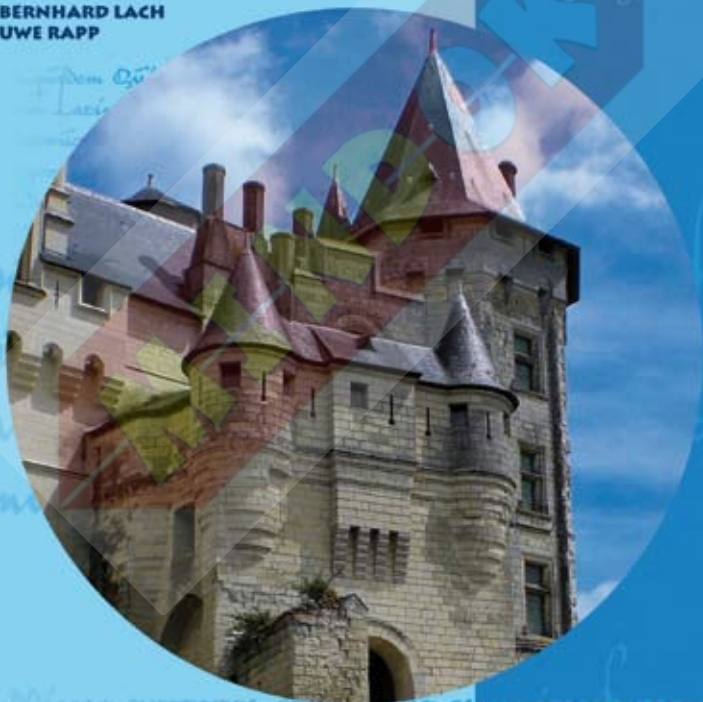


KDE LEŽÍ

KULÍKOV

VYZNÁTE SE V ČESKÝCH HRADECH A ZÁMCÍCH ?

**BERNHARD LACH
UWE RAPP**



**ZÁBAVNÁ
ZEMĚPISNÁ HRA**

MINDOK

KDE LEŽÍ

KULÍKOV

VYZNÁTE SE V ČESKÝCH HRADECH A ZÁMCÍCH ?

Pro 2 až 6 hráčů od 10 let

Karlštejn, Křivoklát, Hluboká nad Vltavou, Trosky nebo Pernštejn. Tak tyto hrady a zámky určitě velmi dobře znáte. Ale co třeba Kámen, An-
dělská hora, Cimburk, Svojanov nebo Humprecht? Víte, kde leží? A kde vlastně leží ten Kulíkov? A existuje vůbec? Pokud ano, tak mi to nevíme. Jestli ho znáte, určitě nám dejte vědět.

Pokud se vám tyto otázky zdají jednoduché a nemáte problém je správně zodpovědět, budete mít velkou šanci v této hře zvítězit. Pokud ovšem nejste jistí, můžete se z této hry dozvědět velkou spoustu zajímavých informací o českých, moravských a slezských hradech, zámcích a klášte-
rech. To vše na pozadí velmi dobře navrženého herního mechanismu, který vám umožňuje hrát na jistotu, nebo riskovat a také zajímavě blafovat.

HERNÍ MATERIÁL

- 200 karet karet hradů, zámků a klášterů
- 2 karty intermezzo
- 1 karta světových stran
- 35 dřevěných žetonů



CÍL HRY

V průběhu hry jsou karty seřazovány dle jejich zeměpisné polohy v severojižním a západovýchodním směru. Kdo umístí karty správně a také odhalí chyby protihráčů, může získat nejvíce žetonů a má největší šanci ve hře zvítězit.

PŘÍPRAVA HRY

Karty míst dobře zamíchejte rubovou stranou (pouze názvy míst) nahoru. Odpočítejte 15 karet míst, položte je na stůl rubovou stranou nahoru. Na ně položte jednu kartu intermezzo. Na tuto kartu dalších 15 karet míst, na ně další kartu intermezzo a na ni ještě dalších 15 karet míst. Těchto 45 karet míst a mezi nimi 2 karty intermezzo budou tvořit balíček karet

pro jednu hru. Tento balíček karet umístěte tak, aby byl všem hráčům po ruce. Zbylé karty míst vraťte zpět do krabice.

Kartu světových stran položte doprostřed stolu a na ni položte názvem místa nahoru horní kartu z balíčku (tu budeme dále nazývat startovní karta).

Každý hráč si vezme 4 žetony. Zbylé žetony nechte na stole ve společné zásobě.



