

PŘEHLED SCÉNÁŘŮ

Rozšíření a změny pravidel scénářů jsou navíc popsány na jednotlivých kartách.

Název (figurka)	Hráči	Symbol	Centrum	Neplatící poklady	Neplatící akce
Světoběžník	2–4	Město	ANO	všechny platí	všechny platí
Poutník	1	Pohan	NE	všechny neplatí	
Imperátor	2	Stát	ANO	všechny platí	všechny platí
Kolonizátor	2–4	Kolonie	ANO	všechny platí	všechny platí
Obchodník	2–4	Karavana	ANO	všechny platí	všechny platí
Patriot	2–4	Osada	ANO	všechny platí	všechny platí
Podnikatel	2–4	Obchod	ANO	všechny platí	všechny platí
Cestovatel	2–6	Stopa	NE		všechny platí
Gladiátor	2–6	Gladiátor	NE		
Lovec pokladů	2–6	Tábor	NE		všechny platí
Objevitel	2–4	Vlajka	NE		všechny platí
Náčelník	3–6	Kmen	NE		všechny platí
Válečník	3–6	Hrad	NE		

Obsah hry

Mapa – herní deska / Mobilní aplikace s otázkami / 6 dřevěných figurek Světoběžník / 6 dřevěných figurek Centrum / 6 dřevěných hracích kostek / 90 žetonů Symbol / 18 žetonů Průběh bitvy / 78 žetonů Poklad / Jutový sáček na poklady / Originální kovová mince / 6 paravánů kontinent / Pravidla

Příprava hry

- Každý hráč si zvolí svou **barvu** a vezme si žetony Symbol a Průběh bitvy, figurku Světoběžník a figurku Centrum ve své barvě.
- Každý hráč si vylosuje jeden **paraván**. Ten určí jeho domovský kontinent.
- Podle počtu hráčů si vyberte **scénář**, který určí téma a příběh vaší hry (pro první hry doporučujeme začít se základní hrou Světoběžník, popis dále).
- Do jutového sáčku vložte **poklady**, se kterými se v daném scénáři hraje.
- Připravte si **otázky** v mobilní aplikaci MIDU Games (návod níže).
- Určete začínajícího hráče (dle hodu kostky, dle věku apod.).

Aplikace MIDU Games

Aplikaci MIDU Games stáhnete zdarma a bez reklam na Google Play a App Store. Po spuštění zvolte na domovské obrazovce mód hry – Desková hra **(1)** a vyberte kartu hry – Světoběžníci **(2)**.

Nyní si můžete zvolit témata otázek, se kterými chcete hrát. Každý hráč má jiné zájmy, proto si můžete vybrat i různé kombinace témat – např. Káva + Jižní Amerika + Bývalá hlavní města. Zvolte Začít hru, na další obrazovce s bitevními kartami jste připraveni pro hru **(3)**.

Tip! Aplikace obsahuje i módy Sólo pro jednoho hráče a Duel pro dva hráče (souboj na 5 otázek pro každého), které lze využít např. na cestách bez „deskovky“.

Žetony Symbol

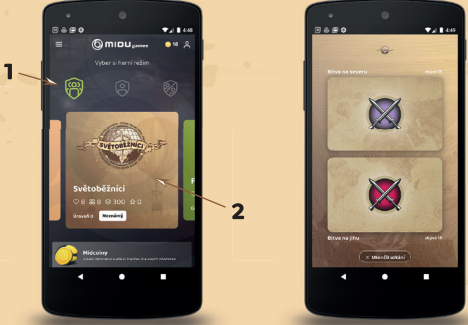
Symbol je univerzální název, který se mění dle scénáře. Např. v základní hře (scénář Světoběžník) se žetony stávají Městy, ve scénáři Náčelník se mění na Kmeny, u Obchodníka na Karavany apod. Kompletní přehled najdete v tabulce na konci.

Paravány

Hráči si je postaví před sebe na stůl kontinentem k ostatním. Vnitřní část obsahuje vysvětlení všech pokladů a akčních polí. Paraván umožňuje hráčům s žetony skrytě pracovat (poklady, odpovědi na otázky) – představuje tak pomyslné hradby vašeho hlavního města. Pokud totiž ve hře o své hlavní město přijdete (vysvětleno níže), je vám paraván odebrán a všichni pak vidí, jaké poklady máte.



Startovní sada červeného hráče s domovským kontinentem Evropou



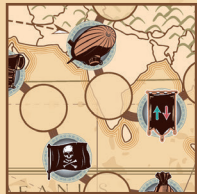
Krytí žetonů za paravánem

Hrací plocha



Hlavní území

– každý kontinent má k dispozici 3 volná místa, na která hráči umísťují své žetony.



Akce

– vysvětleny na paravánech. Hráč zde stojící vykoná akci dle popisu.



Poklad

– po stoupnutí na pole si hráč vezme ze sáčku jeden žeton. Vysvětlení pokladů a jejich použití má každý hráč na svém paravánu.

Paraván



Akce i Poklad

Poklady (s číslem)



Počet pokladů ve hře

Níže popsaná základní hra odpovídá scénáři Světoběžník – průběh a pravidla ostatních scénářů z něj vycházejí a upravují ho (název scénáře = název figurky, cíl, počet hráčů, smysl žetonů Symbol, průběh). Není-li na kartě scénáře uvedeno jinak, platí právě tato pravidla základní hry.

