

2-4

10+



Jak dobře to v nás znáš?

Třebíčsko
Moravskobudějovicko
Náměšťsko

Pravidla hry

Okres Třebíč leží v jihovýchodní části Kraje Vysočina. Region vyniká krásnou přírodou a spoustou zajímavých památek. A právě tam se vydává tvůj desetičlenný tým na výpravu. Společně objevujete krásy regionu, poznáváte obce i turistické cíle. Zároveň se snažíte díky svým znalostem a herní taktice vyžrát na ostatní výpravy, které sem také míří...

Hra obsahuje:

- herní plán
- 40 hracích figurek
- 8 hracích žetonů
- 112 herních karet otázek
- 20 herních karet výhod
- herní pravidla

Cíl hry a vítězství ve hře

Cílem hry je obsazovat svými figurkami barevné regiony (ve hře je celkem 6 regionů), budovat v nich co největší převahu nad ostatními hráči a díky tomu získávat vítězné body. Vítězí hráč, který má po odehrání všech otázkových karet a závěrečném vyhodnocení nejvíce vítězných bodů.

NEMÁTE RÁDI ČTENÍ
PRAVIDEL?

PUŠŤTE SI NÁŠ
VIDEONÁVOD NA

WWW.FOXGAMES.CZ

PŘÍPRAVA HRY

1. Herní plán rozložte na stůl.
2. Každý hráč si vezme všechny figurky a žetony jedné barvy.
3. Každý hráč umístí jeden žeton na počítadlo bodů na hodnotu nula.
4. Každý hráč umístí druhý žeton na ukazatel moci úplně vlevo.
5. Připravte herní balíček otázkových karet takto:

I. Vezměte karty otázek a rozdělte je na dva balíčky. Jeden se bude skládat z obyčejných karet otázek (nemají červené „V“) a druhý z vyhodnocovacích karet otázek (červené „V“ v horním rohu).

II. Oba balíčky důkladně zamíchejte a položte lícem dolů.

III. Z balíčku obyčejných karet otázek (ten větší) odpočítejte 20 karet a z balíčku vyhodnocovacích karet otázek odpočítejte 4 karty. **Nemíchejte obyčejné a vyhodnocovací karty otázek!** Zbylé karty otázek odložte, nebudou při hře potřeba.

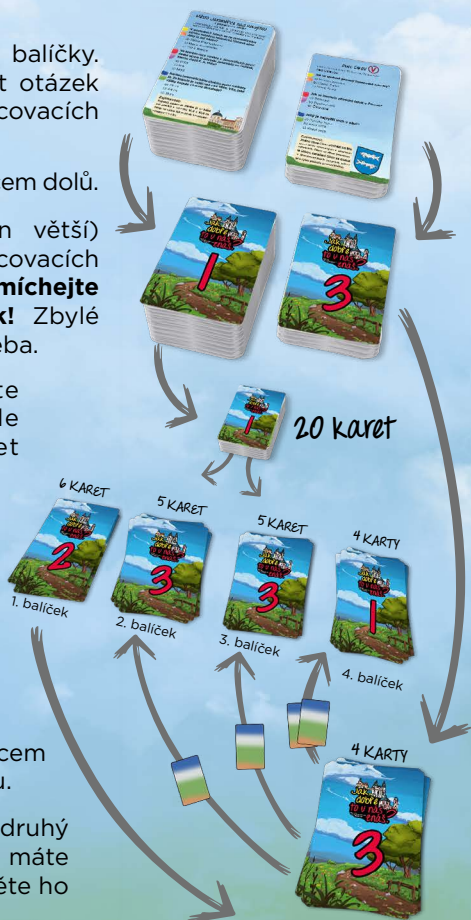
IV. Obyčejné karty otázek náhodně rozdělte na 4 balíčky, přičemž první balíček bude mít 6 karet, druhý a třetí balíček 5 karet a čtvrtý balíček 4 karty.

