



ZEMĚ

Světová znalostní hra

Hra pro 2 až 6 hráčů starších 10 let

Víte, jak dlouhý je most Golden Gate v San Franciscu? A kdy se Nelson Mandela stal prezidentem JAR? Jak vysoko k nebi sahá věž nejvyššího kostela či jak hluboké je nejhlubší jezero světa?

Hráči ZEMĚ hledají odpovědi na tyto a spoustu dalších otázek týkajících se pestré škály zajímavostí naší planety. Během jejich objevování vás možná čekají mnohá překvapení, málokdo totiž zná vyčerpávající odpovědi na všechny položené otázky týkající se zázraků přírody, ztracených civilizací, rekordů v oblasti fauny či flóry, mistrovských děl architektury a mnoha dalších zajímavostí hodných pozornosti. K zisku bodů vám může pomoci dobrý odhad, ale pokud nebudete používat své kostičky s rozvahou, můžete o ně velmi snadno přijít.

MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- 1 herní plán
- 150 oboustranných karet zajímavostí ve 4 úrovních obtížnosti
- 1 krabička na karty
- 36 kostiček v 6 barvách hráčů
- Karty jsou barvami rámečků rozlišeny do čtyř úrovní obtížnosti:

Žlutá: začátečník

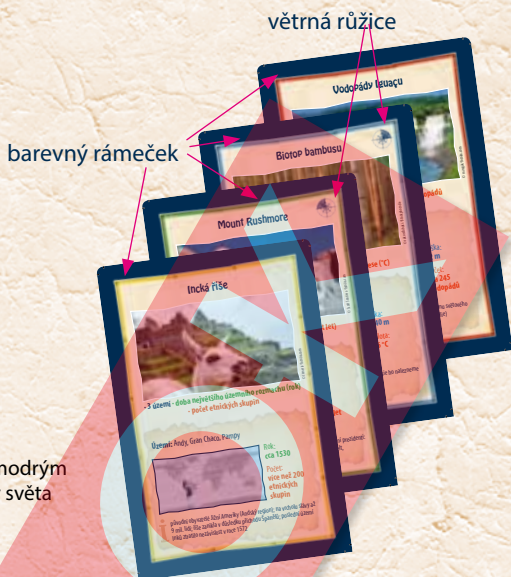
zelená: cestovatel

modrá: světoběžník

červená: objevitel



Větrná růžice na kartách se zeleným či modrým rámečkem napovídá, ve které části mapy světa se daná zajímavost nachází.



krabička s kartami

kostičky hráčů

mapa světa

větrná růžice ve všech čtyřech rozích

herní plán

přehled bodování

počítadlo bodů

stupnice let, délky/výšky a počtů

kostičky hráčů

PŘÍPRAVA HRY

Herní plán umístěte doprostřed stolu. Každý hráč obdrží 6 kostiček vybrané barvy a jednu z nich umístí k hernímu plánu vedle pole „1“ na počítadle bodů.

Karty umístěte do **krabičky**. Doporučujeme krabičku kartami kompletně naplnit, a to přesto, že v jedné partii využijete pouze několik z nich.

Poznámka: Před první hrou nemusíte karty míchat – pouze je umístěte do krabičky tak, aby první v pořadí byly karty se žlutým rámečkem.

KARTY

Horní polovina každé karty zobrazuje informace, které hráči dostanou na začátku daného kola hry, ještě před tím, než umístí své kostičky na herní plán:

- 1 Téma** – Každé téma obsahuje 3 okruhy. Hráč, který je na tahu, má vždy na výběr, který okruh se pokusí zodpovědět.
- 2 Fotografie** – Většinou se vztahuje k tématu, na něž se kartička dotazuje; často vám poslouží jako více či méně konkrétní nápověda.
- 3 Okruh 1** – Počet území, v nichž se daný objekt nalézá.
- 4 Okruhy 2 a 3** – Hodnoty. Každá karta se odkazuje na 2 ze 3 stupnic na herním plánu. Ty jsou barevně označeny následovně:

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

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

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

Všechny tyto informace jsou viditelné i tehdy, je-li karta umístěna v krabici.

Dolní polovina karty obsahuje správné řešení plus stručný výčet některých dodatečných informací o dané zajímavosti.

