

Cesta kolem světa za 80 dní

P R A V I D L A H R Y

pro 2-6 dobrodruhů od 10 let

MYŠLENKA HRY

Londýn, někdy na počátku 20. století. Vžijte se do role statečných hrdinů světoznámé knihy Julese Vernea a vsad'te se, že zvládnete objet celý svět za méně než 80 dnů. Úspěch vám může přinést správné využití dostupných dopravních prostředků, tedy vlaků a lodí. Cestování může urychlit využití netradičních dopravních prostředků, například horkovzdušného balónu. Na druhé straně vám může cestu znepříjemnit záluďný detektiv. Využívejte těch nejrychlejších dopravních prostředků, dobře naplánujte svoji cestu a vyrovnejte se s nečekanými událostmi. V této dobrodružné závodivé hře nezvítězí ten hráč, který dorazí do cíle první, ale ten, kdo stráví na cestě nejméně dnů.

CÍL HRY

Zvítězí ten hráč, který dorazí kolem světa zpět do Londýna a stráví na své cestě nejméně dnů.

HERNÍ MATERIÁL

1 herní plán



Tip: Pokud hrajete první hru, nejlépe se vám bude hrát ve 3 – 5 hráčích. Hra v šesti hráčích může trvat o něco déle. Pokud už hru znáte, můžete hrát i podle pravidel pro 2 hráče, která jsou popsána na straně 4.

PŘÍPRAVA HRY

- Před první hrou opatrně vylamte z kartónů žetony sázek, žetony bonusů, mince a hodinky.
- **18 žetonů bonusů** zamíchejte lícem dolů a rozmístěte na příslušná místa na herním plánu. Vedle každého města (kromě Londýna) je místo na 1 modrý a 1 červený žeton bonusů. Po jejich rozmístění je otočte lícem nahoru. Každý hráč si vybere barvu a vezme si **1 figurku hráče, 1 žeton hráče a 1 žeton sázky**. Všechny figurky hráčů postavte do **Londýna**, žetony hráčů položte na počítadlo bodů na pole **80/0** na počítadle dnů. Žetony sázek si nechte před sebou na stole, aby bylo jasné, za kterou barvu hrajete.
- Figurku **detektiva** postavte do **Brindisi**.
- **60 cestovních karet** zamíchejte a rozdejte každému hráči 3 karty. Zbylé karty umístěte lícem dolů do balíčku na příslušné místo na herním plánu.
- **15 karet událostí** také zamíchejte a umístěte lícem dolů do balíčku na příslušné místo na herním plánu.
- Každý hráč dostane **1 minci**. Zbylé mince ponechte v zásobě vedle herního plánu, s nimi také **kostku**.
- Hráč, který poslední navštívil Londýn, si před sebe vezme **hodinky** a bude hru začínat.

PRŮBĚH HRY

Tip: Nejdříve si přečtete základní pravidla až po odstavce „Konec hry“ a „Vítěz“. Tím získáte jasný přehled o průběhu hry a poté si doplňte úplný přehled o hře dalšími pravidly.

Průběh kola

Hra se hraje v kolech. Na začátku kola začínající hráč z dobíracího balíčku vyloží na místa pod herním plánem cestovní karty:

- při hře 3 hráčů 4 karty,
- při hře 4 hráčů 5 karet,
- při hře 5 a 6 hráčů 6 karet.

Karty naskládejte do řady **zleva doprava** na místa akcí pod herním plánem tak, že pod každým místem akce (dle počtu karet z levé strany) bude umístěna 1 karta.

Příklad:
hra 4 hráčů



Začínající hráč si vybere z vyložených cestovních karet 1 kartu, a pokud chce, může provést akci, pod kterou byla tato karta umístěna. Poté může svoji figurku cestovat o 1 město dále. Poté je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček, který si také vybere 1 cestovní kartu atd. Poté co provedou svůj tah všichni hráči, kolo končí.

