



ZEMĚ

NA CESTÁCH

Hra pro 2 až 6 hráčů od 10 let

Hluboké vědomosti o světě ... nejsou u hry Země na cesty nezbytně nutné, ale může to být užitečné mít alespoň přibližnou představu o tom, jak dlouhý je Grand Canyon, které domácí zvíře bylo vyhlášeno národní přírodní památkou, kde se koná největší oslava svátku na světě nebo na jakém zámku si Hamlet položil otázku o bytí či nebytí.

Díky dynamickému průběhu nabízí tato hra nový hráčský zážitek. Zkušení hráči Země pak mohou kartičky ze Země na cesty použít jako rozšíření k původní velké hře.

MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 75 karet Země
- 1 karta „Tipér“
- 1 karta „Vyzyvatel“
- 1 krabička na karty
- 12 kostiček v 6 barvách

Karty Země jsou ve dvou stupních obtížnosti – barevně rozlišeno:

světle zelená: pro začátečníky

oranžová: pro světoběžníky



PŘÍPRAVA HRY

Herní plán rozložte na stůl. Každý hráč obdrží **dvě tipovací kostičky** ve své barvě. Jednu z nich položí na bodovací **políčko č. 3 na počítadle bodů**.

Karty Země vložte do krabičky. Vyplatí se krabičku zcela zaplnit, i když během hry použijete jen některé karty.

Tip: Karty není potřeba před první hrou míchat, stačí je jednoduše dát do krabičky zeleným okrajem dopředu.

KARTY ZEMĚ

Horní polovina karty zobrazuje informace, které má hráč k dispozici před pokládáním své kostičky.

- 1 Téma** – Ke každému tématu jsou tři úkoly. Jeden z nich se bude v daném kole řešit.
- 2 Fotografie** – Vztahuje se k hledanému a může více či méně napovědět. Pozor: Fotografie nezobrazuje ve všech případech přesně to, co hledáme.
- 3 Okruh 1** – Počet oblastí, v nichž se hledané téma karty nachází.
- 4 Okruhy 2 a 3** – Míry a údaje, které se mají určovat, týkají se vždy dvou ze tří barevně rozlišených stupnic na hracím plánu. Ty jsou barevně označeny následovně:

zelené písmo: vztahuje se ke stupnici **roků**

modré písmo: vztahuje se ke stupnici **délky/vzdálenosti**

oranžové písmo: vztahuje se ke stupnici **počtů**

Všechny tyto údaje jsou viditelné, když jsou karty zastrčené v krabičce.

Na spodní polovině karty najdeme řešení a krátké doplňující informace k zadanému úkolu.

- 5 Správné řešení okruhu 1** – oblast popř. oblasti, v nichž se nachází hledané téma.
- 6 Upřesnění řešení okruhu 1** – mapa světa s barevně vyznačenými správnými oblastmi.
- 7 Správná odpověď okruhu 2 a 3** – hledané míry a údaje.
- 8 Dodatečné informace** k tématu na kartě.

Během tipování je spodní polovina karty schována v krabičce. Řešení je vidět až tehdy, je-li karta vytažena z krabičky.



CÍL HRY

V každém kole hádá nejprve jeden hráč hledanou oblast nebo hledané údaje, které mu byly vybrány jako úkol z karty Země. Následně se jeho spoluhráči rozhodují, zda jeho tip byl správný nebo špatný. Když hráč položil svojí kostičku správně, dostane on a všichni spoluhráči, kteří považovali jeho odpověď za správnou, body. Když však položil špatně, končí pro něho a všechny spoluhráče, kteří si mysleli, že odpověděl správně, právě probíhající kolo. Nedostanou žádné body. Pouze hráči, kteří jeho odpověď považovali za špatnou, pokračují ve hře a mohou dále tipovat, dokud jeden z nich neodpoví správně nebo nezůstane poslední hráč, který stále dával ne.