- 5 Správné řešení okruhu 1** – území, ke kterým se daná zajímavost vztahuje.
- 6 Upřesnění k řešení okruhu 1** – mapa světa s vyznačením území, ke kterým se daná zajímavost vztahuje.
- 7 Správná odpověď na okruhy 2 a 3** – správné hodnoty, které byly předmětem otázky.
- 8 Dodatečné informace** k zajímavosti na kartě.

Karta musí v krabici zůstat do té doby, než jsou umístěny všechny kostičky, které hráči umístit chtěli. Kartu vytáhněte z krabičky (a přečtěte správná řešení) teprve ve fázi vyhodnocení.



CÍL HRY

V každém kole hráči odhadují či hádají území a hodnoty vztahující se k zajímavosti uvedené na aktuálně viditelné kartě. Střídají se v umisťování svých kostiček na mapu světa a odpovídající stupnice. Na konci kola jsou odpovědi vyhodnoceny. Za správnou odpověď a odpovědi blízké správné odpovědi získají hráči vítězné body. Svě nesprávně umístěné kostičky musí dočasně vyřadit ze hry. Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů.

PRŮBĚH HRY

Pokud se se hrou teprve seznamujete, doporučuje vám použít nejméně náročnou úroveň (karty se žlutým rámečkem). Karty vyšší obtížnosti (zelené, modré a červené rámečky) si ponechte na později. Samozřejmě můžete použít náhodnou kombinaci všech úrovní obtížnosti, je to jen na vás.

Ve hře by měli všichni hráči být v pozici začínajícího hráče ve shodném počtu kol. Předem se dohodněte, kolik kol hry budete hrát.

Doporučené počty kol: ve hře 2 hráčů – 8 kol
ve hře 3 hráčů – 9 kol
ve hře 4 hráčů – 8 kol
ve hře 5 či 6 hráčů – 5 nebo 6 kol

Hra probíhá v několika kolech. Každé kolo má následující fáze:

1. Umisťování kostiček
2. Vyhodnocení
3. Posun začínajícího hráče

1. Umisťování kostiček

Začínající hráč si vezme krabičku s kartami a nahlas přečte téma karty umístěné v krabičce jako první. Ostatní hráči si kartu smějí prohlédnout, ale kartu prozatím nesmějí z krabičky vytahovat. Každý hráč se musí rozhodnout, kam chce umístit své kostičky. Jako první umisťuje svou první kostičku začínající hráč, poté se hráči postupně střídají po směru hodinových ručiček. **Každý hráč umisťuje vždy jednu svoji kostičku, a to na neobsazené území mapy či na prázdné pole některé ze stupnic.**

Umisťování kostiček na mapu

Jednu ze svých kostiček můžete umístit na pevninu či na vodní plochu mapy na herním plánu, a to pouze tehdy, není-li ještě v daném území umístěna kostička žádného ze spoluhráčů.

Mořská území jsou označena rámečkem kolem názvu.

Prosíme pozor: Mořská území zahrnují kromě moře také ostrovy, které se v daném území nacházejí (např. Island v Severním Atlantiku či Srí Lanka v Severním Indickém oceánu), pokud nejsou specificky označeny jako pevnina (např. Japonsko či Nový Zéland).

Příklad: Západní pobřeží, Skalisté hory, Středozápad, Východní pobřeží, Jižanské státy a Střední Amerika jsou území na pevnině.

Karibik je moře, které zahrnuje také příslušné ostrovy.



Příklad umístění kostičky: Červený chce umístit svoji další kostičku na mapu. Jižanské státy, Střední Amerika a Skalisté hory už jsou obsazeny. Proto si Červený musí vybrat jiné území, do něž svoji kostičku umístí.