V. Na druhý a třetí balíček přidejte po jedné vyhodnocovací kartě otázek, na čtvrtý balíček přidejte dvě vyhodnocovací karty otázek. Nyní máte čtyři balíčky po šesti kartách.

VI. Důkladně zamíchejte každý z balíčků, ale **NEMÍCHEJTE JE DO SEBE.**

VII. Vezměte první balíček a vyložte karty lícem dolů do příslušných okének na herním plánu.

VIII. Třetí balíček **položte na** čtvrtý balíček a druhý balíček **položte na** třetí balíček. Nyní máte připravený balíček otázkových karet. Umístěte ho v blízkosti nabídky otázkových karet.



6. Nalozujte počáteční rozmístění figurek na herním plánu takto:

- I. Vezměte balíček karet výhod. Každá z karet má barevný roh. Barva na kartě souhlasí s barvami regionů na herním plánu.
- II. Vyberte 6 karet výhod, přičemž každá karta musí mít jinou barvu rohu. Nyní nejde o efekt karty, ale jen o barvu rohu.
- III. Jeden z hráčů tyto karty zamíchá a každému hráči rozdá jednu kartu.
- IV. Hráči svou kartu otočí a do regionu stejné barvy jako je barva na kartě umístí dvě své figurky.
- V. Rozdané karty si vezme míchající hráč zpět a celý proces se opakuje, dokud nemají všichni hráči všechny figurky rozmístěné na hracím plánu.



7. Důkladně zamíchejte balíček karet výhod a položte ho lícem dolů poblíž nabídky výhod.
8. Každý hráč si z vrchu balíčku výhod vezme dvě karty do začátku, přičemž soupeřům neukazuje, jaké výhody získal.
9. Z vrchu balíčku výhod vyložte na herní plán 3 karty výhod lícem nahoru, aby každý viděl jejich efekt. Tyto karty tvoří nabídku výhod, které budou hráči moci později získat.
10. Určete nejmladšího hráče, který celou hru začne.



PRŮBĚH HRY

Hráči se střídají v tazích po směru hodinových ručiček, přičemž každý tah hráče se skládá z kroků s přesným pořadím:

1. Výběr karty z nabídky otázkových karet.
2. Vyhodnocení (postup na straně 5) – pouze pokud je vybraná karta otázek vyhodnocovací (má v horním rohu „V“).
3. Zodpovídání otázky a poté určení, kolik pohybů může hráč v tahu provést.
4. Pohyb figurkami + možnost zahrát karty výhod s použitím „Když jsi na tahu“.

TAH HRÁČE

Hráč ve svém tahu přesouvá figurky tak, aby v případě vyhodnocení (může přijít po každém tahu hráče) získal co nejvíc vítězných bodů a bodů moci. Pohyb mezi regiony není omezen, hráč může figurky přesouvat libovolně (omezení pouze při efektu karty výhod Virová pandemie).

Každý hráč může ve svém tahu vždy přesunout **AŽ 2 SVÉ FIGURKY**. Další pohyby až už svých, nebo cizích figurek může hráč získat správnou odpovědí na otázku. Špatnou odpověď nepřichází hráč o základní pohyby, pouze nezíská žádné navíc. Hráč si vybere z nabídky otázkových karet vyložených na herním plánu jednu kartu, přičemž výběr probíhá na základě herní strategie:

1. Hráč se rozhodne, zda chce získat pohyby pro své, nebo cizí figurky. Dle toho zvolí sloupec, ze kterého bude vybírat kartu otázek.
2. Poté volí počet pohybů, které chce získat. Počet pohybů je dán číslem na rubu karty. **Pozor, čím více pohybů chce hráč získat, tím těžší otázku může očekávat.**

Vybranou kartu předá hráč jinému hráči, aniž by se podíval na lícovou stranu. Vybraný hráč kartu otočí a nejdříve ohlásí ostatním, zda je karta vyhodnocovací, nebo není (zda má „V“ v horním rohu, nebo nemá). Pokud je karta vyhodnocovací, proběhne ihned vyhodnocení (viz strana 5). Pokud karta není vyhodnocovací, přejde se ke čtení otázky.

