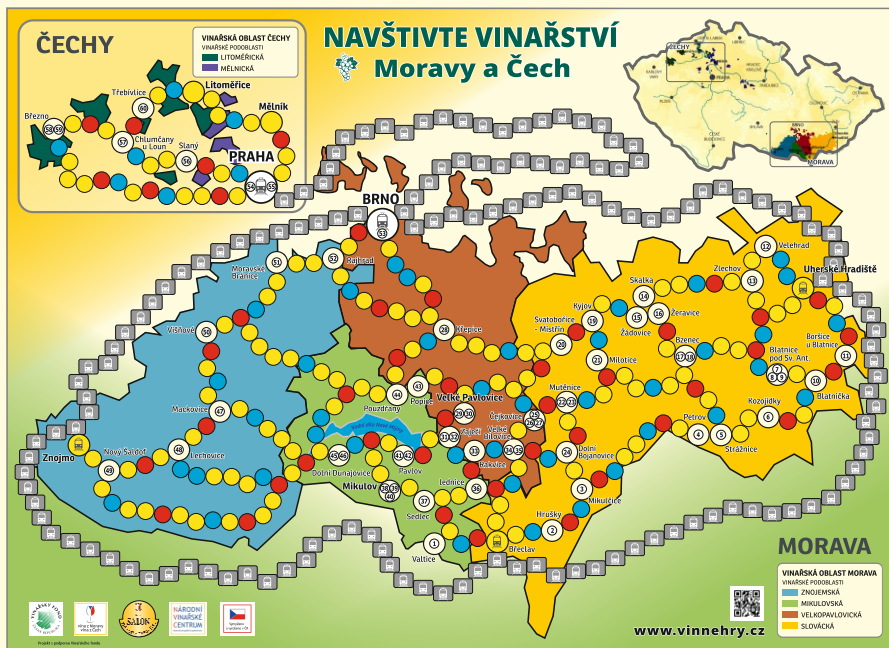


PRAVIDLA HRY

NAVŠTIVTE VINAŘSTVÍ Moravy a Čech



PŘÍBĚH

Představte si, že jste se s přáteli vsadili, že každý sólo objedná na kole dohodnutý počet náhodně vybraných vinařství z Moravy a Čech, a kdo je navštíví nejdřív, vyhraje. Soupeři Vám ale do cesty kladou na červená pole ZÁTARASY a díky KARTÁM ŠANCE Vás posílají i tam, kam sami nechcete. KARTY ŠANCE získáte na modrých polích, a protože tyto karty pomáhají nebo škodí, je rozhodnutí zůstat stát na modrém poli vždy riziko. Jenomže pouze díky těmto kartám můžete sobě pomoci a ostatním uškodit, čímž se hra stává strategická a akční.

VYSVĚTLENÍ POJMŮ

KARTA VINAŘSTVÍ

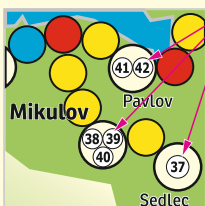


Každé vinařství reprezentuje jedna KARTA VINAŘSTVÍ. Cílem hry je postupně navštívit všechny vinařské obce, ve kterých jsou vinařství, která si hráč na začátku hry vytáhne. Na KARTĚ VINAŘSTVÍ se dozvíte, kde a ve které vinařské podoblasti leží, základní informace o něm a hlavně, čím je specifické a nejvíc zajímavé.

Pro jednodušší orientaci kde vinařství leží, slouží číslo, mapka s tečkou v místě vinařství a barevným zvýrazněním podoblasti, kam spadá. Stejnou barvu podoblasti má i barevný okraj karty.

A pokud Vás vinařství zaujme a chcete se o něm dozvědět ještě víc, sejměte fotoaparátlem chytrého telefonu QR kód ve spodní části karty, čímž se dostanete na jeho webové stránky.

