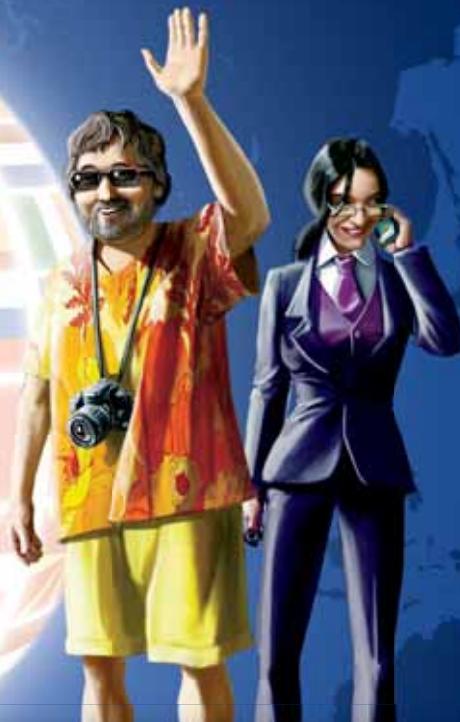


# VLAADA CHVATIL BEZ HRANIC

Jsou lidé, kteří rádi cestují,  
a lidé, kteří si o cestování rádi čtou.

Bez hranic je internetový projekt, který má  
za úkol tyto lidi spojit dohromady.

Ve hře se stanete cestovateli projektu Bez hranic,  
vaším úkolem je navštívit nová místa a napsat o  
nich článek pro web. Projekt Bez hranic vám věnuje  
na cestu skromné stipendium, protože projekt je  
stále ve fázi experimentu a závislý na prostředcích  
z vládních grantů a podpory cestovního ruchu.  
Většinu vašeho stipendia utratíte za cestování, ale  
co ušetříte, zůstane vám. Z ušetřených peněz  
pravděpodobně nezbohatnete, ale můžete  
našetřit na cestu vašich snů.



## JAK RYCHLE ZAČÍT HRÁT

Nejprve se rozhodněte, zda se vaše první cestování bude odehrávat na mapě Evropy, nebo na mapě Spojených států amerických.

Pak nachystejte hru podle obrázku na straně 2.

Hra je rozdělena na tři části po dvou kolech a závěrečné finálové kolo - celkem má tedy sedm kol. Jednotlivé části se od sebe mírně liší, rozdíly však hráči nemusí znát předem. **Stačí tedy přečíst či vysvětlit hráčům pravidla pro první část, a hned si můžete zahrát první dvě kola hry.** Pak si přečtěte, čím se liší druhá část hry, a zahrajte si další dvě kola. Poté se seznamte s pravidly pro třetí část, která má také dvě kola. Nakonec si vysvětlete a zahrajte finálové kolo.

Zvítězí hráč, který bude mít na konci hry nejvíce peněz.

Pro první hru můžete zvolit tu, kterou všichni znáte lépe, ale není to podmínkou. Pro hru stačí, když hráči budou mít o mapě i jen základní představu.



Každý hráč má svou kartu cestovatele, na ní může průběh hry sledovat. Přehled znázorňuje pravidla a jednotlivé části hry.

První hru si nemusíte komplikovat vysvětlováním celých pravidel. Hráčům stačí sdělit, co je cílem hry. Každé kolo musí ušetřit co nejvíce z přidělené dotace.

# PŘÍPRAVA HRY



## Karta cestovatele a žetony

Každý hráč si vybere jednu kartu cestovatele a dva kulaté žetony ve stejné barvě a položí je před sebe na stůl. Karta cestovatele obsahuje na jedné straně přehled hry a pravidla pro vyhodnocování cest na straně druhé.

*A také připomíná zapomnětlivým hráčům, která barva je jejich, když se jejich žetony vydají na cesty.*

## Herní plán

Herní plán umístěte doprostřed stolu tak, aby na něj pohodlně dosáhli všichni hráči.

*Buděte milí a příšoupněte ho o něco blíž k těm menším, s kratšíma rukama.*

## Herní peníze

Herní peníze dejte na dostupné místo jako bank.

*Pokud nemáte rádi anarchii, kdy každý „hrabě“ do společné kasy, jak chce, můžete zvolit bankéře, který bude mít během hry rozdávání a přijímání peněz na starosti.*

## Mapa

Ukažte hráčům zvolenou mapu a upozorněte je na její specifika. Především na to, že ostrovní státy jsou spojeny linkami přes moře. Pro účely hry platí: dva státy spojeny linkou přes moře se počítají jako by měli společnou hranici. Podrobný popis obou map najdete na zadní straně pravidel. Pak mapu složte a položte zatím stranou. Během hry je mapa hráčům skrytá, používá se až při vyhodnocování.