HRA

Pro první hry doporučujeme začít s jednoduššími kartami (se zelenožlutým okrajem). Hraje se tolik kol, aby všichni hráči měli možnost stejně často začínat:

- pro 2–4 hráče 8 karet
- pro 3 hráče 9 karet
- pro 5–6 hráčů 5 příp. 6 karet.

Další varianta: Hráči se na začátku hry sami dohodnou, s kolika kartami budou hrát.

Hra sestává z několika kol. Jedno kolo probíhá následovně:

1. Výběr úkolu
2. Tipování odpovědi
3. Vyhodnocení

1. Výběr úkolu

Hráči se nejprve dohodnou, kdo bude začínat. Tento hráč obdrží kartičku „Tipér“.

Hráč po jeho pravici pak vybírá úkol a položí si před sebe na stůl kartičku „Vyzyvatel“. Obdrží krabičku s kartami a vybere téma (tedy oblast, rok, délku/vzdálenost, nebo počet) z přední karty v krabičce. Spoluhráči si smějí kartu



v krabici rovněž prohlédnout, nikdo ji však nesmí z krabičky vytahovat. Vyzyvatel zvolí jeden ze tří úkolů a nahlas jej přečte. Na tento úkol může Tipér odpovídat, ale také nemusí. Tipér se může rozhodnout, zda výzvu přijme nebo odmítne. Jestliže ji odmítne, dostane kartu tipér vyzyvatel a je na něm, aby sám na daný úkol odpovídal. Ten, kdo právě odpovídá, položí svojí kostičku na jednu z oblastí na mapě světa nebo na jeden interval na jedné z barevných stupnic (podle toho, o jaký úkol se jedná).

Umístění na oblast

Jestliže se hádá oblast, umísťuje tipér svojí kostičku na jednu oblast na pevnině či na moři. **Mořské oblasti** jsou označeny názvem v černém rámečku. **Pozor:** Mořské oblasti obsahují i ostrovy, jež v nich leží (jako např. New Foundland v Severním Atlantiku nebo Srí Lanka v Severním Indickém oceánu), nejsou-li tedy některé označeny jako samostatné oblasti (např. Japonsko, Nový Zéland).

Příklad: Západní pobřeží, Skalisté hory, Středozápad, Východní pobřeží, Jižanské státy a Střední Amerika jsou pevninské oblasti

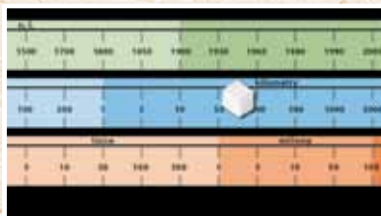
Karibik je mořská oblast, ke které patří i všechny v ní ležící ostrovy.



Pozor: Oblasti se vztahují k různým regionům světa a orientují se jen zhruba podle hranic států. Díky tomu je možné, že velké státy se nacházejí ve více oblastech jako např. USA nebo Rusko, naopak také jedna oblast může zahrnovat několik států (úplně nebo částečně) jako např. Střední Amerika nebo Sahel.

Umístění na stupnici

Pokud se ptáme na nějaký číselný údaj, umísťuje tipér svojí kostičku na odpovídající stupnici, kde si zvolí jeden interval.



Pozor: Ve hře jsou tři stupnice pro různé číselné údaje. Na každé kartě jsou úkoly jen na dvě z nich.

stupnice Rok – otázky na letopočet či časové období (rok, století)

stupnice Délka/Vzdálenost – otázky na délky, výšky a vzdálenosti (cm, m, km)

stupnice Počet – Všechny ostatní číselné údaje např. otázky na plochu (m^2, km^2), objem (m^3, km^3), teplotu ($^{\circ}C$), procenta, hodiny, litry, tuny atd. Stejně jako otázky na počet různých věcí nebo jejich stáří.

Na jaký údaj se karta přesně ptá, je u otázek na počet a rok často uvedeno v závorce.