POLE VINAŘSKÁ OBEC



Bílé pole s jedním až třemi čísly je VINAŘSKÁ OBEC s vinařstvími. Počet čísel udává, kolik můžete v dané obci navštívit vinařství. Pokud se hráč v průběhu hry dostane na pole vinařské obce s vinařstvími, které má navštívit, oznámí ostatním hráčům, že dorazil do „svého vinařství“, přečte vše, co je napsané na KARTĚ VINAŘSTVÍ a odloží ji na dohodnuté místo.

Hráč musí ve vinařské obci se „svým vinařstvím“ vždy zůstat stát, i když hodil víc bodů, než potřeboval. Pokračovat v cestě může až v dalším kole, až vinařství pořádně prozkoumá.

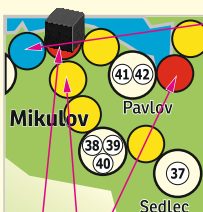
Pokud má hráč několik KARET VINAŘSTVÍ v jedné VINAŘSKÉ OBCI, vybere si v kole, kdy do takové obce přijede, pouze jedno vinařství, přečte informace o něm a zůstane v této vinařské obci stát. V dalším kole kostkou nehází, přečte informace o dalším vinařství z této obce a kartu opět odloží. A stejně tak, pokud by měl i třetí vinařství v této obci (u obcí se třemi vinařstvími). Až v kole, když už v této vinařské obci nemá žádné vinařství, znovu hází kostkou a jede dál.

KARTA ŠANCE



KARTU ŠANCE získá hráč tím, že dojede a zůstane stát na některém z modrých polí. Právě tyto karty dělají hru akční, protože některé pomáhají a jiné škodí. Novým hráčům doporučujeme, aby se před začátkem hry s těmito kartami detailně seznámili, aby věděli, k čemu jim mohou být dobré, nebo čím je mohou poškodit.

MODRÁ, ŽLUTÁ A ČERVENÁ POLE



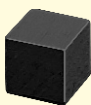
MODRÁ POLE. Pokud hráč hodí kostkou takový počet bodů, že zůstane stát na modrém poli, musí si vzít KARTU ŠANCE! Přečte ji a udělá to, co mu ukládá. Pokud si ji může a chce ponechat do dalších kol (použití „KDYKOLIV“), položí ji před sebe textem nahoru a jakmile ji v některém z dalších kol použije, odloží ji na dohodnuté místo.

● **ŽLUTÁ POLE** jsou běžná pole, po kterých hráči postupují po herním plánu.

● **ČERVENÁ POLE bez ZÁTARASU.** Pokud cesta hráče probíhá, nebo jeho figurka zůstane stát na červeném poli, na kterém není ZÁTARAS, chovají se tyto pole stejně jako běžná žlutá pole.

● **ČERVENÁ POLE se ZÁTARASEM.** Pokud se hráč dostane k červenému poli, na kterém stojí ZÁTARAS, chová se dle pravidel o ZÁTARASU, popsanych níže.

ZÁTARAS



je černá kostička, umístěná na červeném poli, která brání hráčům v cestě zvoleným směrem. Pokud hráč přijede k ZÁTARASU a chce jej překonat, je důležité, kolik hodil bodů:

Hod 6 nebo 9 bodů, může ZÁTARAS překonat a dokončit cestu na pole, dle hozeného počtu bodů. Překonaný **ZÁTARAS** pak **může, ale nemusí**, přesunout na jiné libovolné červené pole. Pokud cesta končí přímo na poli se **ZÁTARASEM**, **musí** hráč nejdříve kostičku **ZÁTARASU** přesunout na jiné červené pole a potom na její místo umístit svou figurku.

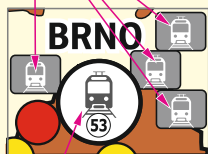
Jiný počet bodů. Figurka musí zůstat stát těsně před **ZÁTARASEM** a hráč o zbylé body přichází. Aby mohl přes **ZÁTARAS** přejet, musí hodit v dalších kolech 6 nebo 9. Pokud se mu to ve dvou následujících kolech nepodaří, **může přes něj přejet v třetím kole i tak**. Takto překonaný **ZÁTARAS** ale **nemůže přesunout** jinam.

