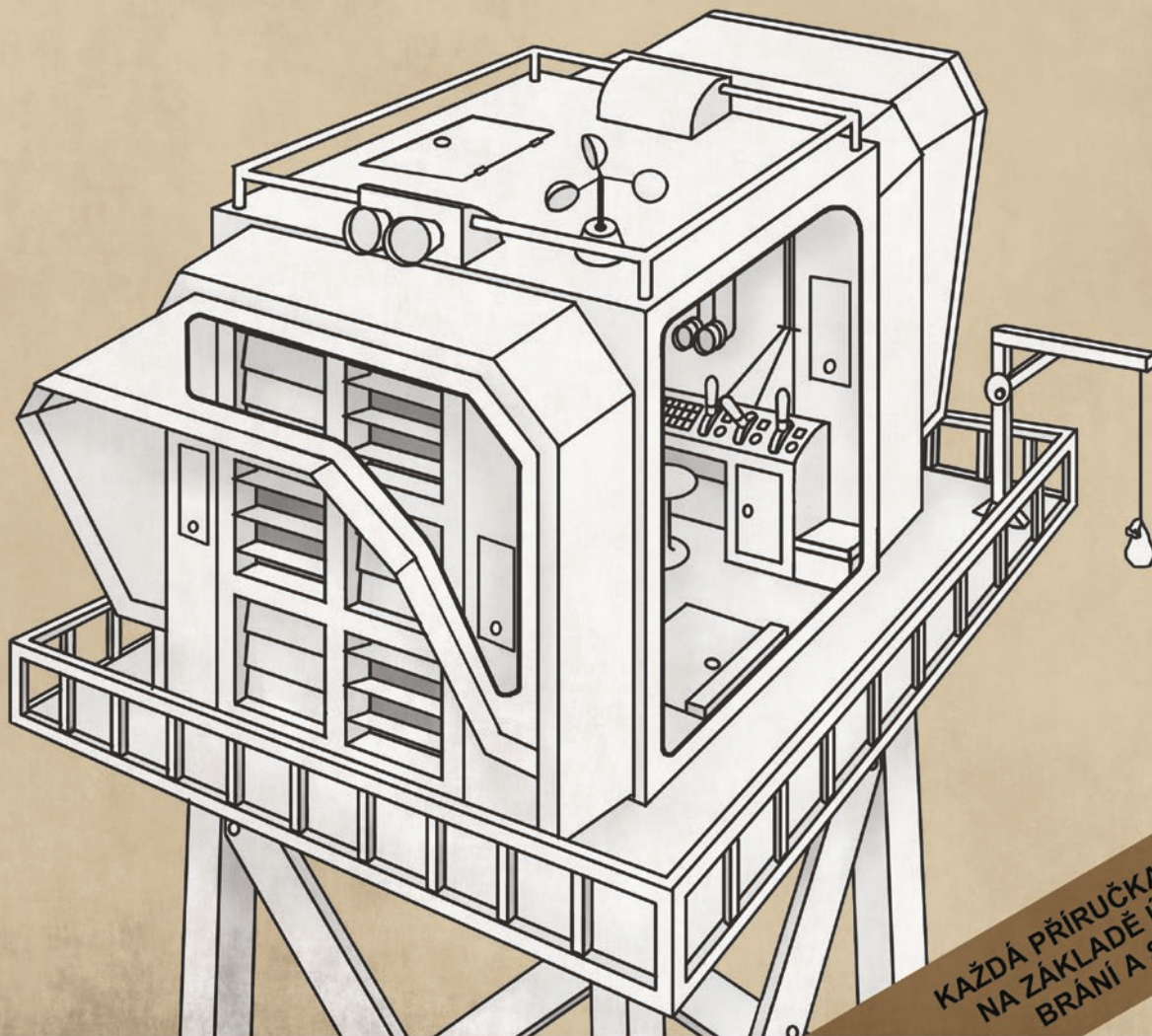
Společnost Velká linka

# SEMAFOROVÁ VĚŽ

Platí od roku Význačné žáby (modely I, II a III)



## Příručka operátora



KAŽDÁ PŘÍRUČKA BYLA SEPSÁNA  
NA ZÁKLADĚ ÚPLNÉHO ROZE-  
BRÁNÍ A SLOŽENÍ VĚŽE



Návrh a vydání



### Věnováno vzpomínce na sira Terryho Pratchetta.

Ta jiskra, jež nás vedla k vytvoření naší první hry, vzešla z jeho knih.

Jeho práce byla pro nás inspirací a díky jeho laskavosti se z nás staly Backspindle Games.

Děkujeme.

*Leonard Boyd & David Brashaw*

### Ilustrace & výtvarná stránka Amber Grundy

Smutná zpráva o tom, že se velký Plochtovůrce setkal se Smrtěm, jeho nejpůvodnější antropomorfofickou personifikací, nás zasáhla všechny, někoho víc než jiné.

Ale stále nám zůstal jeho odkaz, jeho svět a jeho výtvoření, které všichni tak milujeme a budeme je milovat dál, dokud se bude o siru Terryem Pratchettovi mluvit; člověk koneckonců není mrtvý, dokud zaznívá jeho jméno. Svět, který stvořil, je tak plný života a inspirace, že jen doufám, že jsem jeho práci vzdal patřičný hold v ilustracích k této hře – a snad tak budu moct činit i nadále.

Se vzpomínkou na sira Terryho Pratchetta,  
*Amber „umělecký poštuchovač“ Grundy*

Backspindle Games děkují těmto lidem: Dr. Pat Harkin, Jason Anthony, Nic Jansen, Silvia Alexandra a další početní návštěvníci zeměplošských conů za cennou zpětnou vazbu a playtesting Semaforů od prvního návrhu až k publikaci.



Český překlad a sazba  
Autor českých zeměplošských pojmenování  
Grafická úprava  
Jazyková úprava

Michal Stárek  
Jan Kantůrek  
Jiří Tomášek  
Eliška Pospíšilová, Kamil Smola,  
Jan Březina, Martin Hrabálek

Českou verzi vydaly REXhry, Údolní 403/42, 602 00 Brno  
[www.rexhry.cz](http://www.rexhry.cz) [obchod@rexhry.cz](mailto:obchod@rexhry.cz)  
Sledujte nás na Facebooku: [fb.com/rexhry](https://www.facebook.com/rexhry)

© 2015 Backspindle Games Limited. Veškerá práva vyhrazena.  
© 2016 REXhry (česká verze)



## Co jsou SEMAFORY?

Semaforey, slangově klikače, jsou systém světelných věží, který se považuje za nejrychlejší formu vzdáleného přenosu zpráv na Zeměploše.

### HISTORIE SEMAFORŮ A SPOLEČNOSTI VELKÁ LINKA

Semaforey jsou prvním zeměplošským telekomunikačním systémem. Vynalezl jej Robert Srdénko. Semaforoví operátoři v něm vysílají na dálku kódované zprávy pomocí složitého mechanismu sestávajícího z lamp, táhel a rolet, umístěných na vysokých věžích. Zprávu potom dalekohledem sleduje operátor další věže, obvykle vzdálené asi 30 kilometrů.

Vynálezce tohoto systému založil i semaforovou společnost Velká linka, která vlastnila síť věží pokrývajících území od Stoských plání přes hory Beraní hlavy a skrz Bezejmenný kontinent až do Genovy. Když potom společnost trochu pokoutně a dost nepřátelsky převzalo obchodní konsorcium vedené poněkud bezohledným finančníkem Nadosahem Pozlátkem, staly se klikače nejčastější metodou dálkové komunikace na Zeměploše.

Stará metoda zasílání zpráv, kterou měl na povel ankh-morporský Poštovní úřad, sice už tou dobou byla na ústupu, ale nový poštovní vedoucí Vlahoš von Rosret je odhodlaný nevzdat se bez boje. Vyzval společnost Velké linky k závodu napříč kontinentem. **Kdo z nich dokáže doručit zprávu z Ankh-Morporku do Genovy jako první?**

# SEMAFORY

Hra podle knihy sira Terryho Pratchetta  
„Zaslaná pošta“ ze série Úžasná Zeměplocha

Hra pro 1–4 hráče od 8 let.  
Herní doba 30 minut.