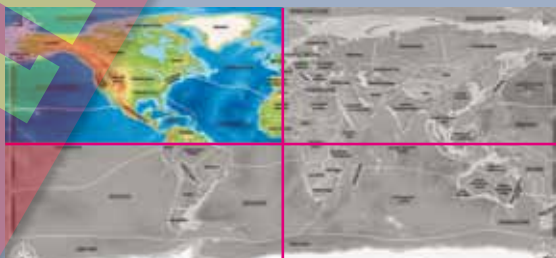


Pozor: Území na mapě se odkazují na geografické regiony a přesně nekopírují skutečné hranice států. Rozlehlejší země se tak rozprostírají ve více územích; např. USA (včetně Havajského souostroví), Rusko (včetně rozlehlých ostrovů v Severním ledovém oceánu a v Severozápadním Pacifiku) či Brazílie; naopak jedno území může zahrnovat také více zemí (částečně či plně), např. Střední Amerika či Sahel. Některé státy jsou pro přehlednost přiřčeny k regionům, kam je běžně neřadíme (např. Polsko patří na mapě k Východní Evropě a Švýcarsko k Střední Evropě).



Větrná růžice

Mapa světa je rozdělena dvěma přímkami na **4 kvadranty**, každý kvadrant je označen větrnou růžicí. Stejná větrná růžice je použita také na kartách se zeleným či modrým okrajem a napovídá, ve kterém kvadrantu mapy hledat místo, na které se daná karta dotazuje.



Příklad: levý horní kvadrant mapy světa

Větrná růžice na kartě napovídá, že teleskop se nachází někde v severozápadní části mapy světa, tzn. v levém horním kvadrantu.

Pokud místo na kartě patří do území, které se rozkládá ve více než jednom kvadrantu, větrná růžice zvýrazňuje ten kvadrant, v němž se místo přímo nachází (pokud lze určit jeho přesnou polohu); jinak označuje kvadrant, v němž se nachází největší část daného území. Např. v případě Británie či Pyrenejského poloostrova lze označit severozápadní část mapy, ale jindy se může naopak jednat o severovýchodní část, záleží přímo na místě na kartě.



Umístění kostičky na stupnici

Jednu svoji kostičku můžete umístit na pole některé ze stupnic (tzn. prostor mezi dvěma značkami), na němž dosud není umístěna žádná kostička (ani vaše, ani žádného ze spoluhráčů). Poznámka: Na herním plánu jsou tři stupnice, každá z nich se vztahuje k jiným měrným jednotkám. Každá z karet se dotazuje na dvě ze tří jednotek.

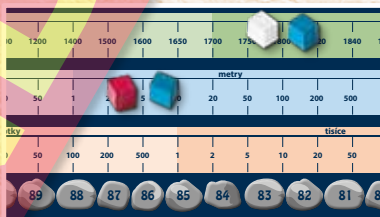
Rok – odhadujete přesný letopočet nebo rozpětí let (rok, roky, století)

Délka/výška – odhadujete délku, výšku či vzdálenost (v cm, m či km)

Počet – odhadujete jiné konkrétní číselné údaje, např. rozlohu (m^2/km^2), objem (m^3/km^3), stupně Celsia ($^{\circ}\text{C}$), procenta (%), hodiny (h), litry (l), tuny (t), stáří různých věcí atd.

Pokud se otázka týká čísla, požadované měrné jednotky jsou zmíněny v závorkách.

Jakmile všichni hráči umístili svoji první kostičku, mohou se opět - ve stejném pořadí - vystřídat na tahu nebo se svého tahu vzdát (pasovat). Umístění první kostičky v každém kole je povinné, umístění dalších kostiček dobrovolné.



Umístění dalších kostiček

Hráč, který je na tahu, může umístit svoji další kostičku na neobsazené území či na prázdné pole libovolné stupnice. V průběhu kola můžete postupně umístit několik kostiček na stejnou stupnici či na různá území na mapě, pokud vám ještě kostičky zbývají.

Pasování

Pokud se vzdáte svého tahu proto, že již nechcete či nemůžete umístit svoji další kostičku, v daném kole již dále nehrajete (v tomto kole se již znovu nemůžete do hry umisťováním kostiček zapojit). Jakmile již nemůže či nechce hrát žádný z hráčů, nastává druhá fáze kola – vyhodnocení.

2. Vyhodnocení

Teprve v tuto chvíli vytáhněte danou kartu z krabičky. Nejprve vyhodnoťte území, poté stupnice. Každá umístěná kostička smí být vyhodnocena **pouze** jedenkrát: může přinést svému majiteli buď 7 bodů (je-li umístěna přesně), nebo 3 body (je-li umístěna na sousedním území/poli). Pokud byla kostička umístěna přesně a zároveň v sousedství správného území na mapě, přináší svému majiteli „pouze“ 7 bodů.

