

# NAJKRAJŠIE MIESTO NA ZEMI

je neOBYČAJNÁ spoločenská HRA pre 2 – 10 hráčov. Princípom hry, je cestovať po hracej mape s vlastnou figúrkou a navštíviť čo najviac historických objektov zobrazených na kartách. Víťazom sa stáva hráč, ktorý nazbieral najviac hracích kariet.

© TVOJ ORIGINAL : TVOJE FIGÚRKY ( HRAČKY ) VLOŽ do HRY. Hracie KARTY sa stanú ORIGINALnymi keď si OBJEKTY na kartách vyFARBÍŠ a TEXT doplníš. S FIXKOU 😊, perom ...

Hracie políčko má 2x2 cm , to je rozmer pre tvoju hraciu figúrku – fantáziu 😊.

## OBSAH HRY:

### 1. Hrací plán , MAPA Slovenska – strana A slúži na hru

**strana B** – automapa Slovenska Ti posluží na reálne spoznávanie. Aby si vždy prišiel do cieľa. Objekty na kartách máš v čierno-bielom prevedení, aby si si ich po návšteve mohol vyfarbiť fixkou a vedel pri hre kde všade si už bol. Text na karte si môžeš doplniť informáciou z daného miesta. Tvoje hracie karty sa tak stanú tvojím originálom.

### 2. Hracie karty s 276 historickými objektami

3 sady po 92 kusov označené značkou biela, modrá a červená.

### 3. Značky 368 kusov

A, B Zákaz vjazdu v oboch smeroch a Zákaz vjazdu. (33+33kusov).

C, D Zákaz odbočovania vpravo a vľavo (33+33kusov).

E : Zákaz zastavenia (33kusov).

F : STOJ , daj prednosť v jazde (33kusov).

G , H : Prikázaný smer jazdy v smere, ktorým ukazuje šípka (33+33kusov).

I : Parkovisko (33kusov).

J : Značka vo farbe trasy - CESTA (33kusov).

K : Žolík (33 kusov. Nevedno prečo sa žolíci strácajú? + 5 kusov navyše ).

Ku každej jednej sade hracích kariet prináleží 11kusov značiek z každého druhu.

Značky si opatrne vylom z jednotlivých A4. Opäť môžeš byť kreatívny a originálny. Vlož ich do papierového vrečka, ktoré nájdeš doma. ( Tým, že sme ti ho do hry nevložíli zachránili sme zopár stromov pred výrubom. Ďakujeme, že to chápeš 😊). Alebo ich nechaj len tak v krabici. Vyberajú sa počas hry tak, aby nebolo vidno o akú značku sa jedná.

### 4. Hracie kocky v počte 3 kusy.

### 5. Návod hry.

### HRA ŠIKOVNÝ je určená pre deti od 8 rokov , max. počet hráčov 3

Hracie karty sú tri sady v počte 92 kusov. Rozlíšené sú značkou ( biela, modrá a červená ). Z každej sady si vieš zložiť mapu Slovenska. Ako predloha Ti posluží hrací plán MAPA.

Vyhráva hráč, ktorý zloží z kariet mapu Slovenska ako prvý.

Odporúčame všetkým hráčom, aby si precvičili geografiu Slovenska. V ďalších hrách Vám tieto informácie môžu pomôcť zvíťaziť.

## **HRA RÝCHLY je určená pre deti od 8 rokov , počet hráčov 2 a viac**

**Do tejto hry vlož svoju figúrku ( hračku ).**

1. Karty si zamiešajte a položte tak, aby nebol vidno objekt. Môžete použiť jednu sadu kariet. Hra trvá cca 30 minút s jednou sadou kariet.
2. Figúrku, ktorú si si našiel doma polož na ľubovoľné miesto na hraciu trasu.
3. Hru začína hráč, ktorý hodil najväčšie číslo s kockami. Ostatní potom pokračujú v smere hodinových ručičiek.
4. Vytiahni si kartu kam pôjdeš.
5. Hádže sa všetkými tromi kockami naraz. Zrátaj súčet a čo najrýchlejšie choď na daný objekt. Po príchode si vytiahni ďalšiu kartu, až kým sa karty neminú.
6. Vyhráva ten, kto má najviac nazbieraných kariet.