Průběh tahu hráče

Ve svém tahu hráč provádí akce v následujícím pořadí:

- musí si vzít 1 cestovní kartu
- může provést příslušnou akci
- může cestovat svojí figurkou o 1 město dále (1 etapu cesty) nebo může zůstat stát ve městě, ve kterém právě stojí
- pokud se nyní nachází ve stejném městě jako detektiv, ztrácí 2 dny
- pokud má právě teď v ruce více než 6 karet, musí přebývajíc karty zahodit

Vzít jednu cestovní kartu

Jako první věc ve svém tahu si hráč **musí** vybrat a vzít 1 cestovní kartu z karet vyložených pod herním plánem. Pro **začínajícího hráče** platí výjimka: **Nesmí si vybrat kartu umístěnou pod akcí „začínající hráč pro příští kolo“.**

Provést příslušnou akci

Každá cestovní karta je umístěna pod jednou z možných akcí. Když si hráč vybere kartu, může se vždy rozhodnout, zda akci, pod kterou je karta umístěna, provede nebo ne.

Na výběr jsou následující akce:



Hráč dostane ze zásoby **1 mince**.



Hráč může využít **balón**, pokud bude v tomto kole cestovat.



Hráč si může vzít horní **kartu** z dobíracího balíčku karet **událostí**.



Hráč může přesunout **detektiva** do libovolného města kromě Londýna.



Hráč si vezme hodinky a bude **začínajícím hráčem** pro příští kolo. (Pokud si tuto akci nikdo nevybere, posouvají se na konci kola hodinky k hráči po levé ruce současného začínajícího hráče).



Hráč si může **vyměnit cestovní karty**. Může zahodit až 3 karty z ruky a dobrat si stejný počet karet z dobíracího balíčku.

Zvláštní pravidla pro různé počty hráčů:

- **5 a 6 hráčů:** Pouze při hře pěti a šesti hráčů jsou obsazeny všechny akce.
- **6 hráčů:** Při hře šesti hráčů se může poslední hráč v pořadí rozhodnout, jestli si vezme poslední zbývající vyloženou kartu nebo horní kartu z dobíracího balíčku cestovních karet. Pokud si vezme horní kartu z balíčku, neprovádí žádnou akci.
- **3 hráči:** Ve třech hráčích není ve hře akce „začínající hráč pro příští kolo“. Na konci každého kola posuňte hodinky k hráči po levé ruce současného začínajícího hráče.

Cestovat 1 etapu cesty

- V každém kole může hráč cestovat **maximálně o 1 město dále** – projet 1 etapu cesty. (Jedinou **výjimkou** je zahrání karty kontakty, která umožňuje v kole projet 2 etapy cesty).
- Chce-li hráč cestovat, cestuje vždy do následujícího města po směru cesty.

Musí vždy zahrát příslušné cestovní karty z ruky. Druh a počet karet je vždy vyznačen symboly lodí a vlaků na příslušné cestě na herním plánu.

Příklad: Na cestě z Londýna do Paříže je potřeba 1 karta lodí a 1 karta vlaku. Na cestu z New Yorku do Londýna jsou třeba 2 karty lodí a 1 karta vlaku.

- Na procestování jedné etapy cesty potřebuje hráč právě tolik dnů, kolik je hodnota karet použitých k procestování této etapy. O tento počet dnů posune hráč svůj žeton hráče na počítadle dnů.

Příklad: Hráč cestuje z Londýna do Paříže. Zahraje loď hodnoty 7 a vlak hodnoty 3. Na tuto etapu cesty potřebuje 10 dnů, o které posune svůj žeton na počítadle dnů.

Úspora času při dvou stejných kartách

- Pokud hráč pro procestování jedné etapy, kde je třeba použít 2 karty lodí nebo 2 karty vlaků, použije 2 karty se stejnou hodnotou, tyto hodnoty se nesčítají, ale započítá se hodnota pouze jedné z nich (nemusí na cestě přestupovat, tím ušetří čas). *Příklad: Hráč na cestě ze Suez do Bombaje použije 2 lodě s hodnotou 8. Cesta mu netrvá 16 dní, ale pouze 8. Kdyby místo nich použil jednu loď hodnoty 4 a jednu loď hodnoty 5, cesta by mu trvala 9 dní.*
- Tato výhoda neplatí, pokud hráč použije 2 karty rozdílných dopravních prostředků se stejnou hodnotou.