## Obsah hry

- 1 příručka semaforového operátora
- 1 herní plán
- 1 karta semaforové abecedy
- 16 dílků lamp
- 1 list s nálepkami na lampy (není zde na obrázku)
- 36 semaforových karet
- 12 Hlášení o výpadku (karty s červeným rubem)
- 8 Hlášení o události (karty s modrým rubem)
- 8 Záznamníků operátora (karty se zeleným rubem)
- 48 čtvercových děrných štítků
- 4 figurky hráčů
- 2 žetony hlubinného trpaslíka
- 24 žetony odeslání (dřevěné kostičky)
- 12 semaforových věží
- 1 figurka ankh-morporského pošťáka
- 1 přesýpací hodiny (nejsou zde na obrázku)
- 1 látkový pytlík (není zde na obrázku)



herní plán



karta semaforové abecedy

žetony hlubinného trpaslíka

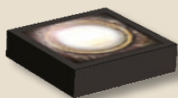


děrné štítky

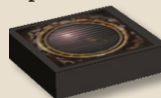


dílký lamp

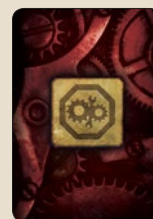
lampa zapnuta



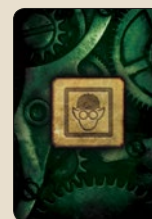
lampa vypnuta



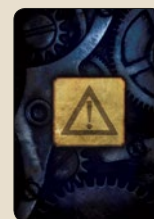
semaforové karty



Hlášení o výpadku



Záznamníky operátora



Hlášení o události

Před první hrou přilepte nálepky zapnutých/vypnutých lamp na dílký lamp.

**DŮLEŽITÉ:** Každý dílek by měl mít z jedné strany nálepku „lampa zapnuta“ a z opačné strany nálepku „lampa vypnuta“.



žetony odeslání



semaforové věže



figurka pošťáka



figurky hráčů

## ÚVOD

### Příběh operátorů

S blížící se soutěží o rychlost přenosu, ve které má obstát proti ankh-morporskému Poštovnímu úřadu, se Velká linka snaží najmout jen ty nejlepší věžní operátory. Dokážete si vyhrnout rukávy a mistrně ovládnout umění blikajících kódů? Budete tou nejrychlejší a nejbystřejší obsluhou klikačů na celé Ploše?

### Základy a cíl hry

Střední část herního plánu znázorňuje „semaforovou ústřednu“ ovládanou dřevnými štítky. Odtud mohou hráči ovládat několik semaforových věží.

Na desce je 16 dílků lamp, z nichž každý má na opačných stranách nálepku „zapnuto“ a „vypnuto“. Tyto dílky představují lampy na dvanácti semaforových věžích. Každý hráč dostane semaforovou kartu se zeměplošským jménem či slovem, kde je také vidět, jaké kódy musí vyslat v semaforové abecedě. To je zpráva, kterou má za úkol odeslat.

Hráči pak používají dřevné štítky, kterými vždy vypnou či zapnou dle daného vzoru určitý počet lamp rozmístěných v semaforové ústředně.

Hráči se v tazích střídají, zapínají a vypínají jednotlivé dílky lamp, a díky tomu vysílají požadovaná písmena dle své semaforové karty, v pořadí od prvního písmene k poslednímu. Vítězem je ten hráč, který jako první dokáže ve správném pořadí odeslat svoji přidělenou zprávu.

# Princip hry

*Semafor* lze hrát buď jako kompetitivní hru (hráč proti hráči) pro 2 až 4 hráče, nebo jako kooperativní týmovou hru, v níž se 1 až 4 hráči snaží pracovat společně a porazit hru.

Tato kapitola platí pro obě varianty.

## Herní plán

### SEMAFOROVÁ ÚSTŘEDNA

Tato část plánu má na sobě dílky lamp a používá se v kooperativní i kompetitivní hře.



STARTOVNÍ KONTROLKY

Určují, které věže má k dispozici hráč, který u této kontrolky sedí.

STARTOVNÍ KONTROLKY

### MAPA

Tato část plánu se používá jen v kooperativní variantě „Závod do Genovy“ a dětské variantě „Závod juniorů“.

## Semaforová abeceda

Kódované zprávy se posílají z věže na věž pomocí šestilampového semaforového systému. Každé písmeno abecedy odpovídá jedinečnému vzorci tvořenému kombinací zapnutých a vypnutých lamp. To jsou tzv. **světelné znaky**.

Semaforový systém je mladý vynález a jejich abeceda má být univerzální na celé Ploše, proto zatím přehlíží ankh-morporské háčky a čárky, stejně jako všechny ty zvláštní čmáranice, co nad písmena kreslí někteří obyvatelé Überwaldu (tedy ti, co mají ruce a umějí psát).

## SVĚTELNÉ ZNAKY

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	MEZERA
N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	KONEC

Každý znak semaforové abecedy je vyjádřen obdélníkem tvořeným 2 × 3 lampami.

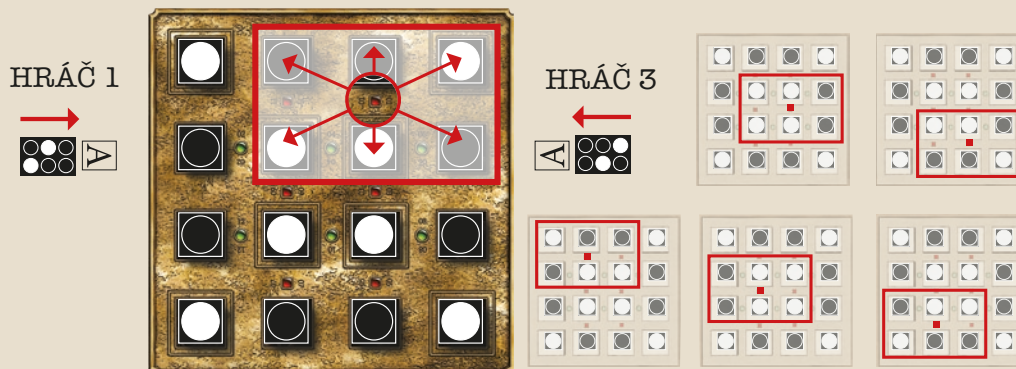
## Semaforová ústředna a kontrolky výběru věže

Střední část herního plánu se jmenuje semaforová ústředna. Každý hráč ovládá 6 semaforových věží. Tyto věže jsou v ústředně označeny kontrolkami výběru věže, červenými (čtvercovými) nebo zelenými (kruhovými). Tyto kontrolky odpovídají barvou startovním kontrolkám na vnějším okraji herního plánu.

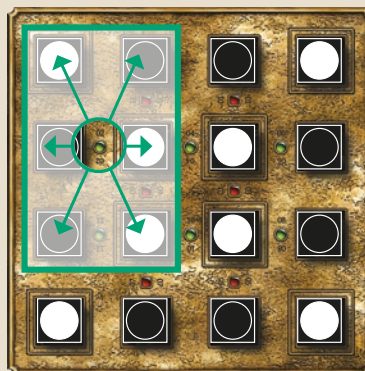
Každá kontrolka výběru je ve středu mezi šesti dílky lamp a představuje tak šestici lamp na jedné semaforové věži. Každý hráč může k výběru věží během partie používat jen ty kontrolky, které barvou odpovídají startovní kontrolce na nejbližší straně herního plánu (kterou ze svého místa vidí jako dolní).

Pokud tedy hráč sedí nejbliže u zelené (kulaté) startovní kontrolky, může používat pouze šest zelených kontrolkek výběru věže. Sedí-li u červené (hranaté) startovní kontrolky, pak mu náleží šest červených kontrolkek výběru.