*Možná někteří hráči v tomto okamžiku zpanikaří. Uklidněte je, mapu nemusí přesně znát. Naopak, názory jako „Jižní Dakota... to bude někde na jihu...“ dělají hru veselější a zábavnější.*

## Kamínky

Připravte čtyři průhledné kamínky. Budete je potřebovat až při vyhodnocování cest.

## Karty států

Ke každé mapě náleží sada karet s jednotlivými státy. Tyto karty zamíchejte a položte rubovou stranou nahoru před jednoho z hráčů. Ten se stane rozdávajícím hráčem pro první kolo.

*To, kdo je rozdávající hráč, nemá na hru velký vliv, proto nechme jeho volbu jako privilegium tomu, kdo byl tak hodný, že karty zamíchal.*

## Další komponenty

Druhou mapu a k ní náležející karty dejte do krabice, nebudeste je zatím potřebovat.

*Leda by někdo hned po skončení hry řekl: „To bylo super, nezkusíme ještě tu druhou mapu?“*

## Příjem peněz

Na začátku první části dostane **každý hráč 100 euro**. Tyto peníze má pro první a druhé kolo hry. Další peníze dostanete až na začátku třetího kola.

*Sezona Bez hranic začíná každoročně už na sklonku zimy, a to přidělením prvních peněz a vypsáním prvních dvou kol projektu.*

## První a druhé kolo

### Zveřejnění nabídky

Každé kolo hry zahájí rozdávající hráč. Natočí herní desku tak, aby pole **40** bylo co nejbliže u něj. Pak vezme karty států a začne je **rozdávat licovou stranou nahoru na ostatních sedm polí** po obvodu hrací desky, ve směru hodinových ručiček od pole **40**, a vytvoří tak nabídku sedmi států.

Ihned po zaplnění všech sedmi polí položí **licovou stranou nahoru osmou kartu doprostřed herního plánu**. Tuto kartu nazýváme kartou startovního státu. Jakmile je odkryta, hráči si vybírají destinace.

*Každé kolo projektu začíná zveřejněním sponzorských států na webu projektu. Vždy jeden stát je hlavním sponzorem a stává se takzvaným startovním státem a sedm dalších států tvoří nabídku pro toto kolo.*

### Výběr destinací

Jakmile na desce leží startovní karta, všichni hráči (včetně rozdávajícího) vezmou současně do ruky **jeden ze svých kulatých žetonů a přiloží jej k libovolnému poli herního plánu** (k některé z karet v nabídce nebo k poli **40**), do vykrojeného místa herního plánu.

*Všichni účastníci projektu jsou zváni na návštěvu startovního státu. Z nabídky států si pak mohou vybrat ještě jeden další, který navštíví.*

- **Během rozdávání karet leží žetony hráčů na stole.** Hráči se jich nesmí dotýkat. Žeton smí vzít do ruky až v momentě, kdy je odkryta karta startovního státu.
- Hráči přikládají žetony **současně**. Je na nich, jak rychle se rozhodnou a žeton přiloží.
- Hráč si může vybrat i pole, u kterého už leží jeden či více žetonů umístěných jinými hráči – v tom případě umísti žeton na dříve položené žetony. **Žetony tedy mohou u jednoho pole tvorit komínek**, na jehož spodku je žeton hráče, který si kartu vybral a žeton k ní přiložil nejrychleji.
- V prvních kolech **hráči umisťují jen jeden** ze svých dvou žetonů. Druhý žeton zůstane zatím nevyužit.
- Jednou položený žeton již hráč nesmí přemístit. Nemůže své rozhodnutí změnit.

Při pokládání žetonů se hráč snaží vybrat ze sedmi států takový, do kterého se mohou dostat ze startovního státu (jeho karta leží uprostřed herního plánu) na co nejméně přechodů hranic. Vyhýbají se však státům, které se startovním státem přímo sousedí (mají společnou hranici).

Také se snaží být co nejrychlejší, protože s každým žetonem, který je u státu položen dříve, se stává stát méně výhodný.