Pokud hráč zodpoví správně otázku z této karty, získá navíc **3 pohyby cizími figurkami.**

Pokud hráč zodpoví správně otázku z této karty, získá navíc **2 pohyby svými figurkami.**

Pokud vybere hráč kartu z tohoto sloupce, může získat pohyby vlastními figurkami.

Pokud vybere hráč kartu z tohoto sloupce, může získat pohyby cizími figurkami.

Kterou otázku číst?

Na každé kartě jsou tři otázky, přičemž **se čte pouze jedna**. Každá otázka je označena barvami. Ty jsou shodné s barvami na kartách výhod. To, jakou otázku bude hráč číst, určuje barva karty výhod, která je na první pozici v nabídce. Tato pozice je zároveň označena otázkou „Kterou otázku číst?“.

NABÍDKA VÝHOD

SVĚLÉ VEČEŘE

SVĚTĚNÁŘI DĚTEČEK

Pokud je na první pozici karta výhod s modrým rohem, čte se modrá otázka.

MĚSTO Jaroměřice nad Rokytnou

Jaroměřický zámek je pětkrát dvoutpatrový komplex spadající s Jaromírem Košelem sv. Markéty.

V posledních letech se na Jaroměřickém zámku natáčela historická filmová série. Jaky je její název?

a) Elška Přemyslovna
b) Marie Antonetta
c) Marie Terezie

Ve kterém roce vznikla v Jaroměřích první česká opera O původu Jaroměřic na Moravě, kterou složil F. A. Mlýč?

a) 1730
b) 1911
c) 1463

Barokní Jaroměřického chrámu svaté Markéty je, že kopule je vyšší než obě věže. Víte, jaké výšky kopule chrámu dosahuje?

a) 55 m
b) 44 m
c) 31 m

Zajímavost: Největší místopisní síťku je umístěná na plechku s rozměry 16,4 x 10,4 m. Štípek ve výšce 9,8 m zdobí impozantní barokní malba.

Při odpovídání má hráč na výběr ze tří možností. **Správná odpověď je vyznačena tučně.** Dle odpovědi se hráči přidělí, nebo nepřidělí pohyby navíc. Hráč poté provede přesuny figurek. Pohyby jsou nepřenositelné do dalšího kola. Nyní lze také zahrát karty výhod s použitím „Když jsi na tahu“. Pohyby figurek a zahrávání karet výhod lze provádět v libovolném pořadí. Po odehrání tahu se doplní nabídka otázkových karet z připraveného balíčku. Pokud je balíček spotřebovaný, již se karty nedoplňují a hráči vybírají ze stále omezenější nabídky.

VYHODNOCENÍ

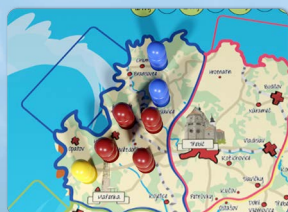
Vyhodnocení je situace ve hře, při které se dle rozložení figurek v regionech rozdělí vítězné body a body moci. Každý region se vyhodnocuje samostatně. Vyhodnocení nastává ve chvíli, kdy jeden z hráčů vybere z nabídky otázkovou kartu s červeným „V“ v horním rohu. Hráč, který kartu vybral, určuje, od jakého regionu se začne vyhodnocovat. Další regiony se vyhodnocují po směru hodinových ručiček.

Při vyhodnocení se provádí dvě akce:

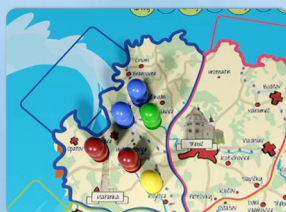
1. V každém regionu se spočítají a přidělí vítězné body.
2. Za každý region se přidělí bod moci a doberou se karty výhod.