PRŮBĚH HRY

Umístění karty

Začíná nejmladší hráč. Ostatní hráči budou na tahu po směru hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, si vezme horní kartu z balíčku (bez toho, aby se podíval na její lícovou stranu) a nahlas přečte název města na této kartě. Poté se hráč rozhodne, na které místo v severojižním a západovýchodním směru tuto kartu umístí. Na začátku je ve hře pouze startovní karta umístěná na kartě světových stran. Hráč má přesně 4 možnosti, kam svoji kartu umístit. Nad startovní kartu (severně), pod startovní kartu (jižně), vlevo od startovní karty (západně), nebo vpravo od startovní karty (východně).

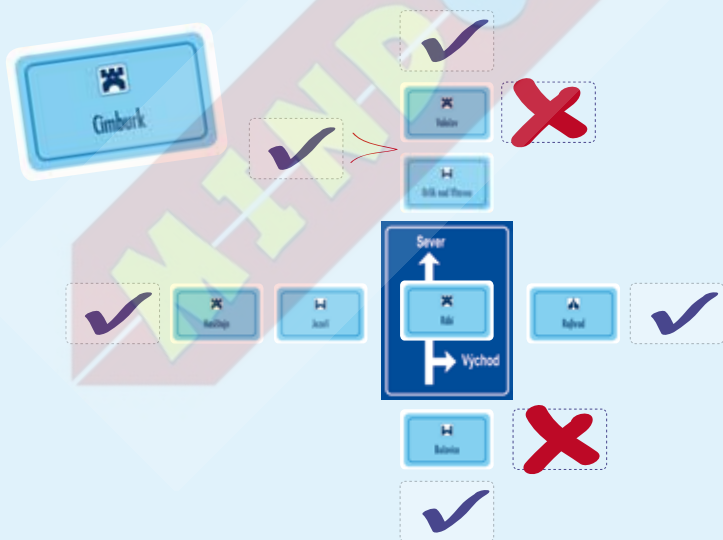
Další hráč, který je na tahu, si také vezme horní kartu z balíčku (bez toho, aby se podíval na její druhou stranu) a také si vybere, kam ji umístí. Může ji také umístit nahoru, dolů, doleva, nebo doprava a také mezi dvě již umístěné karty.

Pozor: Karty mohou být umístovány pouze v severojižním a západovýchodním směru od startovní karty. Během hry tak tvoří kříž. Není dovoleno karty umísťovat mimo tento kříž.

Když se rozhodnete kam kartu umístit, umístěte ji na vybrané místo (bud' na konec některého směru kříže, nebo mezi některé z již dříve umístěných karet). Hráč se snaží kartu umístit na odpovídající místo vzhledem ke dříve umístěným kartám pouze v tom směru, do kterého kartu umístil.

Příklad:

Karta Cimburk může být umístěna celkem na 10 možných míst. Na konce jednotlivých směrů kříže, nebo na místa mezi již dříve umístěné karty. Pět z těchto míst je vyznačeno na obrázku.



Ostatní hráči mohou zpochybnit umístění karty

Hráč po levé ruce hráče, který umístil kartu, má jako první možnost zpochybnit umístění této karty. Pokud umístění této karty nezpochybní je na řadě další hráč. Tuto možnost mají postupně všichni hráči po směru hodinových ručiček, samozřejmě kromě hráče, který kartu umístil. Pokud si hráč myslí, že karta není umístěna na správném místě, může umístění této karty zpochybnit. Pokud umístění zpochybní, otočí právě umístěnou kartu a s ní ještě jednu z dříve umístěných karet, která leží přímo vedle ní.

Varianta: Možnost zpochybnit umístění karty mají všichni hráči zároveň. Hráč, který se rozhodne umístění karty zpochybnit, zaklepe na stůl. Hráč, který zaklepe na stůl jako první, má možnost zpochybnit umístění karty.

Správně nebo špatně?

Na druhé straně karet jsou mimo jiných zajímavých údajů také zeměpisné souřadnice (zeměpisnou šířku - západovýchodní směr a zeměpisnou délku - severojižní směr). Po otočení karet porovnejte souřadnice právě umístěné karty souřadnicemi druhé otočené karty ve směru, ve kterém jsou tyto 2 karty umístěny. Ostatní karty v tuto chvíli nehrají žádnou roli. Pokud jsou karty umístěny v severojižním směru porovnávejte hodnotu severní šířky (s.š.). Karta s vyšší hodnotou severní šířky je správně umístěná nad kartou s nižší hodnotou severní šířky. Pokud jsou karty umístěny v západovýchodním směru, porovnávejte hodnotu východní délky (v.d.). Karta s vyšší hodnotou východní délky je správně umístěna napravo od karty s nižší hodnotou východní délky.