Příklad: Při cestě z Londýna do Paříže použije hráč kartu lodí hodnoty 4 a kartu vlaku hodnoty 4. Na cestu tak potřebuje 8 dnů. Na cestě z New Yorku do Londýna je možné tuto výhodu využít pouze pro karty lodí, hodnota karty vlaku se počítá normálně.

Zůstat stát ve městě, ve kterém právě stojíte

Místo cestování se může hráč kdykoli rozhodnout, že zůstane stát ve městě, ve kterém právě stojí. Takto se musí rozhodnout, pokud nemá v ruce cestovní karty potřebné pro následující etapu cesty. Může se tak ovšem rozhodnout, i pokud takové karty má. Například proto, že chce nasbírat karty se stejnou hodnotou, nebo proto, že se v následujícím městě nachází detektiv (viz dále).

Pokud se nacházíte ve stejném městě jako detektiv, ztrácíte 2 dny.

- Pokud se **na konci tahu hráče** nachází jeho figurka ve stejném městě jako figurka detektiva, **ztrácí** tento hráč **2 dny**, posune tedy svůj žeton na počítadle dnů o 2 dny dále. Tato ztráta se uplatňuje vždy pouze na konci tahu hráče, bez ohledu na to, zda hráč v tomto kole cestoval nebo ne.
- Pokud hráč začíná svůj tah ve městě, ve kterém se nachází detektiv a ve svém kole odcestuje dále, žádné dny neztrácí.
- Hráč neztrácí žádné dny ani ve chvíli, kdy detektiv dorazí do města, ve kterém stojí jeho figurka ve chvíli, kdy zrovna není na tahu.

Zahodit karty z ruky pokud máte více než 6 karet

Na konci svého tahu musí každý hráč ověřit, jestli nemá v ruce **více než 6 karet** (cestovních karet a karet událostí dohromady). Pokud má více než 6 karet, musí přebývajíc karty dle svého výběru odhodit na odkládací balíčky.

Po skončení tahu hráče je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček, který si vybere jednu z vyložených cestovních karet a provede celý svůj tah.

Konec kola

Pokud již v tomto kole všichni hráči provedli svůj tah, odloží nový začínající hráč zbývající vyložené cestovní karty na odkládací balíček



a vyloží nové cestovní karty. Následně si jako první z těchto karet jednu kartu vybere.

Pozor: Ve hře šesti hráčů se může stát, že žádná vyložená cestovní karta na stole nezůstane.

Pokud dojde dobírací balíček cestovních karet, zamíchejte odkládací balíček a vytvořte z něj nový dobírací balíček.

KONEC HRY

- Při hře **tří, čtyř či pěti hráčů** končí hra **na konci kola**, ve kterém dorazí zpět do Londýna se svojí figurkou **předposlední** hráč. Pokud ještě v tomto kole dorazí do Londýna i poslední hráč, počítá se jeho výsledek do závěrečného vyhodnocení. Pokud poslední hráč v tomto kole do Londýna nedorazí, jeho výsledek se do závěrečného vyhodnocení nepočítá, bez ohledu na počet dní, které na cestě strávil.
- Při hře **šesti hráčů** končí hra na konci kola, ve kterém dorazil do Londýna **čtvrtý** hráč.

VÍTĚZ HRY

- **Ze všech hráčů, kteří dorazili do Londýna za 80 dnů nebo méně, zvítězí ten hráč, který na cestu potřeboval nejméně dnů** (jeho žeton se nachází na poli s nejnižším číslem na počítadle dnů). Při shodě vítězí ten hráč, který se svojí figurkou dorazil do Londýna **dříve**.
- Pokud všichni hráči dorazili do Londýna za více než 80 dnů, zvítězí ten hráč, který se svojí figurkou dorazil do Londýna **nejdříve**. Bez ohledu na to, kolik přesně dnů hráči na cestu potřebovali.