POČÍTÁNÍ A PŘIDĚLENÍ VÍTĚZNÝCH BODŮ

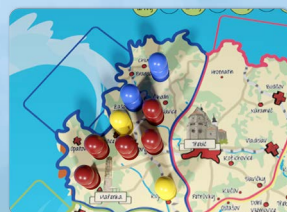
Vítězné body za region dostane hráč, který zde má nejvíce figurek. Počet získaných vítězných bodů se určí jako rozdíl počtu figurek dvou nejsilnějších hráčů v daném regionu. Pokud dva či více hráčů má v regionu nejvíce figurek, vítězné body nedostane nikdo.



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (4). Druhý je modrý hráč (2). Žlutý hráč tento region nijak neovlivní. Červený hráč tedy za tento region získá 2 vítězné body ($4 - 2 = 2$).



V regionu jsou 2 hráči s největším počtem figurek (červený a modrý). Vítězné body tedy nezískává nikdo. Žlutý ani zelený hráč region nijak neovlivní.



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (5). Druzí nejsilnější jsou zde dva hráči (modrý a žlutý). Počet hráčů na druhém místě nehraje roli. Červený hráč za tento region tedy získá 3 vítězné body ($5 - 2 = 3$).

Za každý získaný vítězný bod posune hráč svůj žeton na počítadle bodů doleva. Pokud hráč dojde na konec počítadla (získá více než 29 bodů), vrátí se na políčko 0 a jde znovu. Současně si z krabice vezme kartu otázek, které má na rubu číslo 1. Kartu položí před sebe číslem nahoru. Karta značí, že hráč již získal ve hře 1x30 bodů. Pokud hráč projde celé počítadlo znovu do konce, vymění si kartu s číslem 1 za kartu s číslem 2, případně číslem 3 (Příklad: Pokud na konci hry stojí figurka hráče na počítadle bodů na políčku 10 a hráč má před sebou kartu s číslem 2, znamená to, že má 10 vítězných bodů a že 2krát došel na počítadle bodů do konce. Dohromady tedy hráč za hru získal 70 vítězných bodů).

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Po odehrání všech otázkových karet přichází závěrečné vyhodnocení, které probíhá takto:

1. Každý hráč může před závěrečným vyhodnocením přesunout **1 svou figurku**. Začíná hráč, který byl na tahu poslední, a dále se postupuje **proti směru hodinových ručiček**. Hráči mohou zahrát i karty výhod s použitím „Když jsi na tahu“.
2. Po tahu všech hráčů proběhne závěrečné vyhodnocení, které začne **od červeného regionu**. Při něm se přidělují **pouze vítězné body**. Před závěrečným vyhodnocením může být zahrána karta Rychlá spolupráce.

POČÍTÁNÍ A PŘIDĚLENÍ BODŮ MOCI

Za každý region, ve kterém má při vyhodnocení hráč největší počet figurek, **získá 1 bod moci**, což je symbolizováno posunem žetonu na Ukazateli moci o jedno pole doprava. Pokud jsou v regionu dva hráči s největším počtem figurek, bod moci nedostane nikdo. Pokud hráč dojde na konec ukazatele, vrací se na začátek a pokračuje dál. Díky bodům moci získávají hráči výhody do hry. Pokaždé, když hráč **stoupne na zelené políčko**, může si z nabídky výhod vybrat libovolnou kartu, přičemž kartu drží v ruce, dokud ji nezahraje.

MOŽNOST VÝMĚNY NABÍDKY VÝHOD

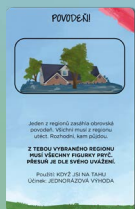
Pokud si hráč vybírá kartu výhod a nelíbí se mu aktuální nabídka výhod, **může provést výměnu nabídky výhod**. Pokud se pro tuto akci rozhodne, všechny karty z nabídky výhod dá dospod balíčku výhod a z vrchu balíčku vyloží výhody nové. Tato akce ovšem hráče **stojí 2 vítězné body** (posune svůj žeton na počítadle bodů o 2 políčka zpět).