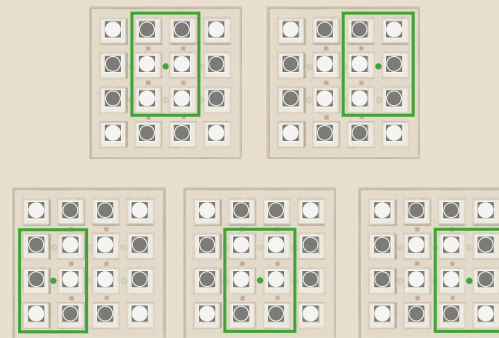
V příkladu zde znázorněném hráči 1 a 3 budou používat šest věží kolem červených kontrolkek výběru věže, zatímco hráči 2 a 4 budou používat šest věží okolo zelených kontrolkek.



HRÁČ 2



Šipky na obrázku znázorňují směr, z jakého musí daný hráč správně vidět světelný znak otočený k sobě.



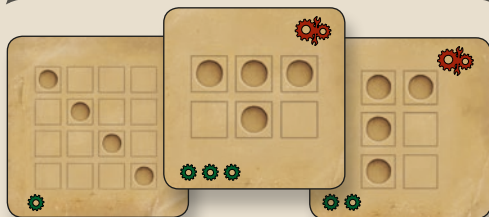
HRÁČ 4

## Semaforové karty

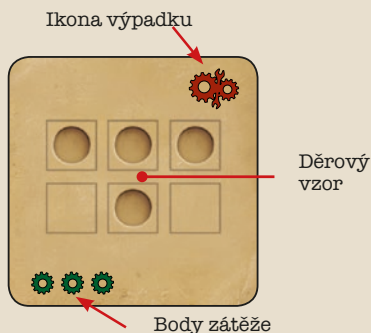
Každá semaforová karta obsahuje pět písmenné zeměplošské jméno či slovo. Toto jsou zprávy, které musí hráči odeslat, aby vyhráli.



## Děrné štítky

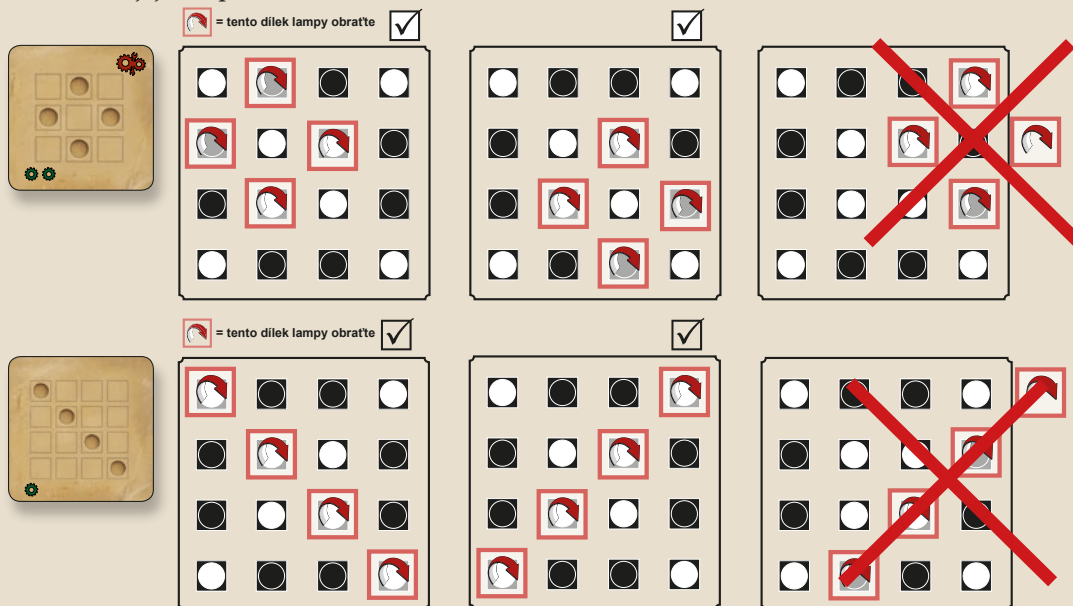


Lampy na semaforových věžích se ovládají pomocí štítků s děrováním vzorem. Každý štítek ukazuje určitý vzor z prostřížených děr. Když hráč vyloží tento štítek, musí otočit na opačnou stranu všechny dílky lamp odpovídající svým rozmístěním danému děrování vzoru.

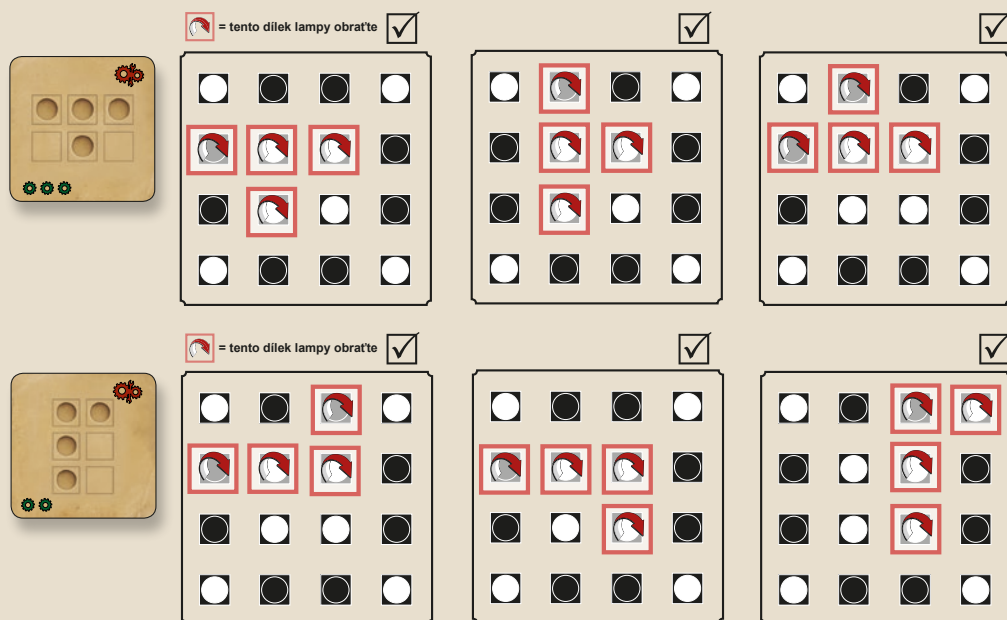


## Jak uplatnit děrný štítek

Vzor znázorněný na štítku se dá uplatnit kdekoliv v semaforové mřížce 4 × 4, aniž by jakákoli část přesahovala ven. Hráč pak musí obrátit všechny dílky lamp, které spadají do daného vzoru, na jejich opačnou stranu.



Vzory ze štítku lze libovolně otočit nebo i zrcadlově převrátit.



## Vyslání písmene

Potřebné světelné znaky naleznete na semaforových kartách přímo pod daným heslem.

(Větší verze světelných znaků je zobrazena i na kartě semaforové abecedy.)

Hráči uplatňují své štítky, aby obraceli lampové dílky na opačnou stranu, tím přepínali lampy a vytvářeli potřebné světelné znaky v semaforové ústředně.

## DŮLEŽITÉ

- Světelné znaky musejí být na herním plánu zobrazeny přesně a správně nasměrovány k hráči, který je vytváří.
- Hráči musejí odesílat písmena svého hesla v pořadí zleva doprava.
- Hráči nemohou odeslat více než jeden znak za tah.
- Hráč nemůže odeslat písmeno pomocí vzoru, jenž už byl na herním plánu na začátku jeho tahu. (Jinými slovy, hráč musí ve svém tahu změnit stav alespoň jedné ze šesti lamp okolo své figurky. Toho se dá docílit i vypnutím lampy pomocí jednoho štítku a opětovným zapnutím lampy dalším štítkem.)