*Pokud už všichni ostatní své žetony položili, je slušností příliš nezdřžovat a vybrat si co nejdříve také... ať už se všechni můžete vydat na cesty.*

*Proč, to uvidíte dále v kapitole Vyhodnocení. Pravidla projektu jsou nastavena tak, abyste si trochu zacestovali, ale abyste zároveň neutráceli zbytečně moc.*

*To víte, nejlepší možnosti jsou často rozebrány hned, jakmile je na webu projektu nabídka zveřejněna.*

**Hráč může položit žeton i k poli [40]** Tím naznačuje, že nemá zájem o žádný ze států. Obvykle tak učiní, když usoudí, že vybrané státy jsou příliš nevýhodné nebo už je u nich příliš žetonů. Také u tohoto pole může být více žetonů, a také zde je méně výhodné, pokud pokládáte svůj žeton na dřívě položené žetony.

Nezapomeňte, že **během této fáze je mapa skrytá** a hráci do ní nesmí nahlížet.

## Vyhodnocení

Jakmile všichni umístí svůj žeton, nastává vyhodnocení. K němu budete potřebovat mapu - položte ji tak, aby na ni všichni hráči viděli.

Vezměte jeden z barevných kamínků a položte ho na startovní stát na mapě. Poté postupně vybírejte jednoho hráče po druhém (přednostně volte ty, jejichž žeton není zakryt ostatními žetony) a položte čirý kamínek do státu, který si daný hráč vybral.

Nyní spočítejte, kolik hráč za svou cestu utratil. Cestu si každý může zvolit sám tak, aby jej stála co nejméně.

Pravidla pro určení ceny jsou na druhé straně nápočvení karty:



**-10**

Každý **přechod hranic** stojí hráče **10 euro**. Přechodem rozumíme překročení hranice mezi sousedními státy nebo přesun po vyznačené linii po moři.



**-30**

Pokud hráč zvolil stát, který **přímo sousedí** se startovním státem, zaplatí ještě přirážku **30 euro** (bez ohledu na to, kudy chce cestovat). Opět - za sousední se považují i státy spojené linkou po moři.



**-10**

Navíc zaplatí hráč příplatek **10 euro za každý žeton, který leží pod jeho žetonem**.



**40**

Pokud hráč přiložil žeton k poli **[40]**, necestuje nikam. Zaplatí pouze naznačených **40 euro**, a navíc opět **10 euro za každý žeton, který leží pod jeho žetonem**.

Výslednou cenu **hráč zaplatí do banky**. (V případě, že by neměl celou částku, zaplatí pouze tolik, kolik má.)

Po spočítání a zaplacení ceny vraťte žeton jeho hráči. Pokračujte dalším hráčem, dokud postupně nevyhodnotíte všechny.

Doporučujeme vyhodnocovat vždy nejdříve hráče, jejichž žeton leží na žetonech jiných hráčů, abyste nezapomněli na žádný příplatek. Po vyhodnocení posledního hráče kolo končí a může začít nové.

*Někdy prostě raději vrátíte část dotace, než abyste na cestu dopláceli ze svého.*

**VARIANTA: HRAJETE-LI S MENŠÍMI DĚTMI, KTERÉ JEŠTĚ O MAPĚ NEMAJÍ ANI ZBĚŽNÉ PONĚTÍ, MŮŽETE JIM PRO PRVNÍ HRY NECHAT MAPU ODKRYTOU. BUDETE PŘEKVAPENI, JAK RYCHLE SE S NÍ SEZNÁMÍ. BRZY BUDOU SCHOPNY HRÁT I SE ZAKRYTOU MAPOU. A V HODINÁCH ZEMĚPISU PAK BUDOU HVĚZDAMI!!**

*Některé státy jsou tak malíčké, že je kamínek celé překryje. Je však průhledný, a tak máte vlastně stát v kamínku, místo kamínek ve státě.*

*Pro urychlení hry mu mohou ostatní pomáhat s hledáním optimální cesty, neměli by však úmyslně radit špatně.*

*Nezáleží tedy na tom, jak daleko jedete, ale pouze na tom, kolik hranic překročíte. Z Ázerbájdžánu do Norska je to levnější, než byste čekali.*

*Dostali jste peníze, abyste projeli kus světa. Jestli chcete jen tak přešlapovat na místě, budete jich muset část vrátit.*

*Kdo dřív klikne, ten dřív jede – nebo alespoň jede levněji.*

*Cheste si místo cestování užívat ve startovním státě? Dobrá, ale vraťte část dotace...*

