

Akční pole



Lokace

Máš-li kartu „Lokace“ se stejným číslem, na kterém stojí tvoje figurka, odpověz správně na otázku a vylož kartu před sebe na stůl.



Turistická známka

Vezmi si žeton a polož ho před sebe na stůl číslem dolů. Na konci hry s nimi můžeš získat bonusové body, a to když se ti podaří během hry navštívit „Lokace“ se stejnými čísly jako jsou na žetonech. Máš-li plný počet žetonů (5), můžeš si 1 vyměnit.



Výhoda

Vezmi si vrchní kartu z balíčku karet „Výhoda“. Použij ji dle popisu na kartě.



Kontrola

Podívej se libovolnému soupeři na jeho karty „Lokace“, které ještě nevyložil – jednu z nich si s ním můžeš vyměnit.



Cíl na dosah

Můžeš si vybrat soupeře a přesunout se na stejné pole, na němž stojí. Při tomto přesunu pro tebe „Akční pole“ neplatí.



Žolík

Vezmi si žeton „Žolík“ – díky němu nemusíš odpovídat na otázku. Po uplatnění žeton odevzdej zpět. Více viz „Žetony Žolík“.



Zpoždění

Jedno kolo nehraješ.



Technická závada

Jedno kolo nehraješ.

Obsah hry: 100 karet „Otázky“, 30 karet „Lokace“, 30 karet „Výhoda“, 30 žetonů „Turistická známka“, 6 žetonů „Žolík“, 5 ks figurek, 3 ks hracích kostek



MINISTERSTVO
PRO MÍSTNÍ
ROZVOJ ČR

Desková hra Poznáváme Posázaví byla realizována za přispění prostředků státního rozpočtu České republiky z programu Ministerstva pro místní rozvoj.

Středočeský kraj

Projekt byl realizován s finančním přispěním Středočeského kraje.

Pravidla hry Poznáváme Posázaví

Cíl hry

Co nejrychleji navštívit 5 míst na mapě, s jejichž kartami „Lokace“ jsme vstoupili do hry. Ale pozor, není radno podcenit ani sbírání žetonů „Turistická známka“, které mohou na konci hry s pořadím zamíchat.

Příprava hry

1. Vytrídíme karty do 3 balíčků – „Lokace“, „Výhoda“, „Otázky“ – každý z nich promícháme a balíčky „Výhoda“ a „Otázky“ položíme na určené místo na hrací ploše.
2. Vedle hrací desky rozložíme číslem dolů žetony „Turistická známka“.
3. Každému hráči rozdáme, nebo si lízne, 5 karet z balíčku „Lokace“ – nikomu je neukáže.
4. Ze zbylých karet „Lokace“ si vytáhne jednu další, kterou ukáže ostatním, a ta určí výchozí pozici jeho figurky na začátku hry.
5. Každý hráč si hodí kostkou s čísly 1–3 a podle čísla, které padne, si lízne do ruky daný počet karet z balíčku „Výhoda“.
6. Každý hráč si zvolí figurku. Hru začíná ten, kterého vybereme, například podle věku, hodu kostkou apod.

Obecná pravidla

- Hráči se na tahu střídají ve směru hodinových ručiček.
- Hráči mohou stát na stejném poli, nevyhazuje se.
- Hraje se se dvěma kostkami s čísly 1–6, hází se oběma najednou, hráč si vybere číslo, které se mu víc hodí. Figurka se pohybuje po hrací ploše volně, ale hozený počet políček musí urazit v jednom směru. Směr pohybu lze změnit v dalším hodu.
- Po poli „Železnice“ – pokud na něm stojí – se figurka pohybuje „rychleji“, tedy podle čísla na kostce od 1 do 6.
- Po poli „Silnice“ – pokud na něm figurka stojí – je rychlost pouze od 1 do 5. Padne-li tedy na obou kostkách 6, figurka zůstává na místě.
- Figurka může mezi poli „Železnice“ a „Silnice“ volně přecházet.
- Z pole „Lokace“ se vychází rychlostí 1–6.



hra.posazavi.com

Fáze herního tahu

1. Hráč může použít kartu „Výhoda“ (není-li na ní uvedeno jinak).
2. Hráč hodí dvěma kostkami a postoupí o počet polí, který je pro něj výhodnější.
3. Pokud se nachází na „Akčním poli“, splní úkol dle popisu. Například si může vzít kartu „Výhoda“. Nebo pokud vstoupil na pole určité „Lokace“ a její kartu má v ruce, může požádat soupeře, aby mu přečetl kartu z balíčku „Otázky“. Pokud na ni odpoví správně, navštívil kartu „Lokace“.
4. Ve hře pokračuje další hráč.