KARTY VÝHOD

Karty výhod jsou ve hře velkou zbraní. Platí pro ně tato základní pravidla:

1. Zahrané karty výhod se vrací dospod balíčku. Nabídka výhod se ihned doplňuje.
2. Na jeden region může ve stejnou chvíli platit jen jedna karta výhod s účinkem „Do dalšího vyhodnocení“ (např. pokud v regionu platí karta Skvělé vedení, nemůže být na stejný region uplatněna karta Virová pandemie nebo Špatné vedení).
3. Hráč může v jeden okamžik zahrát více karet výhod.
4. Každý hráč může vlastnit maximálně **2 karty výhod**. Pokud má hráč právo získat kartu výhod a už 2 má, nemůže si další kartu dobrat a jeho právo na dobrání zaniká.

POVODEŇ



Tato karta umožňuje hráči vyprázdnit jeden vybraný region. Všechny figurky, které se v něm nacházejí, musí pryč. Figurky hráč libovolně rozmístí do jiných regionů dle svého uvážení.

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Kartu může hráč zahrát ve svém tahu po zodpovězení otázky. Jde o jednorázovou výhodu. Po použití vraťte kartu dospod balíčku výhod.

Specifika karty:

1. Při použití karty Povodeň nemůže hráč přesunout figurky do regionu, kde je funkční efekt karty Virová pandemie.
2. Karta Povodeň nemůže být použita na regiony, kde již platí karty výhod Skvělé vedení, Špatné vedení nebo Virová pandemie.

SVĚTAZNALÝ DĚDEČEK / SVĚTAZNALÁ BABIČKA



Tato karta dává hráči možnost při svém tahu přesunout až dvě libovolné figurky navíc. Výhodu může hráč uplatnit jak na své, tak na cizí figurky.

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Kartu může hráč zahrát ve svém tahu po zodpovězení otázky. Jde o jednorázovou výhodu. Po použití vraťte kartu dospod balíčku výhod.

VIROVÁ PANDEMIE



Touto kartou uzavře hráč jeden libovolný region. Figurky se z tohoto regionu nesmí přemísťovat dovnitř ani ven.

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Kartu může hráč zahrát ve svém tahu po zodpovězení otázky. Karta platí do ukončení dalšího vyhodnocení. Po dobu platnosti zůstává karta ležet u vybraného regionu.

TAJNÁ INFORMACE



Tato karta dává hráči možnost realizovat vyhodnocení, i když se nemá vyhodnocovat. Z nevyhodnocovací karty otázek dělá kartu vyhodnocovací.

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Hráč musí tuto kartu zahrát před přečtením otázky jakéhokoliv hráče. Jde o jednorázovou výhodu. Po použití vraťte kartu dospod balíčku výhod.

Specifika karty:

Tato karta může být zahrána v jednom okamžiku pouze jedním hráčem. Pokud chce kartu zahrát více hráčů najednou, právo zahrát kartu jako první má hráč na tahu. Pokud právo nevyužije, postupuje se od něho po směru hodinových ručiček.

RYCHLÁ SPOLUPRÁCE



Tato karta dává hráči možnost spojit se na jedno vyhodnocení v jednom z regionů s jiným hráčem a vytvořit tak spojení. Figurky hráčů se sečtou a získané body si hráči dělí na půl (zaokrouhlují se dolů).

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Tuto kartu musí hráč zahrát ihned po tom, co je oznámeno vyhodnocení. Karta musí být zahrána předtím, než vyhodnocení začne. Jde o jednorázovou výhodu. Po použití vraťte kartu dospod balíčku výhod.