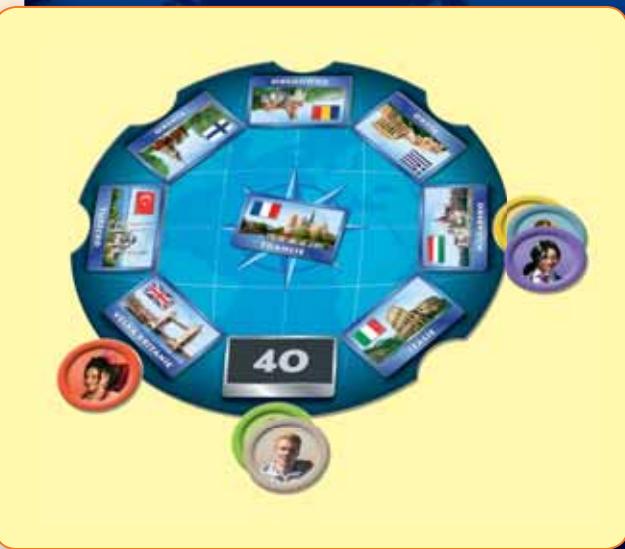
## Příklad

Startovním státem byla Francie. Hráči položili své žetony, jak ukazuje obrázek. Otevřete si mapu Evropy, abyste viděli, jak si vedli.

Červená cestuje do Velké Británie. Spojnice po moři se počítá jen jako jeden přechod hranic (10 euro), ale navíc zaplatí 30 euro za to, že Francie a Velká Británie spolu sousedí. Celkem tedy uhradí 40 euro.

Žlutý, modrá i fialová cestují do Maďarska, což jsou tři přechody hranic. Fialová zaplatí 50 euro, pod jejím žetonem jsou další dva. Modrá zaplatí 40 euro, pod jejím žetonem je jeden další. Žlutý zaplatí 30 euro,

Zelený a bílý dali žeton k poli **40**. Nejedou tedy nikam. Bílý zaplatí 50 euro, stojí na dalším žetonu. Zelený zaplatí 40 euro.



V nabídce států byla další dobrá volba, které si nikdo nevšiml. Řecko sice vypadá daleko, ale přes Itálii a Maltu se do něj dá dostat také na tři přechody hranic.

## Konec kola

Tím kolo končí. Pokud to hráče zajímá, můžete si zemi, která byla v tomto kole startovní, vyhledat v přiloženém popisu států a přečíst si o ní několik zajímavostí. Dozvite se mimo jiné, co je vlastně na obrázku kartičky.

Po skončení vyhodnocení **mapu opět zavřete**. Karty z nabídky, včetně startovního státu, odložte stranou na hromádku (licem vzhůru, aby se vám nepletly). Až do sedmého kola je nebude potřebovat.

Rozdávající hráč předá hromádku hráči po levici - ten se stává novým rozdávajícím hráčem pro další kolo.

Druhé kolo probíhá stejně jako první. Nedostanete však žádné další penize, máte jen to, co vám zbylo z kola prvního. Pokud vám i po druhém kole ještě nějaké peníze zbudou, je to dobré pro vás, necháváte si je pro další kola.

Když už jste ten stát všichni navštívili, tak ať si ze své virtuální cesty odnesete nějaké poznatky!

Pokud vám po druhém kole nezbylo nic, nevadí. Aspoň máte dobrý pocit, že jste obdržené peníze využili a hezky jste si zácestovali.

**Pokud jste došli při čtení či vysvětlování pravidel až sem, nemusíte dál číst.  
Zahrajte si první dvě kola hry.**

# DRUHÁ ČÁST HRY

3 →  
4 →

## Příjem peněz

Na začátku druhé části hry **dostane každý hráč 200 euro**. Přidá je k částce, která mu případně zbyla z prvních dvou kol. Dohromady tvoří jeho hotovost pro třetí a čtvrté kolo.

## Třetí a čtvrté kolo

### Zveřejnění nabídky

Vykládání karet států ve druhé části probíhá stejně jako v první části.

### Výběr destinací

Úkolem hráčů je tentokrát **položit obo své žetony ke dvěma různým polím** herního plánu. Hráč bude cestovat ze startovního státu nejprve do jednoho, a pak do druhého státu, který označí svým žetonem. Opět se snaží, aby cestou překročil co nejméně hranic, ale aby žádné dva státy spolu přímo nesousedily.

- Hráč může žetony umisťovat **jen jednou rukou**, a to postupně. Druhý může vzít do ruky až poté, co umístil první.
- Jednou umístěný žeton nesmíte vzít zpět nebo přemístit, bez ohledu na to, zda jste již umístili i druhý žeton či nikoliv.
- **Žetony jednoho hráče nesmí být u stejného pole.**
- Fáze končí, jakmile všichni umístili obo své žetony.