2. Tipování odpovědi

Poté, co tipér umístí svoji kostičku, jsou na řadě jeho spoluhráči a to po směru hodinových ručiček. Svoji kostičku dávají buď na políčko **ANO**, pokud se jim odpověď zdá správná, nebo na políčko **NE**, pokud si myslí, že je to špatně. Poté, co všichni hráči umístili svoji kostičku, vytáhne tipér kartu Země z krabičky, **aniž by ji ukázal ostatním hráčům**. Zjistí, zda jeho odpověď byla správná.



Pokud tipér uhodl, kolo v tu chvíli končí. Tipér, stejně jako všichni hráči, kteří položili na ANO, dostanou body. Ty se pak zaznamenají na počítadle bodů. Ti hráči, kteří položili kostičku na NE, žádné body neobdrží. Poté si vezmou všichni hráči své kostičky zpátky.

Pokud tipér neuhodl, zasune kartu Země zpátky do krabičky a vezme si svoji kostičku z herního plánu. Nedostane v tomto kole žádné body, případně o 3 přijde, když musel tipovat jako vyzyvatel (str. 8, Vyzyvatel). Hráči, kteří umístili kostičku na ANO, si ji rovněž vezmou z herního plánu a neobdrží žádné body.

Jen hráči, kteří položili na NE, zůstávají ve hře. Ten z nich, kdo sedí po směru hodinových ručiček nejbližší dosavadnímu tipérovi, od něj obdrží kartu „Tipér“ a umísťuje svoji kostičku na oblast příp. na interval jedné ze stupnic, podle toho, jak zněla dříve vybraná otázka na kartě. Má přitom malou výhodu, že už zná minimálně jednu oblast či interval, který není správnou odpovědí. Zbývají hráči, kteří zůstali ještě ve hře, se opět rozhodují pro ANO nebo NE, podle toho jestli se jim zdá nový tip správný nebo nikoliv. Pak zjistí aktuální tipér

opět správnou odpověď. Je-li správná, obdrží on a hráči, kteří položili na ANO, body.

Tipoval-li špatně, vezme si on i všichni hráči, kteří položili na ANO, kostičky zpět a v tomto kole neobdrží žádné body.

Zbývá-li ještě více než jedna kostička na NE, hra pokračuje opět stejným způsobem dál. Další zbývající hráč, který dal NE ve směru hodinových ručiček, obdrží kartu Tipér a umísťuje svoji kostičku.

Kolo končí ve chvíli, kdy jeden z hráčů odpoví správně nebo zůstane poslední hráč, který stále pokládal na NE. Ten pak už nemusí tipovat a obdrží rovnou tři body. Může si však také vzít kartičku tipér a sám položit kostičku – povede-li se mu to správně, obdrží 5 bodů. Pokud se to ani jemu nepovede, nezíská bod ani jeden.

Výjimka: Ve hře dvou nebo třech hráčů musí i poslední hráč tipovat. Pokud položí správně, dostane jako nový tipér 5 bodů, v opačném případě 0 bodů.

3. Vyhodnocení

Tipér:

- Umístil-li špatně, dostane 0 bodů.
- Umístil-li správně, dostane 5 bodů.
- Umístil-li první tipér jako jediný správně, zatímco všichni spoluhráči s ním nesouhlasili, dostane 7 bodů. Pokud byť jen jediný spoluhráč souhlasil, dostane 5 bodů.

Kdo umístil na ANO:

- Pokud tipér umístil špatně, dostane 0 bodů.
- Pokud tipér umístil správně, dostane 3 body.

Kdo umístil na NE:

- Pokud tipér umístil správně, dostane 0 bodů.
- Pokud tipér umístil špatně a nachází se na NE více než jedna kostička, hra pokračuje dále.
- Pokud tipér umístil špatně a na NE je jen jedna kostička, obdrží její majitel 3 body nebo může ještě sám tipovat. Výjimkou je hra ve 2 a 3 hráčích, pak musí i ten poslední tipovat: položí-li správně, dostane 5 bodů, špatně – 0 bodů.