Specifika karty:

1. Karta může být zahrána i v regionu, kde již působí karta výhod Skvělé vedení, Špatné vedení či Virová pandemie.
2. Karta může být zahrána pouze v regionu, kde má hráč nějakou svou figurku.
3. Při jednom vyhodnocení lze tuto kartu zahrát v každém regionu pouze jednou. Jako první si vybírá region hráč, který je na tahu, a poté další hráči po směru hodinových ručiček.

SKVĚLÉ VEDENÍ / ŠPATNÉ VEDENÍ



Tato karta při vyhodnocení dvojnásobí/půlí získané vítězné body z regionu, na který byla přidělena. Body se zaokrouhlují dolů. Kartou Skvělé vedení můžete také zrušit efekt karty Špatné vedení a naopak.

Kdy tuto kartu zahrát a jak dlouho efekt funguje?

Kartu může hráč zahrát ve svém tahu po zodpovězení otázky. Karta platí do ukončení dalšího vyhodnocení. Po dobu platnosti zůstává karta ležet u vybraného regionu.

Ukázka použití výhody Rychlá spolupráce



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (4). Druhý je modrý hráč (2). Červený hráč by tedy měl za tento region získat 2 vítězné body ($4 - 2 = 2$). Ovšem žlutý hráč zahrál před vyhodnocením výhodu Rychlá spolupráce a vybral si za spojení červeného hráče.

Jejich figurky se při tomto vyhodnocení sčítají, mají tedy dohromady 5 figurek. Druhý zůstává modrý hráč se 2 figurkami. Z regionu jsou tedy 3 vítězné body ($5 - 2 = 3$), které si rovným dílem dělí červený a žlutý hráč (1,5 bodu pro každého). Body se zaokrouhlují dolů, takže každý z nich získá po 1 vítězném bodu.

Podporovatelé hry



Fox Games s. r. o.
Příkopy 1889
393 01 Pelhřimov
info@foxgames.cz

VŠECHNA PRÁVA VYHRAZENA

Ukázka použití výhody Rychlá spolupráce/Skvělé vedení



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (4). Druhý je modrý hráč (2). Červený hráč má za tento region tedy získat 2 vítězné body ($4 - 2 = 2$). V regionu navíc platí efekt Skvělé vedení. Ten dvojnásobí vítězné body získané z tohoto regionu. Červený hráč tedy má získat 4 vítězné body. Ovšem žlutý hráč zahrál před vyhodnocením výhodu Rychlá spolupráce a vybral si za spojení červeného hráče. Jejich figurky se při tomto vyhodnocení sčítají, mají tedy dohromady 5 figurek. Druhý zůstává modrý hráč se 2 figurkami. Z regionu je tedy 6 vítězných bodů ($5 - 2 = 3 \times 2 = 6$), které si rovným dílem dělí žlutý a červený hráč. Každý z hráčů získá 3 vítězné body.

Ukázka použití výhody Skvělé vedení



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (4). Druhý je modrý hráč (2). Žlutý hráč tento region nijak neovlivní. Červený hráč má za tento region tedy získat 2 vítězné body ($4 - 2 = 2$). V regionu ale navíc platí efekt Skvělé vedení. Ten dvojnásobí vítězné body získané z tohoto regionu. Červený hráč tedy získá 4 vítězné body.

Ukázka použití výhody Špatné vedení



V regionu má nejvíce figurek červený hráč (5). Druzí jsou zde dva hráči (modrý a žlutý). Počet hráčů na druhém místě nehraje roli. Červený hráč má za tento region tedy získat 3 vítězné body ($5 - 2 = 3$). V regionu ale platí efekt Špatné vedení. Ten půlí vítězné body získané z tohoto regionu. Červený hráč tedy získá 1,5 vítězných bodů. Body se navíc zaokrouhlují dolů, takže červený hráč za tento region získá pouze 1 vítězný bod.

Autor hry:
Petr "Foxík" Liška

Grafika a ilustrace:
Tomáš Létal
tomletal@seznam.cz
artstation.com/tomas_letal