### Vyhodnocení

K vyhodnocení budete potřebovat jeden barevný kamínk (na označení startovního státu) a dva průhledné (na označení států, které si právě vyhodnocovaný hráč vybral).

Pro určení ceny začněte ve startovním státě a postupně navštívte jeden, a pak druhý vybraný stát. Každý hráč si sám **zvolí pořadí, ve kterém vybrané státy navštíví, a to až při vyhodnocení** (tak, aby to pro něj bylo co nejvýhodnější).

Cenu cesty spočítáte podle stejných pravidel jako v prvním kole. Jediné upřesnění se týká sousedících států:



Za vybrané státy, které spolu sousedí, platí hráč přirážku 30 euro.

Za každý zvolený stát, který přímo sousedi se startovním státem, platí hráč přirážku 30 euro.

Nezáleží přitom na tom, kudy cestuje a v jakém pořadí zvolené státy navštěvuje. **Přirážku platí za to, že státy spolu sousedí**, nikoliv za to, že leží vedle sebe na jeho cestě.



Pokud hráč položil jeden z žetonů k poli **40**, jede ze startovního státu **jen do státu, kam položil svůj druhý žeton**. K ceně této cesty se připočte 40 euro (nebo více, pokud jeho žeton není u pole **40** první).

Jaro je v plném proudu a rozbíhá se druhá část projektu – třetí a čtvrté kolo. Dotace je tentokrát větší, a také vaše cesty budou delší.



Nezapomeňte, že dokud rozdávající hráč vykládá, oba vaše žetony leží na stole.

Žetony tedy mohou být u dvou různých států, nebo u jednoho státu a u pole **40**.

Začněte hráči, jejichž žetony nejsou překryty ostatními. Pokud to není možné, vyhodnoťte některého s jedním žetonem překrytým, ale překrytý žeton zatím neodstraňujte.

Celkově tedy můžete na pokutách zaplatit až 90 euro:

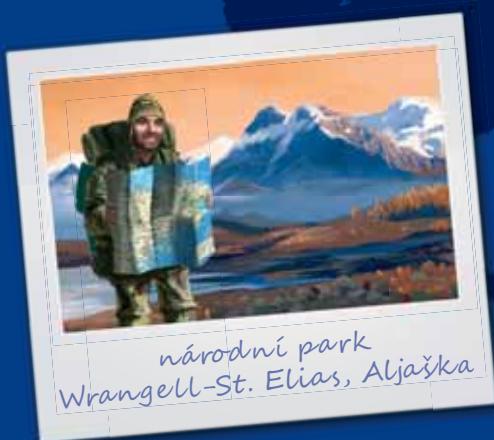


## Příklad

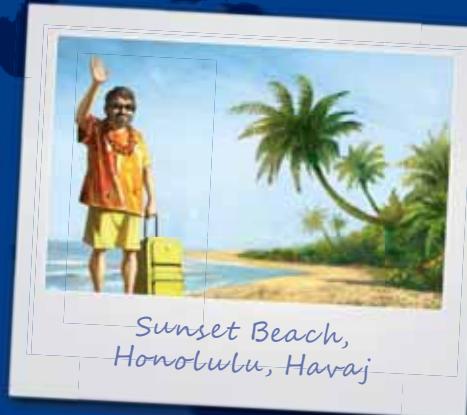
Startovní stát je Francie. Modrá si vybrala Velkou Británii a Nizozemsko. Cena cesty je 80 euro. 20 euro za překročení dvou hranic a 60 euro přírázka za sousedící státy (Velká Británie sousedí s Francií i Nizozemskem). Modrá se nemohla vyhnout přírázce výběrem delší cesty (například z Francie do Německa, Nizozemska, Belgie a Velké Británie).



Je to ovšem pořád lepší, než kdyby si vybrala místo Nizozemska Belgii, kde by přírázka činila 90 euro a celková cena by činila 110 euro.



národní park  
Wrangell-St. Elias, Aljaška



Sunset Beach,  
Honolulu, Havaj



Tower Bridge, Londýn,  
Velká Británie

Můžete si zahrát druhou část hry.

# TŘETÍ ČÁST HRY

5 →  
6 →

## Příjem peněz

Na začátku třetí části hry dostane každý hráč 300 euro a přidá je k částce, která mu případně zbyla z prvních čtyř kol.

V létě pak probíhá nejprestižnější část projektu – s největší dotací a opravdu dlouhými cestami.