## **HRA STRATÉG je pre deti od 10 rokov, počet hráčov 2 – 10.**

**Do tejto hry vlož svoju figúrku ( hračku ).**

Odporúčame hru začínať s jednou sadou kariet ku ktorej prináleží 11 kusov z každého druhu značiek.

1. Na začiatku hry si každý hráč nájde doma svoju obľúbenú figúrku s ktorou bude hrať. Buď kreatívny, len táto hra Ti ponúka byť v každej hre niekým iným.
2. Spoluhráč po tvojej pravej strane umiestni tvoju figúrku na hraciu MAPU, ľubovoľné miesto vyznačenej trase.
3. Karty si zamiešajte a položte na kopy tak, aby nebol vidno historický objekt.
4. Hru začína hráč, ktorý s hracou kockou hodil najväčšie číslo. ( Ak je hráčov viac môžu použiť súčet hodných všetkých troch kociek naraz). Ostatní hráči nastupujú do hry, tak ako sedia v smere hodinových ručičiek.
5. Toto poradie je zachované i pri ďalšom hádzaní. Až po koniec hry.
6. Začínajúci hráč si vyberie kartu s historickým objektom kam sa bude snažiť čo najrýchlejšie dostať. Karty si hráči medzi sebou vidia. Trasu si volí sám. Podmienkou však ostáva, že políčko ktoré je obsadené iným spoluhráčom nesmie hráč obsadiť tiež. Ak by sa tak po hode kockou malo stať, hráč musí zmeniť trasu svojej cesty k objektu. To znamená, že hracie políčko je len pre jedného hráča. Hráča môže preskočiť, alebo obísť inou trasou. Hrá sa s jednou kockou. Ak je hráčov menej 2-6 , môžu hrať so všetkými tromi kockami naraz . Súčet kociek určí potrebný počet políčok na trase hry. Napr. hráč hodí s kockami súčet 9. Z miesta pôjde smerom k svojmu objektu na karte. Počas postupovania môže odbočiť ak mu to trasa umožňuje, nesmie sa však otočiť do protismeru. Opačným smerom ( naspäť ) môže ísť, až keď sa všetci hráči v tomto kole vystriedali.
7. Po príchode na objekt z karty, si hráč vyberie značku a položí ju na hraciu trasu. So značkou sa nikdy nezakrývajú políčka, na ktorých je zobrazený historický objekt . Položenie značky si dobre premyslite, môžu vyradiť z hry vášho spoluhráča, ale neskôr môžu znemožniť prístup aj vám samotným.

Vytiahnutú značku hráč položí na ľubovoľné miesto hracej trasy, tak aby nezakrývala historický objekt a dávala význam.

**Tieto značky treba položiť na hrací plán hneď po vytiahnutí :**

**A, B Zákaz vjazdu v oboch smeroch a Zákaz vjazdu. ( POZOR, dokážeš zablokovať súpera medzi dvoma značkami. Ak spoluhráč nebude mať žolíka, alebo značku CESTY nadobro si ho vyradil z hry ).**

**C, D Zákaz odbočovania vpravo a vľavo. ( Túto značku polož, aby smer dával význam na MAPE. Neumiestňuje sa opačne ).**

**E : Zákaz zastavenia ( hráč, ktorý zostane stáť na tejto značke zákazu stojí jedno kolo ).**

**F : STOJ, daj prednosť v jazde (hráč ,ktorý ostane po hode kockou stáť na tejto značke má právo za dodržanie hádzať kockou ešte raz a pokračuje ďalej v hre).Ak si naplánuješ správne trasu, tieto značky Ti pomôžu pokračovať rýchlejšie.**

**G, H : Prikázaný smer jazdy v smere, ktorým ukazuje šípka.**

**I : Parkovisko ( hráč, ktorý zastavil na tejto značke môže hádzať kockou a pokračovať tak ďalej v hre ).**

**Tieto značky môže hráč použiť aj neskôr, po ich vytiahnutí má právo ťahať ďalšiu značku. Značky položí na hraciu mapu vždy keď bude na rade počas hry.**