V případě, že má hráč z předcházejících kol **KARTU ŠANCE** s názvem „**KARTA PRO PŘESUN ZÁTARASU**“ a použije ji, přesune **ZÁTARAS** na jiné červené pole a dokončí cestu. Na jeden hod kostkou s hodnotou 6 nebo 9, nebo při použití „**KARTY PRO PŘESUN ZÁTARASU**“, lze překonat pouze jeden **ZÁTARAS**!

Pokud by **ZÁTARAS**, u kterého hráč zůstal stát, někdo z ostatních hráčů v průběhu následujícího kola přesunul jinam, zablokovanému hráči tím zmizela překážka a může jet dál.

ZÁTARAS lze přesunout pouze na červené pole, na kterém nikdo nestojí!

ŽELEZNICE - ŠEDÁ POLE s obrázkem vlaku



Jsou to pole, na která se dá dostat pouze z **NÁDRAŽÍ**. Pole **ŽELEZNICE** jsou chráněná území, tzn., že z těchto polí nelze figurku přesunout, vzít ji jinam, nebo „vyhodit“. Navíc mají pole **ŽELEZNICE** tu výhodu, že na nich nejsou červená ani modrá pole, tzn., nehrozí zde riziko **ZÁTARASU** nebo škodící **KARTY ŠANCE**. Cesta po železnici sice trvá déle, je ale bezpečná.

NÁDRAŽÍ - BÍLÁ nebo ŽLUTÁ POLE s obrázkem vlaku

Pole s obrázkem vlaku je **NÁDRAŽÍ**. Můžete z něj buď pokračovat po šedých polích **ŽELEZNICE** postupně dle bodů hozených kostkou na další **NÁDRAŽÍ**, nebo tam můžete zůstat stát, v dalším kole použít **KARTU ŠANCE** s názvem „**JÍZDENKA NA VLAK**“, (máte-li ji z předcházejících kol) a přesunout se na jiné libovolné **NÁDRAŽÍ** (např. z Uherského Hradiště přímo do Prahy). Z tohoto cílového **NÁDRAŽÍ** pak v dalším kole pokračujete libovolným směrem.

PŘÍPRAVA HRY

1. Hrajete-li hru poprvé, dohodněte se, **kdo si přečte PRAVIDLA a naučí je ostatní.** Potom si všichni prohlédněte modré KARTY ŠANCE, seznamte se s nimi a dobře je promíchejte, aby dvě stejné karty nebyly v balíčku za sebou.
2. **HERNÍ PLÁN umístěte** tak, aby k němu měli všichni hráči stejný přístup.
3. **Vedle plánu položte balíček modrých KARET ŠANCE** a určete místo, kam budete odkládat použité KARTY ŠANCE a navštívené KARTY VINAŘSTVÍ.
4. **Rozdejte každému ZÁTARASY**, podle počtu hráčů:
2 hráči...každý dostane 4 ZÁTARASY
3 nebo 4 hráči...každý dostane 3 ZÁTARASY
5 nebo 6 hráčů...každý dostane 2 ZÁTARASY
a umístěte je libovolně na červená pole na hracím plánu (kam je nejlépe umístit pochopíte po zahrání první hry).
5. **Vyberte si každý jednu z barevných figurek**, se kterou budete hrát, a dejte ji vašemu sousedovi po pravici. Ten ji umístí na herní plán tak, že ji položí na libovolnou vinařskou obec. Odtud budete začínat. Na jedné vinařské obci ale může být umístěna pouze jedna figurka.
6. Následně si **každý vytáhněte z balíčku 4 až 6 KARET VINAŘSTVÍ**, podle počtu hráčů a času, který chcete hře věnovat (doporučujeme hrát běžně se 6 kartami, ale ne méně než se 4). **Karty spoluhráčům neukazujte, jsou pro ně tajné**, podívejte se, kde „vaše vinařství“ leží (číslo, mapka a barva podoblasti v pravém horním rohu Vám pomůžou) a poskládejte si je tak, jak byste je chtěli postupně navštívit.

