



# ESTIMATRIX Spectrum

A R T

M I X

# LEGENDAHRY

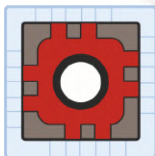
ESTIMATRIX Spectrum je svižná asociční hra, která vás přinutí k nevědním myšlenkovým pochodům. Představte si, že je celý svět složený jen z barev. Podaří se vám tímto jazykem domluvit s ostatními?

Budete se střídavě ujímat rolí Kvantera, který dává nápovědy, Estimatera, který se snaží uhodnout konkrétní barvu, a Negatera, který bude ostatním komplikovat dosažení jejich cíle.

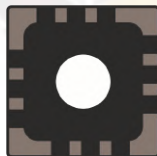
## HERNÍ MATERIÁL

- 6x Puzzle (6 sad po 6ti písmenech)
- 6x Barevná kostka
- 1x Kostka Negatera (tmavá)
- 1x Kostka Kvantera (barevná)
- 1x Pravidla (pouze ve sběratelské edici)

1x Kvanter



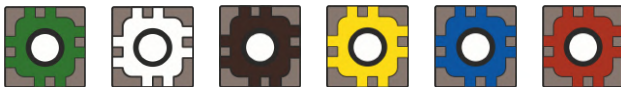
1x Negater



6x Puzzle



6x Barevná kostka



## CÍL HRY

Cílem hry je pomocí napovídání a hádání barev získat od ostatních hráčů jejich písmena a sestavit slovo MATRIX. Komu se to podaří jako prvnímu, vyhrává.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč si vybere 1 písmeno ze slova „MATRIX“ a obdrží všechny dílky puzzle se zvoleným písmenem.
2. Při hře méně než šesti hráčů zůstanou některá písmena volná. Rozdělte tato písmena tak, aby měl každý hráč 1 písmeno od každého volného typu.



Příklad: Při hře 4 hráčů bude každý hráč začínat se třemi různými písmeny: 6 dílků písmena, které si vybral na začátku, +1 dílek od 2 typů písmen, která zůstala volná.

3. Každý hráč obdrží jednu barevnou kostku.
4. Zvolte 1 hráče, který bude začínat hru v roli Negatera – kdo naposledy držel noční hlídku, získá roli Negatera. Tento hráč obdrží tmavou kostku Negatera.
5. Hráč po levici Negatera bude začínat hru jako Kvanter a obdrží barevnou kostku Kvantera.
6. Zbývající hráči budou začínat hru v roli Estimeterů.

# P R Ů B Ě H Y H R Y

## KVANTER

V každém tahu se jeden hráč stává Kvanterem. Tento hráč nejprve zvolí jednu barvu, kterou v tomto tahu nesmí nikdo použít, tak, že otočí kostku Kvantera touto barvou nahoru.



Barvu je možné zvolit i náhodně hodem kostkou Kvantera.

Poté vysloví nápovědu, která bude asociovat jednu ze zbývajících pěti barev na kostce Kvantera, a správnou odpověď nastaví na malé barevné kostce tak, aby to ostatní neviděli, a položí kostku schovanou v ruce před sebe na stůl.



Způsob napovídání ostatním není nijak omezen. Může to být slovo, věta, báseň, píseň, citace z filmu, póza, pohyb, kresba, zkratka cokoliv.



Hráči se rovněž mohou domluvit, že určí povolený způsob nápovědy (např. pantomima atd.) a tím si hru zpestří nebo ztíží.

## VÝBĚR BARVY

Ostatní hráči (Negater a Estimateři) se snaží uhodnout nápovědu tak, že svou odpověď tajně nastaví na malé barevné kostce, aby to ostatní neviděli, a položí kostku schovanou v ruce před sebe na stůl.

Pořadí odpovídání (nejprve Kvanter a pak ostatní hráči nebo obráceně) určuje Kvanter.

Odpovědi na barevných kostkách zůstávají skryté, dokud všichni hráči nezvolí svou odpověď. Poté dojde k odkrytí barev a vyhodnocení tahu.

## NEGATER

Negater se také snaží uhodnout správnou odpověď, ale od ostatních hráčů se liší tím, že tato role zůstává hráči vždy po dobu dvou po sobě jdoucích tahů, a také tím, že Negater v případě uhodnutí nápovědy překazí výměnu písmen ostatním hráčům, ale sám při tom žádná písmena nezíská.