**J : značka vo farbe trasy (CESTA) - Táto značka sa používa na miestach, kde nie je vyznačená trasa. Vytvor si novú trasu, alebo skráť cestu k objektu, ktorý je Tvojim cieľom. Táto značka ostáva na hracom poli do konca hry. Slúži aj pre ostatných spoluhráčov.**

**K: Značku Žolík si hráč môže ponechať a použiť ju v priebehu hry. Môže s ňou odstrániť ktorúkoľvek značku z hracieho plánu, ktorá mu nevyhovuje. Odstránené značky spolu so žolíkom ostávajú mimo hry až do konca. So žolíkom si môže zmeniť vytiahnutú kartu, tú svoju vloží opäť do kopy a žolíka dá mimo hry.**

8. Po umiestnení značky si hráč vytiahne ďalšiu kartu, kam sa opäť bude snažiť čo najrýchlejšie dostať. Opäť po príchode na daný objekt, má právo výberu značky a ďalšej karty. Hra takto pokračuje pre každého spoluhráča. Cieľom hry je mať čo najviac hracích kariet.
9. Trasa sa počas hry mení rozmiestnenými značkami . Hráči sa snažia svojich súperov odstaviť od objektov, ktoré majú navštíviť. Ak pre spoluhráča nie je možné pokračovať v hre a dostať sa tak k svojmu objektu, hra preňho končí . Kartu dáva mimo hry. Avšak po zrataní si svojich kariet nemusí znamenať, že hru prehral. Rozhodujúci je počet na konci celej hry.
10. Ostatní hráči pokračujú v zbieraní kariet ďalej. Keď sa minie kopa s kartami, hra pokračuje ďalej, pokiaľ nepríde predposledný hráč do cieľa.
11. Celá hra končí keď spoluhráč nemá súpera.
12. Hráči, ktorí dorazili do cieľa ( návšteva historického objektu ) počas hry, kartu si odložia a započítava sa im do celkového počtu.
13. Posledný hráč ktorému ostala karta, dá ju mimo hry.
14. Víťazi môžu byť aj viacerí, ak majú rovnaký počet kariet 😊.

**Bonus. HRA LOGISTIK je určená pre skúsených hráčov, ktorí sú v hre STRATÉG niekoľkonásobní víťazi. Počet hráčov 2 – 10.**

Cieľom hry je, čo najskôr minúť vylosované karty.

Všetky karty zamiešame a pridelieme hráčom tak, aby každý mal rovnaký počet hracích kariet a značiek. Hrá sa bez použitia značky žolík a zákaz vjazdu všetkých vozidiel v oboch smeroch. Zostáva 9 druhov značiek.

Príklad 1. Hru bude hrať 10 hráčov. Každý dostane 9 kariet a 9 značiek ( z každého druhu jeden kus ).

Príklad 2. Hru budú hrať traja hráči , každý dostane 32 kariet a 32 kusov značiek ( z každého druhu si hráči priradia rovnaké značky na ktorých sa spoločne dohodnú).

Hráč po pravej strane umiestni súperovu figúrku na miesto odkiaľ bude začínať hru. Hráč si podľa tohto miesta zoradí karty tak, aby vedel jednotlivé miesta z kariet prejsť na hracom pláne čo najrýchlejšie a minul všetky karty ktoré si vylosoval. Hráči si medzi sebou karty neukazujú. Súperi sa snažia odhadnúť trasu svojich spoluhráčov a podľa toho im do cesty ukladajú jednotlivé značky. Po príhode na miesto z karty položí značku na hrací plán, kartu ukáže spoluhráčom a dá do spoločnej kopy.

Vyhráva hráč ,ktorý zvolil najlepšiu logistiku svojej cesty a prešiel všetky miesta ako prvý a položil všetky svoje značky na hraciu MAPU.

**© HRA ORIGINAL je pre hráčov, ktorí hrajú podľa svojich pravidiel.**