Základní hra

Cílem hry je obsadit libovolné 2 celé kontinenty (celkem 6 Hlavních území). Dle paravánů si každý položí 2 žetony Symbol (představuje Město) na volná místa na svém domovském kontinentu. Na domovský kontinent položí zároveň figurku Centrum (představuje Hlavní město). Svou figurku světoběžníka umístí na pole Bitva na svém domovském kontinentu. Hráči se po mapě pohybují svou figurkou světoběžníka ve směru hodinových ručiček, na tahu se střídají ve stejném směru.

Začínající hráč provede svůj první tah. Každý tah hráče sestává z těchto 3 kroků:

1. hodí kostkou a posune se o daný počet polí,
2. stoupne-li na pole Akce, vykoná akci dle popisu,
3. použije jeden žeton Poklad (pokud chce, nebo může).

Poté pokračuje svým tahem další hráč na řadě.

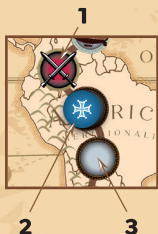
Akce

Všechny níže **neuvedené akce jsou popsány a vysvětleny na paravánech** kontinentů.



Hlavní území – Vstoupí-li hráč na volné území (1), kde nikdo jiný nemá svůj žeton, obsadí ho a položí na něj svůj žeton Symbol (založí Město).

Má-li někdo na hlavním území svůj žeton (2), lze na něj stoupnout. Tím se vyvolá bitva o toto území.



Vzducholod' / Balón

– Přesuň se ve směru šipky na pole Vzducholod' nebo Balón.

Bitva – Stoupne-li hráč na pole Bitva (1), přemístí se na tomto kontinentu na:

- a) Místo obsazené soupeřem (2), s nímž se utká v bitvě,
- b) Volné místo (3) a bitva se pak nekoná.

Průběh bitvy

Bitvy jsou rozděleny na severní (modré) a jižní (červené). Ten, kdo bitvu vyvolal, se stane útočníkem, soupeř je obráncem.

1. Podle dané barvy **vyberte kartu** v aplikaci a klikněte na ni. Zobrazí se otázka se 3 možnostmi (odshora jako A, B, C).
2. Soupeřící hráči si vyberou ze svých žetonů A, B, C, kterou **odpověď** považují za správnou a umístí tento žeton písmenem dolů na bitevní pole na mapě. Jakmile jsou oba žetony na mapě, může si např. někdo z dalších hráčů vybrat odpověď a v aplikaci ji potvrdit (pokud je odpověď špatná, dalším klikáním na další odpovědi lze zjistit správnou)
3. Vyhodnotí se **výsledek bitvy**:
 - a) Pokud **útočník odpověděl správně a obránce ne**, získá útočník dané území (položí zde svůj žeton a obránce si vezme svůj žeton zpět).
 - b) Pokud **útočník odpověděl špatně a obránce správně**, obránce své místo uhájil a situace na mapě se nemění.
 - c) Pokud **oba odpověděli správně**, vstoupí do hry mince. Útočník si vybere stranu, kterou si přeje (tzv. panna × orel). Padne-li útočnickova volba, bitvu vyhrál útočník, jinak obránce místo uhájil.
 - d) Pokud **oba odpověděli špatně**, útočník svůj atak neprovedl dobře, obránce své místo uhájil a situace na mapě se nemění.
4. V aplikaci se vraťte na obrazovku s bitevními kartami.

Poznámka: Bitva může být vyvolána 3 způsoby:

1. Stoupnutím na pole Bitva (hráč se může přesunout na nějaké obsazené území na kontinentu)
2. Stoupnutím na území obsazené soupeřem (bojuje se přímo o toto území).
3. Pokladem (dle barvy žetonu Bitva se hráč přesune na libovolné obsazené místo na dané polokouli a vyvolá bitvu)

Centrum

Důležitou podmínkou pro vítězství je mít (vyjma vybraných scénářů) své Centrum (hlavní město). Na začátku hry mají hráči svou figurku Centrum na domovském kontinentu.

Centrum **lze během hry přemístit** na jiný kontinent:

- a) místo svého tahu, pokud na cílovém kontinentu má hráč 3 svá území,
- b) pomocí pokladu Stěhování, ale je nutné mít na kontinentu alespoň 1 území.

Pokud **hráč ztratí všechna území na domovském kontinentu, přijde o Centrum** (figurku Centrum si položí mimo) **a o paraván** svého kontinentu – všichni tak vidí jeho poklady a žetony (odpovědi pro bitvu má i nadále tajné). V dalším průběhu hry může hráč založit nové Centrum kdekolí, kde získá 2 svá území a soupeř zde své Centrum nemá.

Poklady

Během hry hráči mohou získat zajímavé výhody ve hře ve formě tzv. pokladů. Žetony pokladů si hráči schovávají za svým paravánem, aby je nikdo neviděl a aby měli hráči prostor je nečekaně a nevyzpytatelně využít. **Po použití se poklady vrací zpět do sáčku.**

Konec hry

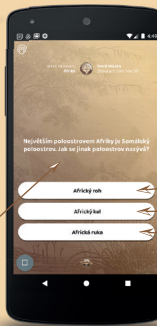
Hra končí tehdy, **splní-li někdo cíl scénáře** – tj. v Základní hře obsadí všech 6 polí na 2 kontinentech.

Bitevní pole, kam hráči umísťují své tajné tipy (na obr. odkryté odpovědi)



Mince rozhodující při správných odovědích

Otázka v aplikaci s možnostmi



Zpět



Centrum hráče v Africe