

KDE LEŽÍ KOCÚRKOVO

VYZNÁTE SA NA SLOVENSKU?

BERNHARD LACH
UWE RAPP



ZÁBAVNÁ
ZEMEPISNÁ HRA

MINDOK

KDE LEŽÍ KOCÚRKOVO

VYZNÁTE SA NA SLOVENSKU?

Pre 2 - 6 hráčov od 10 rokov

Viete kde leží Kocúrko? Je to vymyslená obec, alebo taká na Slovensku naozaj existuje? Nuž, jediné slovenské Kocúrko, existuje iba v knihe Jána Chalúpku: „Kocúrko, alebo len aby sme v hanbe nezostali“. Ale kde leží Bratislava, či Banská Bystrica, to určite viete. Lenže vedeli by ste povedať, či Senica, leží východnejšie ako Bratislava? Alebo či Trenčín leží severnejšie ako Banská Bystrica? A viete kde presne leží Belianska jaskyňa, jazero Počúvadlo, alebo kaštieľ Betliar?

Ak sa vám tieto otázky zdajú jednoduché a nemáte problém na ne správne odpovedať, budete mať veľkú šancu v tejto hre zvíťaziť. Ak ste si ale neboli istí, môžete sa v tejto hre dozvedieť množstvo zaujímavých informácií o slovenských mestách a významných miestach. To všetko na pozadí veľmi dobre navrhnutého herného mechanizmu, ktorý vám umožňuje hrať na istotu alebo riskovať a aj zaujímavo blafovať.

HRACÍ MATERIÁL

- 200 kariet miest (137 miest a 63 zaujímavých lokalít Slovenska)
- 2 karty intermezzo
- 1 karta svetových strán
- 35 drevených žetónov



CIEL HRY

V priebehu hry sú karty miest radené podľa ich zemepisnej polohy v severojužnom a západovýchodnom smere. Kto umiestňuje karty správne a aj odhalí chyby protihráčov, môže získať najviac žetónov a má najväčšiu šancu v hre zvíťaziť.

PRÍPRAVA HRY

Karty miest dobre zamiešajte rubovou stranou (strana s názvami miest) nahor. Odpočítajte 15 kariet miest, položte ich na stôl rubovou stranou nahor. Na ne položte jednu kartu intermezzo. Na túto kartu položte ďalších 15 kariet miest, na ne ďalšiu kartu intermezzo a na ňu ešte ďalších 15 kariet miest. Týchto 45 kariet miest a medzi nimi 2 karty intermezzo budú tvoriť balíček kariet pre jednu hru. Tento balíček kariet umiestnite tak, aby ho mali všetci hráči po ruke. Zvyšné karty miest vráťte späť do škatule.

Kartu svetových strán položte do stredu stola a na ňu položte názvom mesta nahor hornú kartu z balíčka (túto kartu budeme ďalej nazývať štartovná karta).

Každý hráč si vezme 4 žetóny. Zvyšné žetóny nechajte na stole v spoločnej zásobe.



PRIEBEH HRY

Umiestnenie karty

Začína najmladší hráč. Ostatní hráči budú na ťahu v smere hodinových ručičiek. Hráč, ktorý je na ťahu, si vezme hornú kartu z balíčka (**bez toho, aby sa pozrel na jej lícovú stranu**) a nahlas prečíta názov mesta na tejto karte. Potom sa hráč rozhodne, na ktoré miesto v severojužnom a západovýchodnom smere túto kartu umiestni. Na začiatku je v hre iba štartovná karta umiestnená na karte svetových strán. Hráč má presne 4 možnosti, kam svoju kartu umiestniť. Nad štartovnú kartu (severne), pod štartovnú kartu (južne), vľavo od štartovnej karty (západne), alebo vpravo od štartovnej karty (východne).

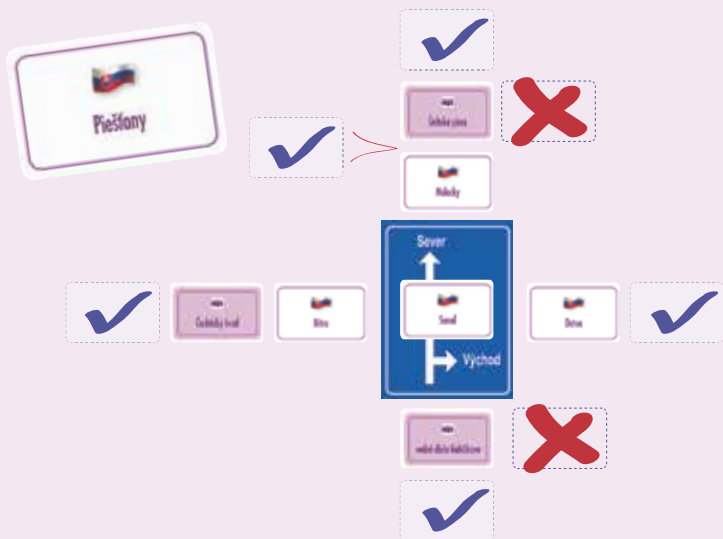
Ďalší hráč, ktorý bude na ťahu, si taktiež vezme hornú kartu z balíčka (**bez toho, aby sa pozrel na jej druhú stranu**) a taktiež si vyberie, kam ju umiestni. Môže ju taktiež umiestniť nahor, nadol, doľava, alebo doprava ako aj medzi dve už umiestnené karty.