## Body zátěže



Nový poloautomatický systém semaforů podstatně zmenšil dobu nutnou k přenosu zpráv napříč Zeměplochou, ale semaforové mají při častém používání sklony k přehřívání a výpadkům. Na každém štítku je v rohu vytištěný určitý počet zelených ozubených koleček.

Ta znázorňují mechanickou zátěž, jakou daný štítek během uplatnění přinese na převody a táhla věžového mechanismu. Ve hře *Semafor* se jim říká body zátěže.

V kompetitivní hře mají hráči povoleno použít jen **5 bodů zátěže** za tah.

V kooperativní hře se body zátěže využívají k posunu ankh-morporského pošťáka na jeho cestě do Genovy.

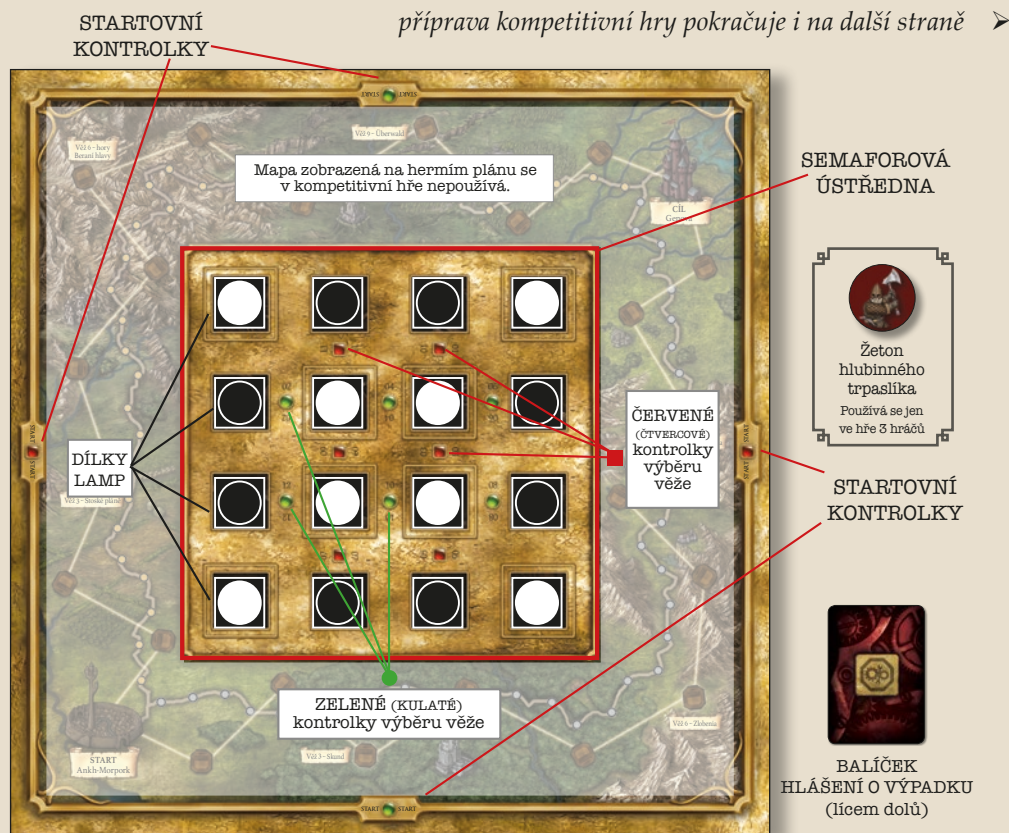
## KOMPETITIVNÍ HRA (2, 3 nebo 4 hráči)

V kompetitivní hře *Semafor* hrají proti sobě 2, 3 nebo 4 hráči jako jednotlivci a soutěží, kdo z nich dokáže nejrychleji odeslat slovo napsané na jeho přidělené semaforové kartě.

## Příprava (kompetitivní hra)

### Herní plán a dílky lamp

Položte herní plán na stůl a do semaforové ústředny ve střední části plánu umístěte 16 dílků lamp. Položte každý z nich správnou stranou nahoru dle obrázku níže. V kompetitivní hře se používá jen semaforová ústředna a startovní kontrolky na okraji plánu.



příprava kompetitivní hry pokračuje i na další straně ➤

## Figurky dle počtu hráčů:

### Dva hráči

Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na startovní kontrolku na své nejbližší straně herního plánu. Při hře ve dvou sedí oba hráči naproti sobě.

### Tři hráči

Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na startovní kontrolku na své nejbližší straně herního plánu. **Hráč, naproti němuž nikdo nesedí, si vezme žeton hlubinného trpaslíka a položí jej před sebe na stůl.** Během hry bude hlubinný trpaslík následovat tohoto hráče. Kdykoli hráč pohne figurkou, přesune se hlubinný trpaslík na věž, na níž hráč začínal svůj tah – bude tedy vždy blokovat tu věž, na níž hráč stál v předcházejícím kole. **Z věže obsazené hlubinným trpaslíkem nelze vysílat písmena.**



žeton hlubinného trpaslíka

### Čtyři hráči

Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na startovní kontrolku na své nejbližší straně herního plánu.

**Žetony odeslání:** Položte žetony odeslání na hromádku vedle herního plánu.

## Karty:

- Odložte karty **Záznamníků operátora** a **Hlášení o události** stranou (mají modré a zelené ruby). V kompetitivní hře se nepoužívají.
- Rozdejte každému hráči jednu **semaforovou kartu** s pětispisemným heslem, které musí odeslat. Tu si hráč položí před sebe lícem vzhůru. (Ostatní semaforové karty nebudou v této partii použity.)
- Rozdejte každému hráči jednu kartu **Hlášení o výpadku** (s červeným rubem) a zbytek těchto karet položte jako balíček vedle herního plánu, lícem dolů.
- Vhodte **děrné štítky** do pytlíku, zamíchejte je a nechte každého hráče vylosovat si tři.

## Kdo začíná?

Hráč, jehož heslo na kartě je v abecedě nejdřív, začíná hru.

Tento hráč si vezme kartu semaforové abecedy. Tato karta se potom přesouvá vždy aktivnímu hráči.

## Hráčův tah

V kompetitivní hře se každý hráčův tah skládá z následujících 4 fází, v tomto pořadí. Fáze 1 a 2 stojí body zátěže, kterých je v jednom tahu možné použít nejvýše 5.


**1 – Posun na kontrolku výběru věže**

**2 – Hraní štítků** (v každém tahu je povinné zahrát alespoň 1 štítek)

**3 – Označení semaforové karty**

**4 – Dobrání štítků**

## KOMPETITIVNÍ HRA – HRÁČŮV TAH PODROBNĚJI

 Přesun mezi kontrolkami a hraní štítků stojí body zátěže. Během jednoho hráčova tahu lze využít nejvýše 5 bodů zátěže.

### 1. Přesun mezi kontrolkami a výběr věže

Kontrolky výběru věže jsou červené čtverečky a zelená kolečka umístěná uvnitř semaforové ústředny. Hráč může svou figurkou posouvat pouze po těch kontrolkách výběru, které barvou odpovídají startovní kontrolce na té straně herního plánu, u níž hráč sedí. **Hráč musí posunout svou figurku na kontrolku výběru uprostřed 6 lampových dílků, z nichž chce odeslat písmeno.**

**Ve svém prvním tahu** vezme každý hráč figurku ze své startovní kontrolky a položí ji na libovolnou kontrolku výběru stejné barvy v semaforové ústředně. Toto je **VOLNÁ** akce, která nestojí žádné zátěžové body.