DALŠÍ PRAVIDLA

Cestování balónem

- Pokud si hráč vybere cestovní kartu, která leží pod akcí „balón“ a v tomto kole cestuje dále, **může**, pokud chce, využít cestu balónem.
- Dalším způsobem jak využít možnost cestování balónem, je zahrání karty události „balón“.
- V ostatních případech může hráč pro cestování **buď** využít balón **nebo** některou z dalších karet událostí. Není možné využít balón a ještě zahrát některou z karet událostí.
- Pozor na to, že když využíváte balón, musíte i tak zahrát příslušnou cestovní kartu.
- Využití balonu znamená to, že hodnotu zahraniční karty nahradíte hodnotou hosenou na kostce (na cestu balónem tedy hráč potřebuje 1 – 6 dnů).
- Pokud se vám zdá číslo hosené na kostce příliš vysoké, je možné zaplatit do zásoby 1 minci a kostkou hodit znovu. Toto je možné provést vícekrát za sebou, dokud má hráč mince na zaplacení. Počítá se vždy pouze poslední hosené číslo.
Příklad: Hráč cestuje z Hongkongu do Yokohamy. Zahraje kartu vlaku s hodnotou 4 a kartu lodi s hodnotou 7. Předtím si vybral kartu pod akcí „balón“ a rozhodne se balón využít. Místo hodnoty 7 karty lodě si hodí kostkou. Hodí 5 a to se mu zdá jako příliš mnoho, zaplatí tedy 1 minci a zkusí hodit znovu, hodí 6 a to je pro něj také příliš. Zaplatí ještě 1 minci a zkusí hodit ještě jednou. Hodí 2 a na cestu tedy potřebuje celkem 6 dní (4 za vlak + 2 za balón) a posune svůj žeton na počítadle dnů o 6 dní dopředu.
- I pokud balón využíváte pro etapu cesty, pro kterou jsou třeba 2 karty vlaků nebo 2 karty lodí, nahrazuje balón pouze 1 z karet. Hodnota druhé karty se hráči započítá v plné výši.

Příklad: Pro cestu ze Suezu do Bombaje hráč využije 1 kartu lodi hodnoty 5 a 1 kartu lodi hodnoty 8. Může využít balón a místo karty hodnoty 8 si hodí kostkou. Hodí 5 a na tuto etapu tedy potřebuje celkem 10 dní (5 + 5).

Zvláštní etapy cesty

Na cestu z **Bombaje do Kalkaty** nejsou třeba žádné cestovní karty. Kdo se rozhodne cestovat z Bombaje do Kalkaty, posune svoji figurku do Kalkaty a

- pokud cestuje bez slona, potřebuje na tuto etapu 12 dnů.
- pokud má hráč v ruce **kartu události „slon“**, může ji zahodit na odkládací balíček karet událostí a na cestu pak potřebuje 6 dnů + tolik dnů, kolik hodí na kostce. Stejně jako při využití balonu, i zde hráč může zaplatit 1 minci a hodit kostkou znovu.
- pro tuto etapu, stejně jako pro všechny další, je možné využít karty „nabídka“ a „kontakty“.
- pro tuto etapu není možné využít balón.

Z **Hongkongu do Yokohamy** má hráč na výběr 2 možné cesty. Může buď využít 2 lodě nebo 1 loď a 1 vlak.

Z **Yokohamy** pokračuje cesta dále do **San Francisca**.

Žetony bonusu

- Vedle každého města kromě Londýna leží na začátku hry 1 červený a 1 modrý žeton bonusu.
- Kdo dorazí svojí figurkou do města **první**, získá výhodu **červeného** žetonu bonusu.
- Výhodu **modrého** žetonu bonusu získá hráč, který do města svojí figurkou dorazí jako **poslední**.
- Hráč, který dorazí do města první nebo poslední, provede akci, kterou mu umožňuje příslušný žeton bonusu a pak tento žeton otočí lícem dolů, aby bylo jasné, že již byl využit.