Pozor: Karty môžu byť umiestňované iba v severojužnom a západovýchodnom smere od štartovnej karty. Počas hry tak vytvoria kríž. Nie je dovolené karty umiestňovať mimo tento kríž.

Keď sa rozhodnete kam kartu umiestniť, položte ju na vybrané miesto (buď na koniec niektorého smeru kríža, alebo medzi niektoré z už skôr umiestnených kariet). Hráč sa snaží kartu umiestniť na zodpovedajúce miesto vzhľadom na skôr umiestnené karty iba v tom smere, do ktorého kartu umiestňuje.

Príklad:

Karta Piešťany môže byť umiestnená celkom na 10 možných miest. Na konce jednotlivých smerov kríža, alebo na miesta medzi už skôr umiestnené karty. Päť z týchto miest je vyznačených na obrázku.



Ostatní hráči môžu spochybnit' umiestnenie karty

Hráč po ľavej ruke hráča, ktorý umiestnil kartu, má ako prvý možnosť spochybnit' umiestnenie tejto karty. Ak umiestnenie tejto karty nespochybní je na rade ďalší hráč. Túto možnosť majú postupne všetci hráči v smere hodinových ručičiek, samozrejme okrem hráča, ktorý kartu umiestnil. Ak si hráč myslí, že karta nie je umiestnená na správnom mieste, môže umiestnenie tejto karty spochybnit'. Ak umiestnenie spochybní, **otočí práve umiestnenú kartu a s ňou ešte jednu zo skôr umiestnených kariet, ktorá leží priamo vedľa nej.**

Variant: Možnosť spochybnit' umiestnenie karty majú všetci hráči zároveň. Hráč, ktorý sa rozhodne umiestnenie karty spochybnit', zaklope na stôl. Hráč, ktorý zaklope na stôl ako prvý, má možnosť spochybnit' umiestnenie karty.

Správne alebo nesprávne?

Na druhej strane kariet sú okrem iných zaujímavých údajov aj zemepisné súradnice (zemepisná šírka - západovýchodný smer a zemepisná dĺžka - severojužný smer). Po otočení kariet porovnajte súradnice práve umiestnenej karty so súradnicami druhej otočenej karty v smere, v ktorom sú tieto 2 karty umiestnené. Ostatné karty v tejto chvíli nehrajú žiadnu úlohu. Ak sú karty umiestnené v severojužnom smere porovnávajte hodnotu severnej šírky (s.š.). Karta s vyššou hodnotou severnej šírky je správne umiestnená nad kartou s nižšou hodnotou severnej šírky. Ak sú karty umiestnené v západovýchodnom smere, porovnávajte hodnotu východnej dĺžky (v.d.). Karty v západovýchodnom smere sú správne umiestnené zľava doprava od najnižšej hodnoty východnej dĺžky po najvyššiu hodnotu východnej dĺžky.

Tieto karty sú umiestnené správne



Tieto karty sú umiestnené nesprávne



V ojedinelých prípadoch je možné, že sú vedľa seba umiestnené dve karty, ktoré majú rovnakú zemepisnú šírku alebo dĺžku. V tomto prípade sú obe karty považované za správne umiestnené.

Spochybnenie bolo oprávnené – karta teda bola umiestnená nesprávne. Hráč, ktorý umiestnenie karty spochybnil, dostane 1 žetón od hráča, ktorý kartu umiestnil. Práve umiestnenú kartu odstráňte z hry a vráťte späť do škatule.

Spochybnenie nebolo oprávnené – karta teda bola umiestnená správne. Hráč, ktorý umiestnenie karty spochybnil, dá 1 žetón hráčovi, ktorý kartu umiestnil. Obe otočené karty otočte späť stranou s názvom miesta nahor. Práve umiestnená karta ostáva v tomto prípade v hre.