**Ve všech následujících tazích** se pohyb figurky mezi kontrolkami řídí těmito pravidly:

- Hráč se smí pohybovat jen po kontrolkách stejné barvy jako jeho startovní kontrolka.
- Hráč se musí posunout na **jinou** kontrolku výběru věže pokaždé, když chce odeslat další písmeno. (Výjimka z tohoto pravidla viz níže.)
- Každý krok na sousední kontrolku (svisle nebo vodorovně) stojí jeden bod zátěže.
- Diagonální krok mezi kontrolkami není možný.
- Je možné projít skrz kontrolku obsazenou hlubinným trpaslíkem nebo jiným hráčem. Není ovšem možné se zde zastavit.

**VÝJIMKA z pravidla o pohybu:** Pokud hráč v daném tahu písmeno neodešle, nemusí se v příštím tahu z kontrolky pohnout a může písmeno odeslat přímo odtud, pokud si to bude přát. Na připomenutí, že se hráč nehýbal, může překrýt žetonem odeslání svou startovní kontrolku.

### 2. Hraní děrných štítků

Poté, co hráč přesunul svoji figurku na novou kontrolku výběru věže, může za zbývající body zátěže vyložit z ruky jeden (povinně) nebo více (případně) děrných štítků, s jejichž pomocí se snaží vytvořit světelný znak odpovídající písmenu, které chce odeslat.

Vyložený štítek vždy hráč položí před sebe na stůl a otočí na opačnou stranu všechny dílky lamp odpovídající zobrazenému vzoru. Poté tento štítek odloží na odkládací hromádku.

### 3. Označení semaforové karty

Pokud se hráči podařilo kolem jeho figurky sestavit správný světelný znak, překryje dané písmeno na své semaforové kartě žetonem odeslání. K odeslání písmene je **NUTNÉ**, aby hráč během svého tahu změnil stav alespoň jedné ze šesti lamp kolem své figurky. Během tahu je možné odeslat nejvýše jedno písmeno.

### 4. Dobrání děrných štítků

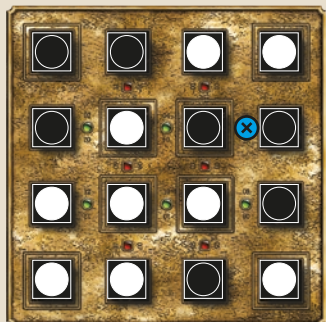
Na konci tahu musí hráč odložit všechny zahrané štítky na odkládací hromádku a dobrat si z pytlíku tak, aby měl v ruce opět tři štítky. Pokud někdo vylosoval poslední štítek z pytlíku, vraťte odhazovací hromádku do pytlíku, promíchejte jej a pokračujte ve hře.



## Kompetitivní hra – příklad tahu

Hráč Jirka v předchozím tahu již odeslal první písmeno (B) svého semaforového hesla. Tento tah potřebuje odeslat písmeno U.

### ⊗ Začátek Jirkova tahu



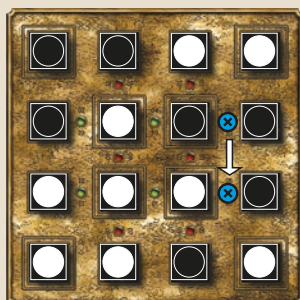
Jirkovy štítky



Jirkovo  
semaforové heslo

Protože ve svém předchozím tahu odeslal písmeno, musí se Jirka přesunout na jinou věž, než odešle další.

### Přesun mezi věžemi



Maximum bodů zátěže  
na jeden tah = 5



Jirka se přesune o 1 kontrolku

Cena: 1 bod zátěže



Jirka hraje svůj první štítek.



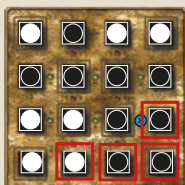
=



Cena: 1 bod zátěže



Jirka hraje svůj druhý štítek.



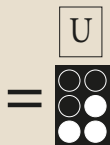
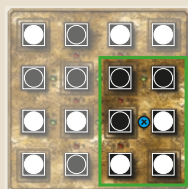
=



Cena: 2 body zátěže



**Celkové náklady na tah:  
4 body zátěže**



Jirka si označí U na své semaforové kartě a dobere si dva štítky z pytlíku.

## Karty Hlášení o výpadku



Vlivem provozní zátěže dochází na klikacích k častým drobným výpadkům. Tyto výpadky ve hře představují karty „Hlášení o výpadcích“. Efekty jednotlivých karet jsou vždy popsány přímo na kartách

### DOBÍRÁNÍ KARET HLÁŠENÍ O VÝPADKU

Každý hráč začíná kompetitivní hru s jedním Hlášením o výpadku v ruce.

Kdykoli si v rámci dobírání hráč z pytlíku vytáhne štítek, který má v rohu ikonu výpadku, dobere si do ruky jedno nové Hlášení o výpadku z balíčku.

Počet karet Hlášení o výpadku, které může hráč držet v ruce, není omezen.

*Za ikony výpadku na třech startovních štítcích, které má hráč do začátku partie, si karty Hlášení o výpadku nedobírá.*

### HLÁŠENÍ O VÝPADKU SE DÁ ZAHRÁT V KTERÉMKOLI OKAMŽIKU HRY.

Hráči jej tedy mohou využít ve svém tahu, aby si pomohli, nebo v cizím tahu, aby někomu zhatili plány. Zahraná Hlášení o výpadku dávejte dospodu balíčku karet výpadků.

## Vítězství

Vítězem je ten hráč, kterému se jako prvnímu podaří odeslat všechna písmena z jeho karty s heslem, v pořadí zleva doprava.

## Pokud nepříjde sabotáž!

*Pravidla sabotáže naleznete na další straně*

## Sabotáž posledního písmene

Hraje se vysoká hra. V týmu určenému k soutěži s ankh-morporským Poštovním úřadem zbývá obsadit posledních pár míst. A někteří učnové by udělali cokoli, aby se do týmu dostali.

**Když hráč A úspěšně odešle svoje poslední písmeno, pak hráč B, jenž by byl ihned následující v pořadí tahu, má jednu šanci sabotovat zprávu hráče A a tím jej donutit znovu odeslat jeho poslední písmeno.**

- O sabotáž se můžete pokusit pouze ihned poté, co předchozí hráč odeslal své poslední písmeno.
- Pokusit se o sabotáž má právo pouze hráč, který by byl další na tahu.
- Každý hráč může být cílem sabotáže pouze jednou za celou partii.

### JAK SABOTOVAT

Aby úspěšně sabotoval zprávu, musí hráč využít děrných štítků a/nebo karet Hlášení o výpadku k tomu, aby vypnul všech šest lamp, pomocí nichž předcházející hráč odeslal své poslední písmeno (*tedy šest lamp obklopujících figurku předcházejícího hráče*). **Stále při tom platí limit vynaložení nejvýše 5 bodů zátěže za tah.**

### ÚSPĚŠNÁ SABOTÁŽ

Pokud hráčův pokus o sabotáž vyjde, předchozí hráč musí odstranit svůj poslední žeton odeslání z karty a hra pokračuje. Ve svém příštím tahu se **sabotovaný** hráč musí přesunout na jinou věž a znovu odeslat poslední písmeno svého hesla.

Pokud **sabotujícímu** hráči po úspěšné sabotáži stále zbývají štítky a volné body zátěže, může pokračovat ve svém tahu.

### NEÚSPĚŠNÁ SABOTÁŽ

Když pokus o sabotáž posledního písmene selže, hra končí a hráč, který odeslal své poslední písmeno, je vítězem!

## Kompetitivní hra – varianty

### Klikačský expres – časovaná kompetitivní hra

Gratulujeme, prošli jste prvním kolem základního tréninku semaforových operátorů. Velká linka ale má, z důvodu blížícího se závodu, zájem pouze o ty nejrychlejší operátory.

Dokážete pracovat pod tlakem? Jste dostatečně rychlí?