Vyzývateľ:

- Odmítne-li prví tipér výzvu vyzývateľa, obdrží vyzývateľ kartu „Tipér“ a musí sám umiestniť svoju kostičku. Pokiaľ neuhodne, príjde o 3 body. **Pozor:** Ve hre není možné se posunout do záporných bodových hodnot. Vždy můžete skončit nejníže na nule.
- Pokiaľ vyzývateľ jako tipér uhodne, dostane 7 bodů (bez ohledu na to, zda s ním někdo souhlasil či nikoli).

Příklad A:

Petr je na řadě a obdrží kartu „Tipér“.

Dominik, který sedí po jeho pravici, je v tomto kole vyzývateľ a vezme si krabičku s kartami. Téma karty je „nejnebezpečnější letiště“. Dominik se ptá Petra na oblast, ve které se toto letiště nachází. Petr výzvu přijme a položí kostičku na Tibet. Veronika, která sedí nalevo od něj, je nyní na řadě, aby umístila kostičku na ANO či NE, podle toho, zda s Petrovou odpovědí souhlasí či nikoli. Myslí si, že je jeho odpověď špatná a tak položí na NE. Ostatní spoluhráči se přikloní k Veronice a také položí na NE.

Nyní si Petr vezme krabičku s kartami a přesvědčí se o správné odpovědi. Jeho tip byl správný a tak si všichni berou své kostičky zpět k sobě a jen Petr dostává body. Jelikož byl prvním tipérem a nikdo s jeho správnou odpovědí nesouhlasil, dostane 7 bodů a posune si svou kostičku na bodování o 7 políček dopředu.

Kdyby s Petrem jeden z hráčů souhlasil, dostal by Petr 5 bodů a tento jeho spoluhráč body 3.

Příklad B:

Nyní je na řadě Veronika a obdrží kartu „Tipér“. Po její pravici sedící Petr je vyzývateľem a vezme si krabičku s kartami. Téma je Ohňová země. Petr se ptá Veroniky na aktuální počet obyvatel. Veronika netuší a výzvu nepřijme.

Petr od ní dostane kartu „Tipér“ a nyní, jelikož je současně i vyzývateľ má možnost získat 7 bodů, odpoví-li správně. Na oranžovou stupnici umístí svojí kostičku na interval 500.000 až 1 milion. Teď jsou na



řadě jeho spoluhráči postupně po směru hodinových ručiček a tak Veronika musí odhadnout, zda je Petrova odpověď správná. Rozhodne se, že není a položí na NE.

Jako další hraje Anna. Domnívá se, že Petr odpověděl správně a pokládá na ANO. Další hráči, Kateřina a Dominik pokládají stejně jako Veronika na NE.

Nyní se Petr podívá na správnou odpověď, aniž by ji ukázal ostatním, a shledává, že jeho odpověď byla špatná. Bere si tak svojí kostičku zpět, a jakožto vyzyvatel ztrácí 3 body.

Pro Annu, která s ním souhlasila, kolo rovněž končí a dostane 0 bodů.

Ve hře zůstávají Veronika, Kateřina a Dominik. I oni si berou své kostičky k sobě a Veronika začíná tipovat. Bere si od Petra kartu „Tipér“ a položí na interval 50.000 až 100.000 obyvatel.

Kateřina ani Dominik s touto odpovědí nesouhlasí a dávají NE.

Veronika se přesvědčí, že její odpověď je skutečně špatná. Bere si svojí kostičku zpět, neztrácí však žádné body a kartu „Tipér“ spolu s krabičkou s kartami posouvá Kateřině.

Kateřina dává 1 až 2 miliony obyvatel. Ani s její odpovědí Dominik nesouhlasí a dává NE. Kateřina skutečně odpověděla špatně a rovněž nezíská žádné body. Nyní se může Dominik rozhodnout, zda zkusí sám uhádnout správnou odpověď nebo zda si rovnou vezme 3 body, jelikož zůstal ve hře poslední.