Výhody žetonů bonusu:

- Hráč dostane **1 minci** ze zásoby.
- Hráč si vezme horní **cestovní kartu** z dobíracího balíčku.
- Hráč si vezme horní **kartu události** z dobíracího balíčku.
- **Všichni hráči**, kromě hráče, který získal výhodu tohoto žetonu, **ztrácejí 1 den**. Musejí posunout svůj žeton na počítadle dnů o 1 den.

Karty událostí

- Ke kartě události je možné se dostat při výběru cestovní karty pod akcí „karta události“ nebo díky žetonům bonusu. Hráč se vždy může rozhodnout, jestli si kartu vezme nebo ne. Pokud se rozhodne kartu vzít (a není to modrá karta), vezme si ji do ruky.
- Karty událostí mohou být zahrány v libovolném počtu a pořadí. Hráč může zahrát kartu i ve stejném tahu, ve kterém si ji vzal nebo si ji nechat v ruce do pozdějších tahů.

Téměř všechny karty událostí jsou pozitivní. Jsou mezi nimi však i 2 **modré karty** (bouře a zpoždění). Ty si hráči **neberou do ruky**, ale okamžitě po otočení se provede jejich efekt.

- Všichni hráči včetně toho, který kartu otočil, **ztrácejí 1 nebo 2 dny** (posunou svoje žetony na počítadle dnů o 1 nebo 2 dny dopředu).

12



- Všichni hráči, kteří mají v tuto chvíli v ruce nějaké karty událostí, je **musí** všechny zahodit na odkládací balíček.
- **Všech 15 karet** událostí zamíchejte a vytvořte z nich nový dobírací balíček.
Tip: Dejte pozor na to, abyste karty událostí nadrželi v ruce příliš dlouho. Pokud se otočí některá z modrých karet, o všechny přijdete.

Doplňující vysvětlení k některým kartám:

- **Vrtulový vlak a ponorka** mohou být zahrány i v rámci etap cesty, ve kterých je třeba zahrát více cestovních karet. Nahrazují však vždy pouze hodnotu jedné z karet.
- Pomocí **princezny** může hráč využít efekt kterékoli karty událostí, která právě leží lícem nahoru na odkládacím balíčku karet událostí.
- Je možné cestovat jednu etapu cesty, pak zahrát kartu **kontakty** a poté cestovat další etapu cesty.

Mince

- Každý hráč začíná s 1 mincí. Další mince mohou hráči získat pomocí akce „získ 1 mince“ nebo pomocí žetonů bonusů. Kromě toho je možné zahodit z ruky kartu událostí slon a tím také získat 1 minci. Pokud již v zásobě nejsou žádné mince, hráči nemohou žádné získat.
- Mince může hráč využít, pokud využívá k cestování balón nebo slona. Pokud hráč není spokojen s hodem kostkou, může zaplatit 1 minci a hodit znovu.
- Pokud hráč zaplatí 2 mince, může si kdykoli ve svém tahu vzít horní kartu z dobíracího balíčku cestovních karet nebo z dobíracího balíčku karet událostí. Takto dobranou kartu může využít v tomto nebo v kterémkoli příštím tahu.

