

Karel IV.

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 8 let, **Délka hry:** 40 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 55 karet s otázkami, 40 grošů, 6 figurek, 1 kostku

Ocitli jste se v době Karla IV. a toužíte spatřit klenot tehdejší architektury, o kterém všichni mluví, a který Karel IV. stavěl: katedrálu sv. Víta. Cesta začíná těsně před stavenišťem Nového Města pražského a pokračuje středověkou Prahou, uličkami, prostornými náměstími i hlubokými lesy kolem hradu Karlštejn. Čeká vás na ní spousta dobrodružství, nástrah, ale také příjemných překvapení.

Cíl hry

Překonat všechny nástrahy středověké Prahy a vstoupit jako první do katedrály svatého Víta.

Příprava hry

Rozložený herní plán položte mezi hráče. Zamíchejte balíček karet a položte jej vedle herního plánu rubem nahoru. Před první hrou opatrně vyloupejte groše z mřížky a položte je na hromádku vedle balíčku karet. Každý hráč dostane před hrou tři groše a figurku své barvy, kterou postaví na startovní políčko. Zbýlé groše tvoří bank pro vyplácení během hry.

Pravidla hry

Hráči se ve hře pravidelně střídají ve směru hodinových ručiček. Postupují po herním plánu podle hodů bodové kostky. Na každém políčku může stát více figurek. Groše hráčům pomáhají urychlit cestu. Veškeré peníze, které hráči během hry zaplatí, se dávají do truhlice u políčka 17. Hru začíná nejmladší hráč. Posune figurku své barvy podle počtu bodů na kostce.

Barva políčka naznačí, co vás čeká

Modrá – soustřeď se na otázku, zelená – tady můžeš něco získat, fialová – kdo nehraje, nevyhraje, žlutá – jdeš po Královské cestě, červená - pozor na problémy, černá - tady to bude zlé.

Další postup určuje symbol políčka, na kterém hráč ukončil svůj tah

Políčka mají stejnou funkci i při cestě zpět, kam vás může poslat některá z akčních karet.

Políčko bez symbolu

Tah končí. Ve hře pokračuje další hráč.

Políčko s otazníkem

Máte skvělou příležitost získat groš! Libovolný spoluhráč vezme vrchní kartu z balíčku a přečte hráči otázku. Pokud hráč odpoví správně, získá groš. Pokud odpoví špatně, nic neztrácí. Správná odpověď se přečte nahlas všem. Kartu s přečtenou otázkou dejte dospod balíčku.

***Pozor:** Otázek je omezené množství a mohou se i během jedné hry opakovat. Vyplatí se tedy si správnou odpověď dobře zapamatovat pro příště.*

***Poznámka:** Pokud se hry účastní dospělí hráči, mohou nechat dětem náskok a na otázky odpovídat přímo, bez čtení možností.*

Políčko s číslem

Zažijete příhodu z každodenního života ve středověké Praze za vlády jednoho z nejpodnikavějších českých králů, Karla IV. Funkce políček jsou rozepsány dále v seznamu akčních políček a představují vše, co vás na cestě do katedrály může potkat. Hodí se mít v kapse alespoň pár grošů, abyste se mohli vyplatit z některých nepříjemných situací a plynule pokračovali v cestě.

Placení a vyplácení grošů

Pokud hráč vstoupí na políčko, kde musí zaplatit, položí groš na obrázek truhlice u políčka 17. Pokud žádný groš nemá, jedno

kolo nehraje. Na stejné místo odevzdává i groše, které během hry utrací, za koupi koně, v krčmě apod. V případě, že hráč groše získává, dostane je z banku. Pokud již v banku žádné groše nejsou, přemístí se tam groše z truhlice.

Konec hry

Abyste mohli vstoupit do katedrály, musíte dojít svým hodem přesně na poslední políčko ve hře. Pokud hodíte více bodů, než vám zbývá do cíle, zůstáváte stát na místě a čekáte na další kolo. Před vstupem se tedy mohou tvořit fronty, jak už to často u slavných katedrál bývá. Zde vám žádné groše nepomohou a vyhrává ten hráč, který jako první vstoupí na vítězné políčko u katedrály (27).

SEZNAM AKČNÍCH POLÍČEK

1. Staveniště – Narazil jsi na staveniště Nového Města pražského. Na tato políčka nemůžeš vstoupit, protože bys uvíznul ve výkopech. Ze svého místa se neposunuješ, musíš počkat na další kolo a hodit kostkou tolik bodů, abys políčka přeskočil. Čekáš, dokud se ti to nepovede.

2. Kůň – Máš možnost si koupit koně. Pokud chceš, zaplat' dva groše a házíš ještě jednou. Na herním plánu se posuneš o hodnotu na kostce, kterou vynásobíš svým pořadím ve hře, maximálně ale o deset políček dopředu. Například hodíš na kostce 3 a na herním plánu jsi na třetím pořadí. Kůň tě odveze o devět políček dopředu. Musíš se posunout i v případě, že je to pro tebe nevýhodné.