Hráč, ktorému už nezostali žiadne žetóny, nemusí už žiadne odovzdávať. Hráč, ktorý má žetón dostať, si ho vezme z banku. Ak by sa stalo, že už v banku nezostali žiadne žetóny, môžu si hráči zameniť 5 žetónov z banku za 1 kartu zo škatule, ktorá sa počíta ako 5 žetónov.

Ak umiestnenie karty žiadny hráč nespochybnil, je na ťahu ďalší hráč v smere hodinových ručičiek. Vezme si hornú kartu z balíčka a umiestni ju. Potom majú opäť všetci ostatní hráči možnosť umiestnenie tejto karty spochybniť. Týmto spôsobom prebieha hra do chvíle kým nie je odkrytá prvá karta intermezzo.

BODOVANIE

Vo chvíli, keď sa odkryje prvá karta intermezzo, nastane bodovanie. Všetci hráči sa pokúsia odhadnúť, koľko kariet umiestnených v tejto chvíli na stole je umiestnených nesprávne. Každý hráč si vezme do zatvorenej dlane toľko žetónov (zo svojej zásoby, alebo ak ich nemá dosť, tak dočasne z banku), koľko si myslí, že je na stole nesprávne umiestnených kariet. Všetci hráči zároveň ukážu, počet žetónov v ruke. Potom všetky karty otočte a overte, či sú umiestnené správne alebo nesprávne.

Pozor: Overovanie správneho alebo nesprávneho umiestnenia kariet vykonávajúte vždy od štartovnej karty do všetkých štyroch smerov. Najskôr otočte štartovnú kartu a potom karty umiestnené vedľa nej. Ak je niektorá z týchto kariet vzhľadom ku štartovnej karte umiestnená nesprávne, dajte ju ihneď nabok. Karty umiestnené správne nechajte na mieste. Potom otočte ďalšie karty vo všetkých smeroch a porovnajte



te ich súradnice so skôr otočenými kartami v jednotlivých smeroch. Každú kartu, ktorá je umiestnená nesprávne, dejte ihneď bokom a pri posudzovaní umiestnenia ďalších kariet v tomto smere ju už neberte do úvahy. Po posúdení umiestnenia všetkých kariet spočítajte karty, ktoré boli umiestnené nesprávne.

Každý hráč, ktorý presne odhadol počet nesprávne umiestnených kariet, si vezme 2 žetóny z banku. Ak žiadny hráč neodhadol počet nesprávne umiestnených kariet správne, dostanú všetci hráči, ktorí sa k tomuto počtu najviac priblížili, 1 žetón z banku.

Ďalší priebeh hry

Všetky karty miest umiestnené na stole, vrátane štartovnej karty, vráťte späť do škatule. Vezmite hornú kartu z balíčka kariet miest a umiestnite ju na kartu svetových strán ako novú štartovnú kartu. Hra ďalej prebieha rovnakým spôsobom. Po odkrytí druhej karty intermezzo prebehne rovnakým spôsobom druhé bodovanie a ešte tretie rovnaké bodovanie prebehne po rozobraní balíčka kariet miest.

KONIEC HRY

Po rozobraní balíčka kariet miest (3x 15 kariet) prebehne tretie bodovanie. Potom si hráči spočítajú žetóny, ktoré majú pri sebe. Hráč s najvyšším počtom žetónov sa stane víťazom.

Ďalšie údaje na kartách

Na kartách miest nájdete okrem polohy daného kraja na mape SR a erbu mesta aj približný počet obyvateľov mesta a rok jeho založenia. Hru môžete hrať podľa rovnakých pravidiel, karty ale neukladajte do kríža podľa súradníc, ale do jedného stĺpca podľa počtu obyvateľov, alebo podľa roku založenia. Karty teda ukladajte zhora nadol tak, aby bolo hore mesto s najväčším a dole s najmenším počtom obyvateľov, prípadne hore najmladšie a dole najstaršie mesto.

Údaje o počte obyvateľov použité v tejto hre vychádzajú z informácií Slovenského štatistického úradu. Ďalšie údaje, erby miest a obcí vychádzajú predovšetkým z internetových stránok jednotlivých miest a obcí. Pri vodných nádržiach je ako ich geografická poloha braný stred hrádze, prípadne odtoku. Za prípadné nepresnosti sa ospravedlňujeme.



© 2005 HUCH! & friends
© 2009 MINDOK s.r.o.

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:
MINDOK s.r.o., Korunní 104, Praha 10
www.mindok.cz

VYKŮŠAJTE
TAKÉ



MINDOK

www.rajeme.cz

3iHRYSKO.SK