Karty Lokace

Hráči se během hry snaží co nejrychleji navštívit „Lokace“, jejichž karty mají v ruce. Například jestliže hráč stojí na poli Kácov (10) a v ruce má kartu „Lokace“ Kácov, požádá protihráče o přečtení otázky z karty z balíčku „Otázky“. Pokud na ni správně odpoví, dosáhl cíle a vyloží viditelně kartu „Lokace“ před sebe. V případě špatné odpovědi musí čekat na novou otázku až do dalšího kola.

Tip: Odpoví-li hráč špatně na 3 otázky, může příště zvolit místo odpovědi soubor s libovolným hráčem ve hře kámen-nůžky-papír.

Karty Otázka

Do hry vstupují v okamžiku, kdy některý hráč došel do místa „Lokace“, jehož kartu drží v ruce. Aby ji mohl považovat za navštívenou, musí správně odpovědět na otázku. Nejprve si ale hodí kostkou s čísly 1–6 a podle čísla na kostce mu libovolný protihráč přečte sudou, nebo lichou otázku z vrchní karty v balíčku, a to včetně možnosti odpovědi.

„Alternativa umístění lokace“

Sledujte webové stránky hra.posazavi.com. V budoucnu může mít každá „Lokace“ vlastní minihru (například kvarteto, větší bere apod.) a pokud bude chtít hráč kartu „Lokace“ navštívit, musí minihru vyhrát.



Karty „Výhoda“

Každý hráč může mít u sebe maximálně 3 karty „Výhoda“. Pokud stoupne na pole „Výhoda“ a má už u sebe 3 karty, může jednu odložit do odhazovacího balíčku a vzít si novou z dobíracího balíčku. Pokud už karty na dobírání nejsou, zamíchají se karty v odhazovacím balíčku a berou se z něj.

Žetony „Turistická známka“

Pokud hráč vstoupí na pole „Turistická známka“, může si k sobě 1 vzít – na číslo se ale nedívá. Hráč může mít u sebe maximálně 5 těchto žetonů, má-li si vzít další, musí nejprve jeden odevzdat. Číslo na žetonech se odhalí až na úplném konci hry. Příklad: Pokud mám umístěnou kartu „Lokace“ s číslem 9 a zároveň mám žeton „Turistická známka“ s číslem 9, přičtu k finálnímu počtu bodů ještě 1 bod navíc. Budu-li mít takto například 3 umístěné karty „Lokace“ a zároveň budu mít 3 žetony „Turistická známka“ s totožnými čísly, k finálnímu počtu bodů připočítám další 3 body. Pokud se ale číslo na žetonu s číslem umístěné „Lokace“ neshoduje, bod navíc nezískám.

Žetony „Žolík“

Díky žetonu „Žolík“ navštíví hráč svou kartu „Lokace“ bez odpovědi na otázku. Žeton ale musí uplatnit ještě před jejím přečtením. Žeton pak odevzdá. Každý hráč může mít u sebe maximálně 1 žeton „Žolík“!

Konec hry

Hru ukončí hráč, který jako první navštíví všechny své karty „Lokace“. Na konci hry si hráči spočítají body. Za každou úspěšně navštívenou kartu „Lokace“ je 1 bod. K tomu se připočítají body za žetony „Turistická známka“ – viz výše. Vítězem se stává ten, kdo získá nejvíc bodů. Mají-li hráči stejný počet bodů, vítěze určí například hod kostkou.

Tipy pro hru s malými dětmi

- I když pole „Lokace“ přehodím, zastavím se na něm.
- Může se hrát jen s jednou kostkou s čísly 1–6.
- Hraje se bez žetonů, akčních polí a karet „Výhoda“.
- Nerozlišujeme pole „Železnice“ a „Silnice“.