## Páté a šesté kolo

### Zveřejnění nabídky

Rozdávání karet probíhá obdobně jako v prvních čtyřech kolech. Na řadě je další hráč v pořadí. Rozdávající hráč však místo jedné karty vyloží **doprostřed herního plánu karty dvě** – startovní a cílový stát. Nezáleží pak, který stát je startovní a který cílový, cesta vás bude stát oběma směry stejně. Celkem tedy rozdá devět karet – sedm po obvodu a dvě do středu plánu.

Rozdávající hráč sám volí tempo vykládání karet po obvodu. Dbejte ale na to, abyste startovní a cílový stát vyložili **pokud možno současně** nebo s minimálním časovým odstupem.

### Výběr destinací

Výběr probíhá podle stejných pravidel jako ve třetím a čtvrtém kole. Hráči postupně **položí oba své žetonky ke dvěma různým polím** herního plánu.

Hráč bude tentokrát cestovat z jednoho z dvojice vyložených států do druhého, a to přes oba zvolené státy. Opět se snaží, aby cesta byla co nejlevnější a aby státy spolu nesousedily.

### Vyhodnocení

Probíhá obdobně jako v předchozích dvou kolech. Dvěma barevnými kamínky označíte startovní a cílový stát, dva čiré položte na hráčem vybrané státy.

Hráč musí zvolit cestu z jednoho z dvojice startovního a cílového státu (je jedno, který zvolí – oběma směry je cesta stejně dražší) do druhého. **Přitom musí projít přes oba zvolené státy.** Cena se určí stejně jako v předchozím kole, aby byla co nejnižší:



Opět se platí přirážka **30 euro za každou sousedící dvojici** startovního/cílového a vybraného státu nebo pokud sousedí oba vybrané státy. Za případné sousedství startovního a cílového státu se však přirážka neplatí.

**40**

V případě, že hráč umístil jeden žeton k poli **40**, vede cestu ze startovního do cílového státu **pouze přes stát, ke kterému položil svůj druhý žeton**, ale zaplatí navíc 40 euro.



*V tomto kole tedy může cestovatel na pokutách za sousedící státy zaplatit až 150 euro.*



**Můžete si zahrát třetí část hry.**

# FINÁLE

7



Hra končí posledním, sedmým kolem. Tentokrát nedostanete **žádné peníze předem**, ale také žádné peníze nebude platit. Naopak, dostanete právě takovou dotaci, jak drahou cestu si naplánujete.

## Sedmé kolo

### Rozdávání

Karty států vám vystačily na šest předchozích kol. Před posledním kolem tedy rozdávající hráč všechny **použité karty vezme a zamíchá**. V posledním kole se může objevit jakýkoliv stát.

Rozdávání probíhá stejně jako ve třetí části (kola 5 a 6). **Sedm států patří do nabídky, a pak rychle vyložte dvě další karty** do středu - startovní a cílové státy.

### Výběr destinací

Také výběr destinací vypadá stejně jako ve třetí části. Hráči pokládají **dva žetonky ke dvěma různým polím**. Cestovat budou ze startovního do cílového státu přes zvolené dvě země.

Tentokrát se hráči nesnaží o co nejlevnější cestu. Chtějí položit žeton tak, aby cesta byla co nejdélší a nejdražší. Cenu cesty tentokrát nebude platit, ale naopak dostanete peníze v její hodnotě.

### Vyhodnocení

Postupně se vyhodnocují všichni hráči jako v předchozích kolech. Dvěma barevnými kamínky označíte startovní a cílový stát, dva čiré jsou pro hráčem vybrané státy.

Hledáme opět cestu z jednoho z dvojice startovního a cílového státu do druhého, která vede přes oba vybrané státy. Cestu tentokrát **nevolí hráč, který státy vybral, ale společně všichni ostatní hráči**. Snaží se najít cestu, která bude za daných podmínek co nejlevnější.

Cena cesty se určí podobně jako ve třetí části hry:

- Hráč dostane **10 euro za každou hranici**, kterou překročí.
- Cena se **opět zvyšuje o 30 euro za každou sousedící dvojici** států (avšak ne za sousedství startovního a cílového státu).
- Také položení žetonu **k poli [40]** znamená, že hráč navíc k ceně cesty přes stát zvolený druhým žetonem **přičte 40 euro**.
- Cena se ovšem **tentokrát snižuje o 10 euro za každý žeton** ležící pod kterýmkoliv z jeho žetonů.