ZAČÁTEK a PRŮBĚH HRY

Pokud se stalo, že soused někomu umístil figurku na vinařskou obec, ve které má „své vinařství“, nahlásí to tento šťastný hráč ostatním, přečte vše, co je na kartě daného vinařství napsané a odloží ji na dohodnuté místo.

A teď hodte postupně všichni kostkou, nebo se dohodněte, kdo začne. Hraje postupně jeden hráč po druhém, po směru hodinových ručiček.

Začínající hráč hodí kostkou a vybere si cestu a směr, kterým se vydá. Dále postupuje figurkou na pole dle hozeného počtu bodů na kostce. Na křižovatkách si může vybrat, kterým směrem bude pokračovat dál, přičemž v průběhu jednoho kola se nemůže vracet, např. pokud by se dostal k zátarasu.

V průběhu hry se hráč chová dle pravidel popsanych v tomto návodu a pokynů na KARTÁCH ŠANCE.

■ PRAVIDLO VYHOZENÍ Z OBSAZENÉHO POLE!

Pokud hráč na tahu přijede a zůstane stát na poli, na kterém stojí figurka jiného hráče (včetně figurek čekajících před ZÁTARASEM), z daného pole ji vyhodí! Znamená to, že figurku „vyhazovaného“ přesune do některé vinařské obce v jiné vinařské podoblasti.

Toto pravidlo neplatí, pokud je hráč pozvaný k někomu, přesunuje se do vinařské obce, kde už někdo je, čeká na NÁDRAŽÍ na vlak, nebo přijede na obsazené pole na ŽELEZNICI. V takových případech soupeřovu figurku nevyhodí, ale postaví svou na hlavu jeho figurky. Na jednom poli může tímto způsobem stát libovolný počet figurek.

■ PRAVIDLO POSLEDNÍ KARTY VINAŘSTVÍ!

Pokud zůstane někomu z hráčů poslední KARTA VINAŘSTVÍ, musí ji okamžitě odtajnit! Ostatním hráčům toto zřetelně oznámí, otočí kartu názvem vinařství nahoru a položí ji před sebe k HERNÍMU PLÁNU tak, aby na ni všichni dobře viděli. Pokud by ale tento hráč následně dostal další KARTU VINAŘSTVÍ, může obě karty opět skrýt.

TAH DALŠÍHO HRÁČE

Jakmile hráč na tahu dokončí svou cestu, tzn., posune se na pole dle hodu kostkou, zůstane stát ve VINAŘSKÉ OBCI, před ZÁTARASEM, na NÁDRAŽÍ, na ŽELEZNICI, nebo splní to, co mu prikazuje KARTA ŠANCE, začíná hrát hráč po jeho levici.

VÍTĚZ A KONEC HRY

Vítězem je hráč, který první navštíví všechna vinařství. Tím hra končí.

VĚKOVÉ OMEZENÍ HRÁČŮ ???

Na krabici hry je uvedeno, že je určená pro hráče od 18 let. Jediný důvod tohoto omezení je, že nelze propagovat vinařství a víno (alkohol) osobám mladším 18 let. Přitom pití vína nebo jiného alkoholu není součástí naší hry, i tak jsme se ale museli zákonům podřídit. V praxi máme ale vyzkoušené, že díky jednoduchým pravidlům, ji zvládnou hrát i děti od 10 let.

PODĚKOVÁNÍ

Děkujeme našim kamarádům, **Mirce a Honzovi Vilímcovým**, kteří nám svými podnětnými připomínkami při testovacích hrách významně pomohli k jejímu vylepšení.

DOSLOV AUTORA

Při přípravě této hry jsem se rozhodoval, jestli vybrat 99 vinařství z různých vinařských obcí, rozmístěných rovnoměrně ve všech vinařských podoblastech a udělat jejich karty pouze z údaji nutnými pro hru, získanými z jejich webových stránek a veřejných zdrojů, nebo jestli mám osobně oslovit velké, střední i malé, známé i méně známé vinařství a vinaře, a požádat je o informace o jejich vinařství a text, proč k nim máme přijet osobně, čím jsou pro nás vínomilce zajímaví. Pro vlastní hru to bylo jedno.

