

také umístit nahoru, dolů, doleva, nebo doprava a také mezi dvě již umístěné karty.

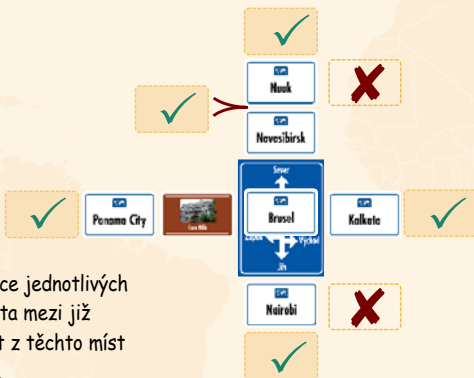
Pozor: Karty mohou být umísťovány pouze v severojižním a západovýchodním směru od startovní karty. Během hry tak tvoří kříž. Není dovoleno karty umísťovat mimo tento kříž.

Když se rozhodnete kam kartu umístit, umísťte ji na vybrané místo (buď na konec některého směru kříže, nebo mezi některé z již dříve umístěných karet). Hráč se snaží kartu umístit na odpovídající místo vzhledem ke dříve umístěným kartám pouze v tom směru, do kterého kartu umístit.



Příklad:

Karta Vancouver může být umístěna celkem na 10 možných míst. Na konce jednotlivých směrů kříže, nebo na místa mezi již dříve umístěné karty. Pět z těchto míst je vyznačeno na obrázku.



Ostatní hráči mohou zpochybnit umístění karty

Hráč po levé ruce hráče, který umístit kartu, má jako první možnost zpochybnit umístění této karty. Pokud umístění této karty nezpochybní, je na řadě další hráč. Tuto možnost mají postupně všichni hráči po směru hodinových ručiček, samozřejmě kromě hráče, který kartu umístit. Pokud si hráč myslí, že karta není umístěna na správném místě, může umístění této karty zpochybnit. Pokud umístění zpochybní, otočí právě umístěnou kartu a s ní ještě jednu z dříve umístěných karet, která leží přímo vedle ní.

Varianta: Možnost zpochybnit umístění karty mají všichni hráči zároveň. Hráč, který se rozhodne umístění karty zpochybnit, zaklepe na stůl. Hráč, který zaklepe na stůl jako první, má možnost zpochybnit umístění karty.

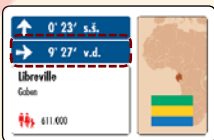
Správně nebo špatně?

Na druhé straně karet jsou mimo jiných zajímavých údajů také zeměpisné souřadnice (zeměpisnou šířku - západovýchodní směr a zeměpisnou délku - severojižní směr). Po otočení karet porovnejte souřadnice právě umístěné karty souřadnicemi druhé otočené karty ve směru, ve kterém jsou tyto 2 karty umístěny. Ostatní karty v tuto chvíli nehrají žádnou roli. Pokud jsou karty umístěny v severojižním směru porovnávejte hodnotu zeměpisné šířky

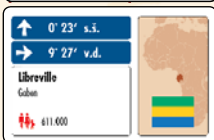
(↑ ↓). Karta s vyšší hodnotou severní šířky (s.š.) je správně umístěna nad kartou s nižší hodnotou severní šířky a karta s vyšší hodnotou jižní šířky (j.š.) je správně umístěna pod kartou s nižší hodnotou jižní šířky. Pokud jsou karty umístěny v západovýchodním směru, porovnávejte hodnotu zeměpisné délky (→ ←). Karta s vyšší hodnotou východní délky (v.d.) je správně umístěna napravo od karty s nižší hodnotou východní délky a karta s vyšší hodnotou západní délky (z.d.) je správně umístěna nalevo od karty s nižší hodnotou západní délky.

Pozor: Na rovníku, který prochází Jižní Amerikou, Asií a Afrikou dochází ke zlomu severní a jižní šířky. Karta se severní šířkou je vždy umístěna správně nahoře od karty a jižní šířkou a naopak. Karty jsou správně umístěny odshora dolů od nejvyšší hodnoty severní šířky po nejnižší hodnotu severní šířky a dále od nejnižší hodnoty jižní šířky po nejvyšší hodnotu jižní šířky. Na nultém poledníku, který prochází Evropou a Afrikou dochází ke zlomu východní a západní délky. Karta se západní délkou je vždy správně umístěna vlevo od karty s východní délkou a naopak. Karty jsou správně umístěny zleva doprava od nejvyšší hodnoty západní délky po nejnižší hodnotu západní délky a dále od nejnižší hodnoty východní délky až po nejvyšší hodnotu východní délky.

Tyto karty jsou umístěny správně



Tyto karty jsou umístěny nesprávně



V ojedinělých případech je možné, že jsou vedle sebe umístěny dvě karty, které mají stejnou zeměpisnou šířku nebo délku. V tomto případě jsou obě karty považovány za správně umístěné.