Tyto karty jsou umístěny správně



Tyto karty jsou umístěny nesprávně



V ojedinělých případech je možné, že jsou vedle sebe umístěny dvě karty, které mají stejnou zeměpisnou šířku nebo délku. V tomto případě jsou obě karty považovány za správně umístěné.

Zpochybnění bylo oprávněné - karta tedy byla umístěna nesprávně. Hráč, který umístění karty zpochybnil, dostane 1 žeton od hráče, který kartu umístil. Právě umístěnou kartu odstraňte ze hry a vraťte zpět do krabice.

Zpochybnění nebylo oprávněné - karta tedy byla umístěna správně. Hráč, který umístění karty zpochybnil, dá 1 žeton hráči, který kartu umístil. Obě otočené karty otočte zpět stranou s názvem místa nahoru. Právě umístěná karta zůstává v tomto případě ve hře.

Hráč, kterému již nezůstaly žádné žetony, nemusí již žádné odevzdávat. Hráč, který má žeton dostat, si jej vezme z banku. Pokud by se stalo, že již v banku nezůstaly žádné žetony, mohou si hráči proměnit 5 žetonů z banku za 1 kartu místa z krabice, která se počítá jako 5 žetonů. Pokud umístění karty žádný hráč nezpochybnil, je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček. Vezme si horní kartu z balíčku a umístí ji. Poté mají opět všichni ostatní hráči možnost umístění této karty zpochybnit. Tímto způsobem probíhá hra do chvíle než je odkryta první karta intermezzo.

BODOVÁNÍ

Ve chvíli, kdy má být z balíčku vzata karta intermezzo, nastane bodování. Všichni hráči se pokusí odhadnout, kolik karet umístěných v tu chvíli na stole je umístěných nesprávně. Každý hráč si vezme do uzavřené pěsti tolik žetonů (ze své zásoby, nebo pokud jich nemá dost, tak dočasně z banku), kolik si myslí, že je na stole nesprávně umístěných karet. Všichni hráči zároveň ukážou, počet žetonů ve svých rukách. Pak všechny karty otočte a ověřte, jestli jsou umístěny správně nebo nesprávně.

Pozor: Ověřování správného nebo nesprávného umístění karet provádějte vždy od startovní karty do všech čtyř směrů. Nejdříve otočte startovní kartu a poté karty umístěné vedle ní. Pokud je některá z těchto karet vzhledem ke startovní kartě umístěná nesprávně, dejte ji ihned stranou. Karty umístěné správně nechte na místě. Poté otočte další karty ve všech směrech a porovnejte jejich souřadnice s dříve



otočenými kartami v jednotlivých směrech. Každou kartu, která je umístěna nesprávně, dejte ihned stranou a při posuzování umístění dalších karet v tomto směru ji neposuzujte. Po posouzení umístění všech karet spočítejte karty, které byly umístěny nesprávně.

Každý hráč, který přesně odhadl počet nesprávně umístěných karet, si vezme 2 žetony z banku. Pokud žádný hráč neodhadl počet nesprávně umístěných karet správně, dostanou všichni hráči, kteří se k tomuto počtu nejvíce přiblížili, 1 žeton z banku.

Další průběh hry

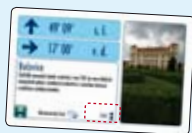
Všechny karty míst umístěné na stole, včetně startovní karty a karty intermezzo, vraťte zpět do krabice. Vezměte horní kartu z balíčku karet míst a umístěte ji na kartu světových stran jako novou startovní kartu. Dále hra probíhá stejným způsobem. Po odkrytí druhé karty intermezzo proběhne stejným způsobem druhé bodování a ještě třetí stejné bodování proběhne po dobrání balíčku karet míst.

KONEC HRY

Po dobrání balíčku karet míst (3x 15 karet) proběhne třetí bodování. Poté si hráči spočítají žetony, které mají u sebe. Hráč s nejvyšším počtem žetonů se stane vítězem.

Další údaje na kartách

Na kartách měst najdete kromě polohy na mapě ČR, kraje a obrázku také rok založení. Hru můžete hrát podle stejných pravidel, ale karty místo do kříže dle geografických souřadnic řadit do jednoho sloupce dle roku založení shora dolů tak aby bylo místo s nejstarším rokem založení dole a s nejmladším rokem založení nahoře. Údaje o hradech, zámcích a kláštřích vycházejí především z internetových stránek jednotlivých míst a také z české verze internetové Wikipedie. Za případné nepřesnosti se omlouváme.



hrad



zámek



klášter



zachovalý



zřícenina, pozůstatky



© 2005 HUCH! & friends

© 2009 MINDOK s.r.o.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

MINDOK

www.torajeme.cz



VYZKOUŠEJTE
TAKÉ

3 doky

MINDOK