Podzimní kolo je jakousi odměnou pro všechny věrné účastníky projektu. Mohou si naplánovat cestu svých snů. Není třeba podotýkat, že zájem je najednou spíše o cestu vzdálené a nákladné.



Hráč se tedy ve fázi výběru destinací snaží položit žeton tak, aby ta nejlevnější trasa skrz ně byla co nejdražší. Cestu samotnou, včetně pořadí navštívených států, však volí soupeři.

Je to bonus za to, že svým cestovním příliš nezatěžujete kasu projektu. Jednou ty dotace jsou vypsány, tak se prostě přidělit musí.

Tedy i v sedmém kole je nevýhodné být pomalejší než ostatní.

## KONEC HRY

Hra končí po sedmém kole. Hráči spočítají své peníze (ušetřené během prvních šesti kol a získané v sedmém kole).

Zvítězí ten, kdo má nejvyšší částku. Případně jsou vítězi všichni hráči, kteří získali nejvíce peněz. Vítězů tedy může být i více.

To zas není tak úplně pravda. Tato hra je o cestování a poznávání, a tak vlastně zvítězili všichni, kdo si to užili a možná se i něco nového dozvěděli.

# NÁROČNĚJŠÍ VARIANTA PRO DVA NEBO TŘI HRÁČE

Hrají-li jen dva nebo tři hráči, můžete si vyzkoušet náročnější variantu. Každý hráč si vezme dvě karty cestovatelů a oba žetony od obou zvolených barev.

Při běžných pravidlech je hra v méně hráčích jednodušší – ve hře je méně žetonů a často tak zbývají dobré volby i na hráče, kteří nepospíchají.

## Příjem peněz

Hráč dostává příjem za obě karty cestovatele, tedy v jednotlivých částech **200, 400 a 600 euro**.

## Volba destinací

Hráci hrají **za obě barvy současně**. Žetony přikládají opět postupně a jen jednou rukou. Hráč si sám zvolí pořadí.

**Pro každou barvu však musí zvolit odlišné destinace.** V první části, kdy umisťují hráči dva žetony (od každé barvy jeden), musí tedy každý dát k jinému poli.

Ve druhé a třetí části i ve finálovém kole umisťuje každý čtyři žetony (dva od každé barvy). Nesmí pro obě barvy zvolit přesně stejnou dvojici polí, aspoň jeden žeton od každé barvy musí dát na různá pole.

Oba hráčovi cestovatelé mají peníze na společné hromádce.

Hráč tedy sice smí na jedno pole umístit po jednom žetonu od každé barvy, zbylé dva žetony však v tom případě musí umístit každý k jinému poli.

## Vyhodnocení

Hráči vyhodnotí obě své barvy zvlášť. Přirázka 10 euro za žeton položený dříve na stejně pole se platí i za případný žeton spřátelené barvy.

Za každou barvu zaplatí (v sedmém kole dostane) hráč spočtenou částku.

Hotovost je pro obě barvy společná. Jedna barva tedy může utratit v první části i více než 100 euro.

## Chybné umístění žetonů

Pokud hráč omylem umístí žetony obou barev stejně, postupujte v okamžiku, kdy se na to přijde, takto:

- Pokud hráč umisťoval dva žetony v prvním a druhém kole a dal je na stejně pole, musí **vzít spodní z nich a umístit jej znova** v souladu s pravidly.
- Stejně postupujte i v případě, že hráč umisťí oba žetony stejně barvy na jedno pole (to se může stát i v základní variantě hry).
- Pokud umisťoval čtyři žetony (ve třetím až sedmém kole) a dal je po dvou na stejná pole, pak musí oba své spodní žetony vzít a umístit je znova v souladu s pravidly.

Jeden z nich může dát i na původní pozici (na vršek komínku u stejněho pole), v tom případě však druhý musí dát jinam.

## Hra Vlaadi Chvátila

Ilustrace postav: David Cochard  
Ilustrace karet: Milan Vavroň

3D grafika: Radim Pech

Grafický design: Filip Murmak, Ivana Lososová  
Přehled faktů: Martin Hrabálek  
Hlavní tester: Petr Murmak

Speciální poděkování: klubu deskových her Brno, organizátorem Festivalu Fantazie a GameConu, Monice Dillingerové, Paulu Groganovi, Lukáši Šimíčkovi a moji ženě Marcele.