Měl jsem ale svůj sen, chtěl jsem dát dohromady „Klub zajímavých vinařství Moravy a Čech“, které má smysl navštívit a nasát jejich vůni a genius loci v místě, kde se víno vyrábí, nebo je od tohoto místa nedaleko. Já totiž jezdím a poznávám vinařství moc rád, protože seznámit se s vinařem, vinohrady a místem, kde se víno vyrábí, je prostě kouzelné a nezapomenutelné. Samozřejmě spolu s ochutnáním jejich vín a dobrými kamarády.

K rozhodnutí, kterou cestu zvolit, mi hodně pomohli pánové Ing. Jaroslav Machovec, ředitel Vinařského fondu České republiky, Ing. Pavel Krška, ředitel Národního vinařského centra, o.p.s. a Ing. Marek Babisz, hlavní sommelier Salonu vín ČR, tím, že mi vyjádřili a poskytli svou podporu a dodali odvahu vinařství oslovit.

Takže jsem v dubnu 2022 poslal e-majl 184 vinařstvím z Moravy a Čech s nabídkou účasti ve hře. Klíčem pro jejich výběr bylo několik, zlatá nebo stříbrná medaile ze SALONU VÍN České republiky z let 2020, 2021, 2022, nebo medaile ze světových soutěží, umístění vinařství a jejich degustační místnosti v zajímavé či méně známé vinařské obci, architektonicky nebo historicky zajímavá budova vinařství, degustační místnosti nebo sklepa, a při tom museli mít své vlastní webové stránky a zájem o nás vínomilce, maloobchodní návštěvníky.

Výsledek držíte v rukou, 60 vinařství ve 45 vinařských obcích, kterým účast v této hře dala smysl, a jsou rádi, když k nim přijedeme „na pohárek“, odvezeme si zážitek a nějakou tu lahvinku vína.

VERZE S POVINNÝM PITÍM VÍNA

Pro ty hráče, kteří chtějí povinně zapojit pití vína do hry, je možné hrát s rozšířenými pravidly. Připravte si několik lahví vína, nejlépe z vinařství, které jsou ve hře zastoupené, skleničku pro každého hráče a šátek na zavázání očí.

- Na začátku hry otevřete několik lahví vína, nalejte si, všichni si přitukněte a **napijte se.**
- Vždy, když se některý z hráčů dostane do „svého vinařství“, **musí dopít svoji skleničku.** Potom mu zavažte oči, nalejte některé víno a vyzkoušejte, jestli ho pozná. Pokud ano, **může** si vybrat naslepo z balíčku KARET ŠANCE libovolnou kartu.
- Když někdo z hráčů dostane další KARTU VINAŘSTVÍ, **musí se napít.**
- Na konci hry **musí všichni dopít svou skleničku, nalít si novou, přituknout si s ostatními a napít se na oslavu vítěze.**

Hra byla vymyšlená a laděná v lednu až dubnu 2022.

Všechny informace uvedené na KARTÁCH VINAŘSTVÍ poskytla jednotlivá vinařství a jsou platné k 15. květnu 2022.

Autor: Emil Hlahůlek

Strategie: Iveta Poláchová a Jakub Hlahůlek




Grafika: Antonín Kubica

Tisk: Dino Toys s.r.o.

Obsah krabice:

- 1 velký HERNÍ PLÁN
- 60 karet VINAŘSTVÍ
- 74 karet ŠANCE
- 12 kostiček ZÁTARAS
- 6 hracích FIGUREK
- 1 hrací KOSTKA 12-ti stranná
- 1 PRAVIDLA



 2 - 6 |  18+ |  15 - 45 min.



Projekt s podporou Vinařského fondu

www.vinnehry.cz