3. Mor – Stal ses obětí nakažlivé nemoci – moru, který ve středověku řádl. Musíš se vrátit na začátek a na cestu vyrazit znovu. Štěstí je, že pokud ses s morem už jednou setkal, získal jsi protilátky a podruhé již tímto políčkem neohroženě procházíš.

4. Prase – Za dob Karla IV. se v ulicích volně pohybovala všelijaká domácí zvířata. Tobě

do cesty vstoupilo pořádně vykrmené prase. Nemůžeš projít a čekáš, než se prase pohne a uvolní cestu. Jedno kolo nehraješ.

5. Odpadky na ulici – Pozor, hospodyně se chystá vylít špínu. Když jí hodíš jeden groš, ochotně počká, než projdeš. Pokud chceš šetřit, schytáš plnou dávku. Musíš se umýt a jedno kolo nehraješ.

6. Turnaj – Výborně, právě probíhá rytířský turnaj! Ty se ho také zúčastníš. Vyzvi na souboj hráče, který je na herním plánu poslední. Pokud to jsi ty, soutěžíš s hráčem před tebou. Oba hodíte kostkou. Ten, který hodil vyšší číslo, posune svoji figurku dopředu o shodný počet políček jako na kostce. Pokud hodíte stejně, pokračujete v souboji, dokud někdo nevíťezí.

7. Univerzita – Vzdělávání bylo v době Karla IV. velmi drahé. Vstoupil jsi na půdu slavné univerzity založené Karlem IV., jedné z nejstarších v Evropě. Musíš si své vzdělání zaplatit dvěma groši. Můžeš ale zkusit štěstí a získat vzdělání zdarma. Stačí kostkou hodit jedno číslo ze slavného letopočtu založení univerzity (r. 1348) a stipendium je tvoje. Máš jen jeden pokus. Pokud nehodíš správné číslo a nemáš na zaplacení studií, tvůj pobyt se protáhne. Jedno kolo nehraješ.

8. Krčma – Hrou oblíbenou, i když zakázanou, je hazardní hra v kostky. Pokud chceš, můžeš si také trochu zahrát. Vsaď podle svého uvážení jeden nebo více svých grošů a polož je před sebe. Hod' kostkou. Pokud hodíš sudé číslo (2, 4 nebo 6), vyhráváš tolik, kolik jsi vsadil. V opačném případě tvoje groše putují do truhlice. Pokud hazardní hry odsuzuješ, prostě nehraj. A na dluh to tehdy také nešlo!

9. Mistr Theodorik – Gratulujeme! Dostalo se ti vzácné pocty a byl jsi vybrán jako model k jednomu z obrazů slavného malíře středověku Mistra Theodorika. Právě toho mistra, který vyzdobil jedinečnou

kapli sv. Kříže na Karlštejně deskovými obrazy svatých. Malování chvílku trvá. Jedno kolo nehraješ, ale za svou námahu získáš dva groše.

10. Karlovo náměstí – Ztratil ses na největším náměstí v Evropě! Pokud jsi stoupnul přesně na políčko, bloudíš mezi množstvím lidí a stánků trhovců. Postupuj dál podle šipky. Pokud přes políčko pouze procházíš, pokračuj rovně kratší cestou.

11. Mastičkář – Potulní herci tě angažovali do oblíbené divadelní středověké frašky. Zahraješ si ve hře Mastičkář. Jedno kolo nehraješ. Místo platu sklidiš potlesk od svých spoluhráčů.

12. Lapkové – Středověké ulice i cesty mezi městy byly plné různých lapků a lupičů. Také tobě zkřížili cestu. Vyber si. Buď odevzdáš všechny svoje peníze a oni tě nechají projít nebo můžeš utéct. V tom případě hoď kostkou a posuň figurku zpět o hozený počet bodů. V dalším kole se ti kolem nich určitě podaří proklouznout, pokud ne, zase se rozhoduješ - utečeš, nebo zaplatíš?

13. Karlštejn – Karel IV. byl velkým sběratelem relikvií, které shromažďoval v kapli sv. Kříže, kam se chodil modlit a rozjímat. Ty jsi mu na hrad Karlštejn, kde se kaple vysoko ve věži nachází, jednu vzácnou relikvii přivezl. Dostaneš za ni zapláceno dva groše.

14. Uhlíř – V hlubokých lesích kolem hradu Karlštejn uhlíři pálí dřevěné uhlí v milířích. Práce se jim nedaří a les je plný kouře. Musíš počkat, až se kouř zvedne a ty budeš moci pokračovat v cestě. Jedno kolo nehraješ.