Distributor pro ČR:  
ALBI Česká republika a. s.  
Thámová 13, Praha 8  
www.albi.cz, www.modernihry.cz  
Infolinka: +420 737 221 010

Distribútor pre SR:  
Albi s. r. o., Dlhá 88, Žilina  
www.albi.sk

© Czech Games Edition,  
Prosinec 2010  
www.CzechGames.com



# POPIS MAP

## Evropa

Na mapě je několik spojnic po moři. Před hrou je dobré hráčům mapu ukázat a tato sousedství zmínit. Byly zahrnuty jen ty spojnice, které připojí samostatné ostrovy k jednomu až třem nejbližším státům, bez ohledu na skutečné námořní linky či trajekty.

- Například Polsko nesousedí se Švédskem, Dánsko s Norskem, Itálie se Španělkem, atd., přestože byste ve skutečnosti přímá lodní spojení mezi těmito státy patrně našli.

Tam, kde jsou státy či společné hranice příliš malé, byly velikostní poměry na mapě oproti skutečnosti mírně upraveny, aby bylo vše na první pohled patrné. Povšimněte si především, že:

- Chorvatsko přímo sousedí s Černou Horou, ale nikoliv s Itálií.
- Lichtenštejnsko sousedí s Rakouskem a Švýcarskem, ne však s Itálií a Německem.
- Monako je zcela obklopeno Francií, a nesousedí přímo s Itálií.

Státy jsou považovány za souvislé, i když sestávají z více ostrovů a pevninských částí:

- Dánsko přímo sousedí se Švédskem (spojuje je Öresundský most).
- Řecko se vsemi svými ostrovy je považováno za souvislý stát a sousedí s Tureckem a po moři i s Malhou.
- Velká Británie sousedí s Irskem (Severní Irsko je součástí Velké Británie).

Zvláštním případem je Rusko:

- Rusko má svou malou část (Kalingrad) také mezi Polskem a Litvou. Pro účely průjezdu jsou obě části považovány za oddělené státy. Vstoupíte-li tedy do jedné části Ruska, pokračovat musíte do státu, který sousedí s toutéž částí Ruska.
- Máte-li Rusko jako startovní, cílový či jeden z vybraných států, můžete si vybrat kteroukoliv část.
- Pro účely pokut se však za sousední státy považují státy sousedící s oběma částmi, bez ohledu na to, kterou část při cestování skutečně navštívíte, viz příklad.

*Příklad: V prvním kole je startovním státem Polsko. Zelený hráč vybere Rusko. Cesta ho stojí 40 euro - z Polska se dostane do menší části Ruska na jeden přechod hranic, zaplatí však navíc 30 euro za to, že státy sousedí. I kdyby zvolil jako trasu Polsko-Bělorusko-Rusko (velká část), nepomohl by si, protože Rusko a Polsko spolu sousedí bez ohledu na to, kterou část si vybere - cesta by ho tak stála 50 euro.*

*Červená hráčka zvolí Finsko. Nejkratší cesta stojí 30 euro - přes Bělorusko a velkou část Ruska. Kratší cesta Polsko-Rusko-Finsko není možná, protože Polsko sousedí s jinou částí Ruska než Finsko.*



Podobnou anomálii jako Rusko má i Ázerbájdžán - jeho menší část sousedí s Tureckem ale ne s Ruskem, jeho větší část sousedí s Ruskem ale ne Tureckem.

Některé státy se nacházejí uvnitř jiných států. Pokud je vaším úkolem takovým státem projet, musíte překročit hranici jak při vstupu do něj, tak při výjezdu: stát, který je obklopuje, tedy navštívíte dvakrát.

*Příklad: Ve třetím kole je startovním státem Itálie. Žlutý hráč vybral Monako a Španělsko. Cesta jej bude stát 40 euro - z Itálie jede nejprve do Francie, pak do Monaka, pak zpět do Francie a nakonec do Španělska. Je tak vlastně stejně drahá, jako kdyby státy navštívil v opačném pořadí (Itálie-Francie-Španělsko-Francie-Monako).*



## USA

Mapa USA je poměrně zřejmá. Povšimněte si jen:

- Státy Utah, Colorado, Arizona a Nové Mexiko spolu všechny sousedí, lze tedy přímo jít i z Utahu do Nového Mexika nebo z Arizony do Colorada.
- Na mapě jsou jen dvě mořské spojnice, připojují Aljašku s Washingtonem a Havaj s Kalifornií. Všechny ostatní státy sousedí jen přes suchozemské hranice.
- Michigan sousedí s Wisconsinem, ne však s Minnesotou. Obě části Michiganu se považují za spojité území.
- Connecticut nesousedí s New Jersey.
- Maine nesousedí s Massachusetts.