### ZAČÁTEK ČASOVANÉ KOMPETITIVNÍ HRY

Když dokončíte přípravu hry a všichni hráči jsou připraveni, otočte „časovač přenosu“ a položte jej před aktivního hráče. Ten má nyní **jen 60 sekund, aby odeslal písmeno**, než se časovač přesype. Pokud hráč nestihne odeslat písmeno, než se hodiny přesypou, jeho tah končí. Pokud před vyčerpáním limitu nestihne zahrát ani jeden štítek, musí některý štítek ze své ruky odložit a NEDOBERE si do tří štítků.

Na konci každého tahu by hráči měli případně nechat dosypat přesýpací hodiny, otočit je a postavit před dalšího hráče na tahu.

### Dlouhá zpráva – prodloužená kompetitivní hra

Na začátku partie rozdejte každému hráči **dvě** semaforové karty.

Hráči musí pak odeslat písmena v obou slovech a navíc mezi těmito slovy odeslat znak pro „mezeru“ a na konci druhého slova znak pro „konec“, aby vyhráli. Světelné znaky pro mezeru a konec jsou znázorněny na kartě semaforové abecedy. (*Žetony odeslání po semaforových kartách posouvajte místo přidávání, protože jich pro tuto variantu není ve hře dost.*)

Toto pravidlo se dá aplikovat na klasickou i časovanou kompetitivní hru.

### RYCHLÁ HRA – není možné sabotovat

Platí všechna standardní pravidla kompetitivní hry *Semaforey*, ale není možné sabotovat poslední písmeno.

Jakmile některý hráč odešle svoje poslední písmeno, dohraje se dané kolo hry, aby všichni hráči měli stejný počet tahů. Pokud během toho některý další hráč odešle své poslední písmeno, vítězí ten hráč, který během posledního tahu vynaložil nejméně bodů zátěže.

V případě, že i zde je shoda, je vítězem ten hráč, jehož heslo je v abecedě první.



# KOOPERATIVNÍ HRA (2, 3 nebo 4 hráči) – ZÁVOD DO GENOVY



VYBRANÉ DĚRNÉ ŠTÍTKY  
(licem vzhůru)



KARTY HLÁŠENÍ O UDÁLOSTI  
(licem dolů)

NÁHODNÉ DĚRNÉ ŠTÍTKY  
(licem dolů)



KARTY ZÁZNAMNÍKŮ OPERÁTORA  
(licem dolů)

V zeměplošské knize **Zaslaná pošta** se koná závod mezi ankh-morporským Poštovním úřadem a semaforovým systémem společnosti Velká linka, aby se prokázalo, kdo z nich je nejrychlejší a nejspolehlivější doručovatel zpráv na Zeměploše. Kooperativní mód *Semaforů* představuje tento závod v doručení zprávy z Ankh-Morporku do Genovy. Hráči musí pracovat spolu jako tým, aby odeslali jednu společnou zprávu, než pošťák dorazí do cíle.

Kooperativní pravidla nabízejí i variantu pro jednoho hráče, viz stranu 14 dole.

**CÍL**  
Pozice poslední věže

## Cíl hry

- Spolupracujte, abyste dostali svou zprávu do Genovy dřív než pošťák.
- Použijte co nejméně bodů zátěže, protože každý bod zátěže posouvá pošťáka blíže k cíli.

## Příprava (kooperativní hra)

Položte herní plán na stůl a umístěte na něj 16 dílků lamp správnými stranami nahoru dle diagramu vlevo. V kooperativní hře budete používat jak semaforovou ústřednu, tak mapu kolem ní. Hráči ovšem v kooperativní hře **nepoužívají figurky**.

## FIGURKA POŠŤÁKA

Postavte figurku pošťáka na startovní pozici na herním plánu (město Ankh-Morpork).

## SEMAFOROVÉ VĚŽE

Postavte jednu z 12 semaforových věží na každé hnědé políčko na té cestě, kterou jste si pro hru vybrali. Pro vaši první partii doporučujeme snadnou cestu. Poslední věž postavte do Genovy.

*pokračování na další straně* ➤

KOOPERATIVNÍ HRA – OBTÍŽNÁ CESTA



**START**  
Sem postavte pošťáka.

POLÍČKA NA VĚŽE

KOOPERATIVNÍ HRA – SNADNÁ CESTA

## Příprava (kooperativní hra) pokračování

### ŽETONY ODESLÁNÍ

Místo 12 žetonů odeslání slouží v kooperativní hře žetony věží.

### KARTY

- Zamíchejte **semaforové karty**, náhodně dvě vylosujte a položte je viditelně poblíž herního plánu. Ponechte mezi kartami dostatečnou mezeru pro umístění žetonu věže.
- Zamíchejte **Hlášení o události** (karty s modrým rubem), náhodně z nich dvě vylosujte a ta položte vedle sebe poblíž herního plánu, lícem dolů. *Zbytek karet událostí nebude v této partii třeba.*

**Najděte tyto dva konkrétní děrné štítky.**

→ Každý z nich položte lícem vzhůru na jednu kartu **Hlášení o události**. Zbytek štítků vhodte do pytlíku.



- Zamíchejte **Záznamníky operátorů** (karty se zeleným rubem), náhodně z nich dvě vylosujte a ty také položte poblíž herního plánu vedle sebe, lícem dolů.

Vylosujte z pytlíku dva štítky a položte je lícem dolů na karty Záznamníků operátora, aniž byste se na ně podívali.

*Karty Hlášení o výpadku ani přesýpací hodiny nejsou ve standardní kooperativní hře třeba.*

## Kudy?

V kooperativní hře si mohou hráči zvolit mezi dvěma cestami.

Na každé z cest je 12 lokací pro semaforové věže (*město Genova se počítá jako poslední*). Pokaždé když hráč úspěšně odešle znak, může z cesty mezi Ankh-Morporkem a Genovou odstranit jednu věž a položit žeton věže (na ležato) na semaforovou kartu přes znak, který se právě podařilo odeslat. Nezapomeňte na mezeru mezi kartami a znak konce na závěr.

**Hráči se dohodnou, kterou cestu použijí.**

### SNADNÁ CESTA



Snadná cesta se z Ankh-Morporku vine proti směru hodinových ručiček, přes Skundský prales, Zlobenijskou pahorkatinu, hory Borogravie a do Genovy.

**Je na ní 12 semaforových věží a 38 kroků pošťáka.**

### OBTÍŽNÁ CESTA



Obtížná cesta jde z Ankh-Morporku po směru hodinových ručiček podél okraje herního plánu, přes Stoské pláně a hory Beraní hlavy, skrz Überwald do Genovy.

**Je na ní také 12 semaforových věží, ale jen 34 kroky pošťáka.**

## Jak začít hru?

Hráč sedící nejbližší Ankh-Morporku bude prvním hráčem.

- Každý hráč si vylosuje z pytlíku jeden děrný štítek.
- První hráč si vylosuje jeden další štítek a vezme si kartu semaforové abecedy.
- Hráči se budou v tazích střídat po směru hodinových ručiček.
- Kartu semaforové abecedy by měl vždy dostat aktivní hráč (tedy hráč, jenž je zrovna na tahu).

## Hráčův tah

V kooperativní hře Semaforey probíhá každý tah v těchto fázích:

1. **Hrát štítky a posunout pošťáka.**
2. **Poznačit odeslání písmene na kartě** (*pokud se podařilo*).
3. **Odložit použitý štítek (či štítky) a předat jeden štítek dalšímu hráči.**
4. **Dobrat si štítek do ruky.**

Bližší vysvětlení na další straně.



## Kooperativní hra – hráčův tah podrobněji

Každý hráč začíná svůj tah se dvěma děrnými štítky v ruce a končí s jedním. Ať už se mu podaří odeslat další písmeno zprávy či nikoliv, musí povinně alespoň jeden štítek zahrát. Každý bod zátěže, který hráč vynaloží, posouvá poštáka blíže Genově.

### 1. Hraní štítků

Ve svém tahu musí hráč zahrát jeden nebo oba štítky ze své ruky, aby se pokusil někde v semaforové ústředně správně vytvořit světelný znak daného písmene, které tým musí odeslat. Nemůže-li toho dosáhnout pomocí žádného ze svých štítků, může se rozhodnout štítky vyměnit s těmi na stole (viz sloupec vpravo).