15. Kupci – Cestu ti zkřížili neodbytní kupci. Nakoupil jsi zboží a musíš zaplatit jeden groš. Pokud nemáš, je třeba si útratu odpracovat. Jedno kolo nehraješ.

16. Hladová zed' – Podle pověsti se Karel IV. v době největšího nedostatku jídla rozhodl

zorganizovat stavbu dlouhé zdi, na které pracovali ti nejchudší a za svou práci dostali alespoň stravu. Pokud jsi na jedno z políček dorazil první, musíš pomoci se stavbou. Jedno kolo nehraješ. Hráči, kteří jdou za tebou, se již nezdrží. Zed' je postavená.

17. Truhlice – Usmálo se na tebe štěstí a našel jsi poklad! Vše, co se na políčku nachází, je tvoje! Pokud již poklad našel někdo před tebou a truhlice je prázdná, máš smůlu.

18. Lazebnice – Ach, ta špína středověkých cest! Buď zaplatíš lazebnici, která tě rychle umyje a upraví, abys mohl dál pokračovat v cestě a neděsil svým špinavým vzhledem pocestné nebo se musíš umýt sám, což samozřejmě chvílku trvá. Takže buď jeden groš platíš nebo jedno kolo nehraješ.

19. Rozcestník – Výborně! Zastavil jsi na rozcestníku a můžeš se vydat zkratkou. Ale pozor, dobře si ji prohlédni, je nebezpečná. Pokud nechceš riskovat, nebo jsi políčko minul, pokračuj dál po Královské cestě – políčka žluté barvy. Na Královské korunovační cestě platila zvláštní privilegia neboli výsady. Máš příležitost zhodnotit své ušetřené groše a zrychlit tak svůj postup. Ihned po svém tahu si můžeš dokoupit za jeden groš postup o jedno políčko. Maximální počet nakoupených políček na jeden hod nesmí přesáhnout šest polí. V dalším kole můžeš nakupovat znovu. Ale rozmysli se, než utratíš všechny groše. Ještě nejsi u cíle!

20. Zloděj – Zase potíže s nepoctivci! Tentokrát jim ale na úzké zkratce nemůžeš utéct a oni ti seberou vše, co u sebe máš. Pokud u tebe nic nenajdou, pěkně to od nich schytáš a jedno kolo nehraješ.

21. Výběrčí daní – Takové setkání je vždy nepříjemné. Chtějí zaplatit na daních dva groše. Pokud nemáš, musíš do vězení pro dlužníky a jedno kolo nehraješ.

22. Namáčení nepoctivých kupců – Za dob Karla IV. se nepoctivost tvrdě trestala. Když někdo šidil míru při prodávání zboží, byl veřejně namáčen v proutěném koši ve Vltavě, že se div neutopil. Byla to samozřejmě náramná podívaná. Ani ty jí nemůžeš odolat a jedno kolo nehraješ.

23. Karlův most – Velká vymoženost středověké Prahy. Máš velké štěstí, že je téměř dokončený a ty si tak zkrátíš cestu. Ať vstoupíš na jakékoli políčko Karlova mostu, přejeď po něm a posuneš se na první políčko za ním.

24. Korunovační průvod – Nezapomenutelná událost! Karel IV. se vrací ze své korunovační cesty z Říma, kde byl korunován za císaře, v nádherném průvodu, který prochází Prahou. Je to opravdu skvělá podívaná, ale chvíli trvá a strážte tě nechtějí pustit dál. Buď zaplatíš jeden groš, nebo musíš čekat a jedno kolo nehraješ.

25. Desátek – Také církve potřebovala své peníze! Stačí jeden groš, abys mohl

pokračovat v cestě, jinak musíš pomáhat při úklidu kostela a jedno kolo nehraješ.

26. Žebrák – Před stánkem Božím klečí žebrák a natahuje ruku pro dar. Je poslední, kdo na tvé cestě žádá o peníze. Pokud ještě nějaké máš, dej mu aspoň jeden groš, ať zmírníš jeho bídu. Pokud nedáš, chytí tě za kabát a bude vyprávět, co zlého ho v životě potkalo. Jedno kolo nehraješ.

27. Katedrála – Vyhral jsi! Na toto políčko musíš dojít přesným hodem. Jen tak můžeš obdivovat krásu katedrály sv. Víta. Možná tě překvapí, že ještě není hotová, ale Karel IV. ji za svého života nestihl dostavět. Přesto se u vstupu můžeš obdivovat nádherné mozaice Posledního soudu a uvnitř katedrály si prohlédnout věnec kaplí. Svým vítězstvím se můžeš pochlubit samotnému Karlovi IV. jehož busta na tebe shlíží z triforia katedrály.

Přejeme hodně zábavy při poznávání historické Prahy!



Dino Toys

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika

www.mojedino.cz



97740013 N