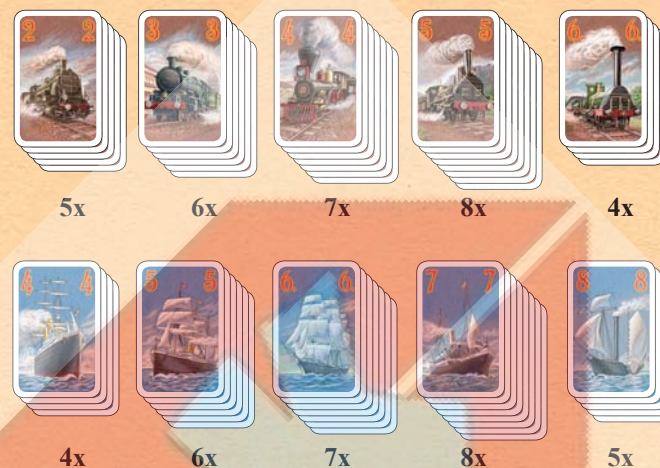


Příjezd do Londýna

- Ve chvíli, kdy první hráč dorazí svojí figurkou zpět do Londýna, jsou ostatní hráči pod časovým tlakem.
- Na začátku každého následujícího kola ztrácejí všichni hráči, kteří prozatím nedorazili do Londýna, **1 den**. Hráč, který dorazil do Londýna jako první, posune na začátku každého dalšího kola žetony všech hráčů, kteří prozatím do Londýna nedorazili o 1 den dále. I pokud do Londýna již dorazilo více hráčů, ztráta pro všechny, kteří zatím nedorazili, zůstává i nadále pouze 1 den za kolo.
- Hráč, který do Londýna dorazí jako první, umístí svůj žeton sázky na Londýn. Hráči, kteří dorazí další v pořadí, umístí postupně svoje žetony sázek **pod** tento žeton, aby bylo jasné pořadí, ve kterém hráči dorazili. Cestovní karty a karty událostí, které vám zůstaly v ruce, zahodíte na příslušné odkládací balíčky.
- Hráč, který již dorazil do Londýna, nemůže dále ztratit žádné dny. Neztrácí dny ani kvůli efektům modrých karet událostí, ani kvůli efektům žetonů bonusů. Jeho postavení na počítadle dnů v tuto chvíli je jeho konečným výsledkem ve hře.
- Pokud hráč potřebuje na svoji cestu více než 80 dní, pokračuje na počítadle dnů dále.
- Na začátku každého následujícího kola vyložte počet cestovních karet, který odpovídá počtu hráčů, kteří prozatím nedorazili do Londýna:
při 2 hráčích vyložte 3 karty,
při 3 hráčích vyložte 4 karty,
při 4 hráčích vyložte 5 karet,
při 5 hráčích vyložte 6 karet.

Pozor: Pokud již zbývají poslední 2 hráči, kteří nedorazili do Londýna, je možné přesunout detektiva pouze použitím karty událostí, protože pod akcí „přesun detektiva“ se již neumísťuje žádná cestovní karta.

Počty cestovních karet



HRA VE DVOU HRÁČÍCH

Pokud hrajete pouze ve dvou hráčích, platí následující změny pravidel:

- Před hrou vyřadte z balíčku karet událostí kartu kontakty.
- Na začátku každého kola vyložte pod akce zleva 3 cestovní karty.
- Hráči se po kolech střídají na pozici začínajícího hráče.
- Hra končí na konci kola, ve kterém první hráč dorazil svojí figurkou zpět do Londýna.
- Pokud tento hráč potřeboval na svoji cestu méně než 80 dnů, stává se vítězem, i pokud by byl druhý hráč schopen dorazit do Londýna v příštích kolech za menší počet dnů.
- Pokud tento hráč potřeboval na svoji cestu více než 80 dnů, vyhrává automaticky druhý hráč.
- Pokud dorazí oba hráči do Londýna ve stejném kole, zvítězí ten z nich, který na cestu potřeboval méně dnů.

Tip: Ve hře dvou hráčů je velmi důležité tempo. Pokud se jeden hráč vzdálí druhému o více než jedno město, bude druhý hráč svoji ztrátu obtížně dohánět.

MINDOK

WWW.HRAJEME.CZ

© 2007 KOSMOS Verlag
Originální název: In 80 Tagen um die Welt

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

Pokud máte jakékoliv dotazy nebo připomínky, velmi rádi Vám odpovíme. Více informací o hře i jiných stejně kvalitních hrách najdete na www.hrajeme.cz.

Cesta kolem světa za 80 dní