*Hráč musí ve svém tahu zahrát alespoň jeden štítek.*

*V kooperativní hře neexistuje limit použití bodů zátěže na jeden tah. Každý vynaložený bod zátěže nicméně ihned posune poštáka o jeden krok blíže ke Genově (pošťák jde po malých světlých kruhových políčkách). Pošťák se posouvá v každém případě, ať už se hráči v jeho tahu podařilo odeslat písmeno nebo ne.*

### 2. Odeslání písmene

Pokud se hráči podařilo na kterékoli ze šesti kontrolky výběru věže, které má k dispozici (dle barvy své startovní kontrolky) správně vytvořit světelný znak aktuálně posílaného písmene a vidí jej ze své pozice správně otočený, hráč úspěšně odeslal písmeno.

Měl by tedy vzít z řady věží tu nejbližší Ankh-Morporku a žeton věže položit přes písmeno na kartě, které právě odeslal. Pokud hráč odeslal znak „mezera“ nebo „konec“, měl by tuto věž položit mezi, resp. za karty s hesly. Za jeden tah lze odeslat **nejvýše jedno** písmeno.

*Pokud hráč právě odeslal znak „konce“ a figurka pošťáka stojí stále někde na cestě, všichni hráči vyhráli!*

### 3. Odložení a posílání štítků

Použité štítky přesuňte na odkládací hromádku.

Pokud hráč ve svém tahu použil jen jeden štítek, předá ten druhý dalšímu hráči po své levici.

Pokud použil oba štítky, vylosuje nyní nový štítek z pytlíku a ten předá sousedovi po své levici.

### 4. Dobrání štítků

Na úplný závěr tahu by si hráč měl vylosovat nový štítek z pytlíku a ten si nechat v ruce do svého příštího tahu.

*Hráč by měl vždy končit tah s jedním štítkem v ruce, pokud právě uplatněná karta Hlášení o události neříká jinak.*

*Ikony výpadků nemají v kooperativní hře žádný význam.*

## Výměna děrného štítku

Pokud hráč dojde k přesvědčení, že štítky ve své ruce nemůže smysluplně využít, může se rozhodnout:

**vyměnit některý svůj štítek za jeden ze štítků, které leží lícem vzhůru na Hlášení o události vedle herního plánu,**

nebo

**vyměnit některý svůj štítek za jeden ze štítků, které leží lícem dolů na Záznamnicích operátora vedle herního plánu.**

Aby tak učinil, musí odložit nechtěný štítek ze své ruky, a poté vzít vybraný štítek a kartu pod ním (Záznamník operátora nebo Hlášení o události). Poté musí:

- **přečíst nahlas text karty, která ležela pod vybraným štítkem, a uplatnit její efekt,**
- **ihned zahrát štítek, který právě vzal.** Poté může zahrát i zbývající štítek ze své ruky, pokud si to přeje.

**ZA JEDEN TAH JE MOŽNÉ PROVÉST POUZE JEDNU VÝMĚNU ŠTÍTKU.**

## CENA ZA VÝMĚNU ŠTÍTKU

- Jeden bod zátěže, pokud hráč zvedá štítek lícem dolů ze **Záznamníku operátora** (karta se zeleným rubem). **Záznamníky operátora** mají totiž obecně prospěšnější efekty. Tento 1 bod navíc se tudíž netýká braní štítku z karty **Hlášení o události**.
- Zvednutý štítek je povinné ihned zahrát, což stojí body zátěže na něm natištěné, stejně jako klasické hraní štítku z ruky.
- Další body zátěže může přinést efekt samotné karty.



## Karty Hlášení o události

Hlášení o události jsou záznamy o vnějších událostech mimo operátorovu kontrolu, které ovšem mají většinou negativní dopad na provoz věže.



## Karty Záznamníků operátora

Záznamník operátora obsahuje detaily o každodenních příhodách, které se mohou stát na směně věžového operátora. Některé z nich jsou operátorovi prospěšné, jiné už méně.

## Vítězství

Aby vyhráli kooperativní hru, hráči musejí dokončit vyslání společné zprávy (v pořadí první slovo zleva doprava, znak „mezera“, druhé slovo zleva doprava, znak „konec“), a odstranit tak všechny žetony věží z herního plánu dříve, než figurka pošťáka dorazí do Genovy.

**Pokud pošťák dorazí do Genovy v tomtéž tahu, ve kterém hráči odeslali znak „konec“, počítá se to jako vítězství Poštovního úřadu a SPOLEČNÁ PROHRA hráčů.**

# Kooperativní hra – varianty

## Dálkový přenos

Ve standardní kooperativní hře představují hráči tým jedné věže a mohou tak spolu diskutovat, probírat taktiku a radit si, které štítky v jakém pořadí zahrát pro optimální odeslání požadovaných písmen.

Dálková kooperativní hra se hraje tak, jako by každý hráč byl v jiné věži a krom semaforových lamp neměl způsob, jak komunikovat s ostatními. Hráči v ní musejí držet své štítky v tajnosti, dokud je nezahrají. Nesmějí spolu mluvit (alespoň co se průběhu hry týče) a probírat strategii.

Díky této variantě můžete učinit hru ještě složitější, ať už hrajete snadnou či obtížnou cestu.

## Noční směna

Kvůli obvyklému náporu před dnem Prasečí hlídky nechala denní směna věže běžet celý den. Na začátku hry už nastupujete do věží přehřátých a ještě méně spolehlivých než obvykle.



Zamíchejte karty **Hlášení o výpadku** a jejich balíček položte vedle herního plánu, lícem dolů. Jakmile hráč během hry vylosuje nový štítek s ikonou výpadku, musí vzít i novou kartu výpadku, přečíst ji a uplatnit před tahem dalšího hráče.

Dvě karty výpadků mají v kooperativní hře jiný efekt:

**NOUZOVÁ OPRAVA** – Tato karta ruší jednu bezprostředně následující, v budoucnu odhalenou kartu, bude-li to jedna ze tří uvedených karet. Jinak je efekt **NOUZOVÉ OPRAVY** ztracen.

**KLIKAČOVÝ TECHNIK** – Ihned odhalte a uplatněte dvě následující karty Hlášení o výpadku. Pokud je jedna z nich také **KLIKAČOVÝ TECHNIK**, jeho efekt již ignorujte.

## Sólová hra (varianta pro jednoho hráče)

Takže vy si troufáte porazit ankh-morporský Poštovní úřad úplně sám?

Sólová hra se hraje dle pravidel kooperativní hry s těmito úpravami:

- Vysíláte 12 znaků dle dvou semaforových karet (první karta, „mezera“, druhá karta, „konec“).
- Hru začínáte s dvěma štítky a svou zásobu si vždy z pytlíku dobíráte na dva štítky, samozřejmě odpadá posílání štítků jiným hráčům. I v sólové hře jsou vedle hracího plánu připraveny štítky na dvou **Záznamnících operátora** a dvou **Hlášeních o události**.
- Všechna ostatní pravidla o bodech zátěže, žetonech věží, pohybu pošťáka a výměně štítků z karet platí.
- K výhře je opět třeba odeslat všech 12 znaků, než pošťák dorazí do Genovy.

# PRO MALÉ HRÁČE

## Závod juniorů (hra pro 2 hráče)

Toto je úvod do hry *Semafor* určený dětem. Mladší hráči se mohou díky této zjednodušené závodní hře naučit rozeznávat světelné znaky. Také přijdou na to, jak kombinovat jednotlivé děrné štítky, aby seskládali světelné znaky, které potřebují.

**Oba hráči spolu závodí z Ankh-Morporku do Genovy.** Jeden z nich pojedje podél 12 věžových lokací SNADNÉ trasy, druhý podél 12 lokací OBTÍŽNÉ trasy.