Zpochybnění bylo oprávněné - karta tedy byla umístěna nesprávně. Hráč, který umístění karty zpochybnil, dostane 1 žeton od hráče, který kartu umístil. Právě umístěnou kartu odstraňte ze hry a vraťte zpět do krabice..

Zpochybnění nebylo oprávněné - karta tedy byla umístěna správně. Hráč, který umístění karty zpochybnil, dá 1 žeton hráči, který kartu umístil. Obě otočené karty otočte zpět stranou s názvem místa nahoru. Právě umístěná karta zůstává v tomto případě ve hře.

Hráč, kterému již nezůstaly žádné žetony, nemusí již žádné odevzdávat. Hráč, který má žeton dostat, si jej vezme z banku. Pokud by se stalo, že již v banku nezůstaly žádné žetony, mohou si hráči proměnit 5 žetonů z banku za 1 kartu místa z krabice, která se počítá jako 5 žetonů. Pokud umístění karty žádný hráč nezpochybnil, je na tahu další hráč po směru hodinových ručiček. Vezme si horní kartu z balíčku a umístí ji. Poté mají opět všichni ostatní hráči možnost umístění této karty zpochybnit. Tímto způsobem probíhá hra do chvíle než je odkryta první karta intermezzo.

BODOVÁNÍ

Ve chvíli, kdy je odkryta první karta intermezzo, nastane bodování. Všichni hráči se pokusí odhadnout, kolik karet položených v tu chvíli na stole je umístěných nesprávně. Každý hráč si vezme do uzavřené pěsti tolik žetonů (ze své zásoby, nebo pokud jich nemá dost, tak dočasně z banku), kolik si myslí, že je na stole nesprávně umístěných karet. Všichni hráči zároveň ukážou, počet žetonů ve svých rukách. Pak všechny karty otočte a ověřte, jestli jsou umístěny správně nebo nesprávně.

Pozor: Ověřování správného nebo nesprávného umístění karet provádějte vždy od startovní karty do všech čtyř směrů. Nejdříve otočte startovní kartu a poté karty umístěné vedle ní. Pokud je některá z těchto karet vzhledem ke startovní kartě umístěna nesprávně, dejte ji ihned stranou. Karty umístěné správně nechte na místě. Poté otočte další karty ve všech směrech a porovnejte jejich souřadnice s dříve otočenými kartami v jednotlivých směrech.



Každou kartu, která je umístěna nesprávně, dejte ihned stranou a při posouvání umístění dalších karet v tomto směru ji neposuzujte. Po posouzení umístění všech karet spočítejte karty, které byly umístěny nesprávně. Každý hráč, který přesně odhadl počet nesprávně umístěných karet, si vezme 2 žetony z banku. Pokud žádný hráč neodhadl počet nesprávně umístěných karet přesně, dostanou všichni hráči, kteří se k tomuto počtu nejvíce přiblížili, 1 žeton z banku.

Další průběh hry

Všechny karty míst umístěné na stole, včetně startovní karty, vraťte zpět do krabice. Vezměte horní kartu z balíčku karet míst a umístěte ji na kartu světových stran jako novou startovní kartu. Dále hra probíhá stejným způsobem. Po odkrytí druhé karty intermezzo proběhne stejným způsobem druhé bodování a ještě třetí stejné bodování proběhne po dobrání balíčku karet míst.

KONEC HRY

Po dobrání balíčku karet míst (3x 15 karet) proběhne třetí bodování. Poté si hráči spočítají žetony, které mají u sebe. Hráč s nejvyšším počtem žetonů se stane vítězem.

Další údaje na kartách

Na kartách měst najdete kromě polohy dané země na mapě světa také přibližný počet obyvatel města. Hru můžete hrát podle stejných pravidel, ale karty místo do kříže dle geografických souřadnic můžete řadit do jednoho sloupce dle počtu obyvatel jednotlivých měst shora dolů tak, aby bylo největší město nahoře a nejmenší dole.

Poznámka: Údaje o počtech obyvatel jednotlivých měst se neustále mění, čísla z různých zdrojů se také mohou drobně lišit.

Většina měst na kartách jsou hlavní města svých zemí. Města, která nemají status hlavního města, jsou na kartách označena symbolem hvězdičky (*).





© 2010 HUCH! & friends

© 2010 MINDOK s.r.o.

Autoři:

Bernhard Lach, Uwe Rapp

Ilustrace:

Volker Maas

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

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 se 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.



Vydejte se také na cestu po Evropě a zjistěte, **KDE LEŽÍ UPPSALA!**

KDE LEŽÍ
HONOLULU
VYZNÁTE SE VE SVĚTĚ