Pokud by si vzal kartu „Tipér“ a ještě odpovídal, získal by za správnou odpověď 5 bodů. Kdyby si však tipnul špatně, nedostal by nic.

V dalším kole se opět posune karta „Vyzyvatel“ po směru hodinových ručiček a její majitel si vezme i krabičku s kartami. Hráč po jeho levici je první tipér a hra může pokračovat.





Varianta hry s políčkem: *To neví nikdo!*

Toto políčko lze dodatečně přidat do hry, nedoporučujeme to však při prvních hrách.

Poté co tipér položí svojí kostičku, dávají ostatní hráči na ANO či NE. V prvním kole (tedy dokud první tipér ještě nezkontroluje správnou odpověď), je však pro jednoho hráče ještě jedna možnost (nikoli pro tipéra) a sice položit kostičku na políčko „To neví nikdo!“, místo na ANO nebo NE. Jestliže tam některý z hráčů umístí svojí kostičku, už ji tam nesmí dát v tomto kole nikdo další. Kostička tam zůstane až do konce tohoto kola.

Vyhodnocení:

- Pokud skutečně nikdo za celou hru neodpoví správně, dostane hráč, který položil kostičku na políčko „To neví nikdo!“ 2 body za každého spoluhráče (např. hrají-li s ním ještě 4 hráči, obdrží tedy 8 bodů)
- Pokud alespoň jeden z hráčů odpoví správně, majitel kostičky na políčku „To neví nikdo!“ ztrácí 1 bod za každého spoluhráče (např. jsou-li s ním ve hře 4 hráči, přijde o 4 body)

KONEC HRY

Hra končí po odehrání domluveného počtu karet. Hráč, který získal nejvíce bodů, se stává vítězem. Při rovnosti bodů je vítězů více.

Upozornění: Informace na kartách Země pocházejí z různých zdrojů jak na internetu, tak v odborných knihách. V různých zdrojích se některé údaje více či méně liší. Někdy nesouhlasí ani místa či přesné datum rekordů. Pro účely hry jsou tak někdy použity průměrné hodnoty z různých zdrojů. Část otázek také podléhá času, neboť některé rekordy jsou každoročně překonávány. Ve hře jsou použity především data z let 2014 a 2015. U otázek na roky se myslí klasický evropský letopočet. Pokud se jedná o některý ze superlativů (největší, nejdelší, nejvyšší atd.), myslí se tím na celém světě, není-li v otázce uvedeno výslovně jinak (např. největší XY Asie).



MOŽNOSTI PRO OSTŘÍLENÉ SVĚTOBĚŽNÍKY:

Kombinace s velkou hrou ZEMĚ



Kromě možnosti použití nových karet Země lze pro klasickou hru použít rovněž dvě kostičky navíc pro hádání oblastí a intervalů.

Herní varianta pro ZEMI:
Odpoví-li některý z hráčů na nějakou oblast či interval správně jako jediný, dostane dvojnásobný počet bodů.

Příklad: Lenka dala své dvě kostičky na dva intervaly na stupnici Rok. Jeden byl špatně a druhý soused. Nikdo jiný správně neodpověděl, dostane tak 6 namísto 3 bodů (pokud by trefila přesně, dostala by 14 bodů místo 7).

ZÁVĚREČNÉ SHRNUTÍ

Herní situace	Skóre	Kdo položil ANO
Jen první tipér správně	7 bodů	<i>nikdo nedal ANO</i>
Tipér správně	5 bodů	3 body
Tipér špatně	0 bodů	0 bodů
Vyzyvatel správně	7 bodů	3 body
Vyzyvatel špatně	-3 body	0 bodů

Poslední hráč ve hře (stále dával NE) = 3 body (při hře 4 a více hráčů)



© 2016 HUCH!
www.hutter-trade.com

Autor: Friedemann Friese
Design: Sabine Kondirolli, HUCH!
Český překlad: Lukáš Umáčený
Korektury: MINDOK



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104, Praha 10
www.mindok.cz

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte s hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.