### Příprava

- Oba hráči by si měli sednout do pravého úhlu k sobě navzájem, takže jeden vidí herní plán od červené, druhý od zelené kontrolky a Ankh-Morpork leží mezi nimi.
- Karty **Hlášení o událostech** a **Záznamníků operátora** nebudou v této hře třeba.
- Zamíchejte karty **Hlášení o výpadku** a utvořte z nich dobírací balíček vedle herního plánu.
- Obě děti si vyberou **figurku hráče** a postaví ji do Ankh-Morporku.
- Rozdejte dětem po dvou **semaforových kartách**, které si položí před sebe lícem nahoru.
- Každý hráč dále dostane **12 žetonů odeslání** a **4 štítky**.

### Kdo začíná?

Hráč, jehož první karta je v abecedě dříve, začíná hru.

### Průběh hry

Platí všechna základní pravidla kompetitivní hry s následujícími změnami:

- **Žádný limit bodů zátěže** – v závodě juniorů mohou hráči za jeden tah zahrát, kolik štítků chtějí. (Nemohou ale vyslat více než 1 písmeno za tah.)
- Hráči se nemusejí přesouvat mezi věžemi – stačí, když světelný znak daného písmena správně sestaví kolem kterékoli kontrolky výběru věže, která jim náleží.
- Na konci tahu by hráči měli odložit použité štítky a dobrat si znovu do čtyř.
- Jakmile hráč dokončí slovo uvedené na první kartě, musí vyslat znak „mezera“ (znázorněný na kartě semaforové abecedy) a poté začít vysílat slovo ze své druhé karty.
- Jakmile hráč dokončí slovo uvedené na druhé kartě, musí vyslat znak „konec“ (znázorněný na kartě semaforové abecedy).

## Hráčův tah

V semaforovém závodě juniorů se jeden tah skládá z těchto akcí:

1. **Hraní štítků**
2. **Úprava semaforové karty a herního plánu**
3. **Odložení použitých štítků**
4. **Dobrání zásoby štítků do 4**

### KONEC HRÁČOVA TAHU

**Pokud hráč správně vytvořil vzor odesílaného písmene kolem některé kontrolky výběru věže, která mu náleží, měl by:**

- překrýt dané písmeno na své semaforové kartě žetonem odeslání,
- posunout svou hráčskou figurkou na další lokaci věže na cestě, po níž jede.

**V každém případě by však hráč měl odložit použité štítky na odkládací hromádku a dobrat si z pytlíku tolik štítků, aby měl v ruce opět čtyři.**

## Hlášení o výpadku

Když hráčova figurka dorazí na kteroukoli z pojmenovaných věží (označené jako **věž 3**, **věž 6** a **věž 9**), hráč musí vzít horní kartu **Hlášení o výpadku** z balíčku, přečíst ji a ihned uplatnit její efekt. Karty **NOUZOVÁ OPRAVA** a **KLIKAČOVÝ TECHNIK** nemají v závodě juniorů žádný efekt.

## Vítězství

Vyhrává ten hráč, který jako první přesune svoji figurku až do Genovy.



## Vytvořte si svoje vlastní semaforové zprávy!

Zkopírujte si šablony karet níže a pomocí semaforové abecedy sestavte své vlastní zprávy k odeslání. Poté si karty vyměňte se soupeři a vyzkoušejte, kdo z vás odešle svou zprávu jako první.


SEMAFOROVÁ SPOLEČNOST  
VELKÁ LÍNKÁ  
Formulář č. 382  
pobočka Ankh-Morpork  
ZÁDÁNKA O SEMAFOROVÝ PŘENOS  
\* Zprávy mohou být zaznamenaný za účelem tréninku operátora


SEMAFOROVÁ SPOLEČNOST  
VELKÁ LÍNKÁ  
Formulář č. 382  
pobočka Ankh-Morpork  
ZÁDÁNKA O SEMAFOROVÝ PŘENOS  
\* Zprávy mohou být zaznamenaný za účelem tréninku operátora

## Shrnutí pravidel kompetitivní hry Semafor (2, 3 nebo 4 hráči)

**CÍL HRY** – vyšlete jako první celé heslo na své semaforové kartě. Pomocí děrných štítků přepínejte lampy v semaforové ústředně, utvářejte tak správné světelné znaky jednotlivých písmen a písmena svého hesla odešlete v pořadí zleva doprava.

**Připravte dílky lamp na herní plán** dle schématu na straně 7.

**Hra dvou nebo čtyř hráčů** – Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na startovní kontrolku na okraji herního plánu, u nějž sedí nejbližší. Při hře ve dvou by měli hráči sedět naproti sobě.

**Hra tří hráčů** – Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na startovní kontrolku nejbližší místu, kde sedí. Hráč, naproti němuž nikdo nesedí, si také vezme **žeton hlubinného trpaslíka**.

*Během hry bude hlubinný trpaslík hráče následovat po herním plánu. Pokaždé když hráč pohne figurkou, přesune se hlubinný trpaslík na věž, na níž hráč začínal svůj tah – bude tedy vždy blokovat tu věž, na níž hráč stál v předcházejícím kole.*

**Žádný hráč nesmí vyslat písmeno z věže obsazené jiným hráčem nebo hlubinným trpaslíkem.**

- Každému hráči rozdejte jednu semaforovou kartu. Zbytek karet nebude v této partii třeba.
- Každému hráči rozdejte jedno **Hlášení o výpadku** (červený rub). Zbytek těchto karet zamíchejte a utvořte z nich dobírací balíček lícem dolů.
- **Vhoďte štítky do pytlíku**, zamíchejte a nechte každého hráče **vylosovat 3**.
- Hráč, jehož heslo je v abecedě nejdřív, si vezme kartu semaforové abecedy a začíná hru.
- **Za jeden tah může hráč vynaložit 5 bodů zátěže**. Pohyb mezi věžemi stojí 1 bod zátěže za každý krok a body zátěže za štítky jsou vyznačeny v jejich dolní části.

**Ve svém prvním tahu** může hráč přesunout figurku ze své startovní kontrolky na kteroukoli kontrolku výběru věže, která má shodnou barvu. Tento první pohyb je ZDARMA. Dále se bude moci hýbat jen mezi kontrolkami této barvy, pouze svisle či vodorovně, a každý krok stojí 1 bod zátěže. Je možné projít věžemi obsazenými jiným hráčem či hlubinným trpaslíkem, ale nelze se na nich zastavit.

### KAŽDÝ HRÁČŮV TAH SE SKLÁDÁ Z TĚCHTO AKCÍ:

- 1 **Posunout svou figurku**. Je zakázáno vyslat dvě po sobě následující písmena ze stejné věže. *Pokud hráč ve svém tahu písmeno nevyšle, může zůstat na stejné věži a další tah posílat písmeno odtud.*
- 2 **Hrát štítky z ruky** a přepínat tak lampy v semaforové ústředně, aby vytvořily požadovaný světelný znak na šesti lampách kolem hráčovy figurky. Hraní štítků stojí body zátěže na nich vyznačené. Je povinné zahrát alespoň jeden štítek.
- 3 Pokud hráč úspěšně vytvořil světelný znak kolem svojí figurky, musí překrýt dané písmeno na své semaforové kartě **žetonem odeslání**.
- 4 Odložit použité štítky a z pytlíku si dobrat na 3 štítky v ruce.
- 5 Předat **kartu semaforové abecedy** svému sousedovi po levici, který zahajuje svůj tah.

*Přesný popis hráčova tahu naleznete na straně 8.*

Pokud si hráč během hry dobere do ruky štítek s ikonou výpadku, vezme si do ruky i **novou kartu Hlášení o výpadku** z balíčku. Počet těchto karet v ruce není omezen. **Karty Hlášení o výpadku se dají hrát v kterémkoli okamžiku**, i mimo hráčův tah.

**Vítězem je ten hráč, který jako první ve správném pořadí odešle celé slovo ze své semaforové karty.**