## VYHODNOCENÍ TAHU

Po odkrytí barev (odpovědí) hráčů mohou nastat následující situace:

- Náповědu Kvantera nikdo neuhodl (všichni hráči zvolili jinou barvu než Kvanter) – nikdo nezíská žádné písmeno.
- Náповědu Kvantera uhodl Negater – nikdo nezíská žádné písmeno, protože Negater výměnu překazil.
- Náповědu Kvantera neuhodl Negater a zároveň ji uhodl minimálně jeden Estimator – Kvanter si vymění 1 své písmeno s každým Estimaterem, který barvu uhodl.

Pokud si má některý hráč vyměnit písmeno s jiným hráčem, od kterého už písmeno získal v minulých tazích, k výměně nedochází.



Výměna písmen probíhá pouze mezi Kvanterem a Estimaterem a nikoliv mezi dvěma Estimatery navzájem.



Všimněte si, že Negater zabraňuje výměně mezi ostatními hráči, ale svou správnou odpověď žádné písmeno nezíská.

## KONEC TAHU

Pokud hráči získali nějaké písmeno(a), připojí si ho do svého puzzle.

Role Kvantera (včetně jeho kostky) je předána dalšímu hráči **ve** směru hodinových ručiček.



Pokud je tento hráč zrovna v roli Negatera, je přeskočen a Kvanterem se stává další hráč ve směru hodinových ručiček.

Role Negatera zůstává každému hráči po dobu dvou po sobě jdoucích tahů. Pokud již hráč zastával roli Negatera druhé kolo po sobě, je role Negatera (včetně jeho kostky) předána dalšímu hráči **proti** směru hodinových ručiček, který se stává Negaterem pro další dva tahy.



V případě, že mají být obě role předány stejnému hráči, má přednost role Negatera a Kvanter tedy tohoto hráče přeskočí.

## PŘÍKLAD JEDNOHO TAHU

Kvanter otočí svou kostku bílou stěnou směrem nahoru (bílá barva tedy v tomto kole nesmí být použita) a určí nápovědu následovně: „*Jaká barva převládá na titulní straně pravidel hry Estimatrix.*“

Po pokrytí odpovědí hráčů je situace následující:

Kvanter (M) Negater (A) Hráč 3 (T) Hráč 4 (R) Hráč 5 (I) Hráč 6 (X)



Barvu uhodli pouze hráč 3 a hráč 4, a proto si s nimi Kvanter vymění svá písmena, získá tedy „T“ a R“. Hráč 3 získá „M“ stejně jako hráč 4, který také získá „M“. Hráči 5 a 6 nápovědu neuhodli, takže s nimi Kvanter nemůže své písmeno vyměnit, a nezískají nic.

Pokud by Negater modrou barvu uhodl, nikdo z hráčů by písmena nezískal, protože Negater by výměnu překazil.

## KONEC HRY

Jakmile se některému z hráčů podaří poskládat celé puzzle „MATRIX“, hra okamžitě končí a tento hráč se stává vítězem hry. Pokud se to v rámci jednoho tahu podaří více hráčům najednou, hráči vítězství sdílejí.

## POKROČILÁ HRA

Pokročilá hra představuje novou výzvu. Rozdíl oproti základní variantě hry je následující:

Pokud si má některý hráč vyměnit písmeno s jiným hráčem, od kterého už písmeno získal v minulých tazích, musí si dotyční hráči písmena vrátit, což je oddálí od jejich cíle. Tím vzniká úplně nová herní situace, protože občas budete nuceni nápovědu Kvantera záměrně neuhodnout.

## TVŮRČI

- Autor hry: Matyáš Veselý
- Testeři: Šimon Veselý, Nezmar a spol.
- Grafická úprava: Matyáš Veselý
- Úprava pravidel: Vladimír Dražil
- Výrobce a nakladatel: MATY MOVES – [www.matymoves.com](http://www.matymoves.com)

## ZVLÁŠTNÍ PODĚKOVÁNÍ

Zvláštní poděkování patří mojí ženě Monice, která první verzi (pouhé vzájemné hypnotizování zcela bez nápověd) označila za úplnou hloupost a tím hru posunula dál.

The background is a vibrant, multi-colored marbled pattern. The top half is dominated by various shades of blue, ranging from light sky blue to deep navy. The bottom half features a more complex mix of colors, including bright yellow, orange, red, green, and purple, creating a rainbow-like effect. In the center, there is a light beige rectangular area with rounded corners, outlined in black. This area is divided into six interlocking puzzle-piece shapes. The top row contains the letters 'M', 'A', and 'T'. The bottom row contains the letters 'R', 'I', and 'X'. The puzzle pieces are arranged such that the letters 'M', 'A', and 'R' are on the left side, 'A', 'I', and 'I' are in the middle, and 'T', 'X', and 'X' are on the right side, forming the word 'MATRIX' when read from top to bottom.

M A T  
R I X