Vyhodnocení území

Pokud jste svoji kostičku umístili do správného území, získáváte 7 bodů. Za každou další kostičku, kterou jste umístili do území sousedícího s některým správným územím, získáváte další 3 body. Ihned přesuňte svoji kostičku na počítadle bodů o příslušný počet bodů vpřed.



Příklad vyhodnocení území: Karta „Pyramidy v Gíze“ připouští pouze jedno správné území: Východní Saharu. Východní Sahara má 5 sousedních území (4 na pevnině a 1 na moři). Bílý získá 7 bodů (správné území); Modrý 6 bodů (2 x sousední území). Žlutý nezíská žádný bod (Přední Asie nesousedí s územím Východní Sahary).

Sousední území: Dvě území považujeme za sousední tehdy, mají-li společnou hranici buď vyznačenou čarou na souši, nebo v místě dotyku pevniny a moře.

Po vyhodnocení území následuje vyhodnocení stupnic.

Vyhodnocení stupnic

I zde získáváte vítězné body jak za kostičku, kterou jste umístili na správné pole stupnice, tak za kostičku umístěnou na sousední pole. 7 bodů získáte za každou kostičku, která je umístěna na správném poli stupnice. 3 body získáte tehdy, je-li vaše kostička umístěna na poli sousedícím se správným polem.



Příklad vyhodnocení: Správná odpověď je „1950“. Pole nacházející se bezprostředně vpravo i vlevo od „1950“ lze v tuto chvíli vyhodnotit jako správné odpovědi (7 bodů). Pokud by správná odpověď na kartě byla „1950 - 1952“, bylo by za správnou odpověď považováno pouze pole vpravo od „1950 - 1960“. Pole „1940 - 1950“ by pak bylo považováno za sousední (3 body). Hráči okamžitě posunou o příslušný počet bodů své kostičky na počítadle.

Nesprávně umístěné kostičky

Kostičky, za něž jste získali vítězné body, si vezměte zpět do své zásoby. Kostičky, které jste umístili, ale vítězné body vám nepřinesly, **odložte stranou do společné zásoby** vedle herního plánu. Některé z nich vám budou navraceny při posunu začínajícího hráče.

3. Posun začínajícího hráče

Na konci kola přeďte krabičku s kartami hráči po levici začínajícího hráče z minulého kola (po směru hodinových ručiček). Ten se stává začínajícím hráčem nového kola. Každý hráč obdrží **zpět jednu ze svých kostiček**, které musel odložit stranou (pokud má nějaké takové kostičky v dané chvíli k dispozici).

Pokud má hráč ve své zásobě **méně než 3 kostičky**, smí v tuto chvíli zásobu doplnit na celkový počet 3, aby v každém kole měl možnost umístit na herní plán alespoň 3 kostičky.

KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy hráči odehráli předem stanovený počet kol. Vítězí hráč, který v součtu získal nejvíce vítězných bodů. V případě rovnosti bodů má hra více vítězů.

Poznámka: Informace uvedené na kartách byly získány jak z různých internetových pramenů, tak i z odborných publikací a encyklopedií. Uvedená data se tak mohou více či méně významně odlišovat podle použitého pramene. Proto je řada informací uvedených na kartách založena na průměrných hodnotách sesbíraných z různých zdrojů. Dále mohou být některé údaje zkresleny v závislosti na ročních fluktuacích a rekordy mohou být v průběhu času překonány. Pokud to povaha informací umožňovala, vycházeli jsme primárně z údajů platných v letech 2013 a 2014. Karty dotazující se na rok objevení jsou založeny na evropském pohledu na dané objevy. Pokud je uveden superlativ (např. nejvyšší, nejdelší, nejmenší atd.), vždy porovnáваме v celosvětovém měřítku (pokud není zadána dodatečná podmínka, např. „nejvyšší XYZ v Asii“).



© 2014 HUCH! & friends
www.hutter-trade.com

Autor: Friedemann Friese
Design: Sabine Kondirolli / HUCH! & friends
Překlad karet: Mravenec
Překlad pravidel: Lucie Endlová
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.