



**MARTIN KOLÁČEK**

# **PRAVĚK**

**OD TRILOBITA K ČLOVĚKU**



DĚJEPISNÉ  
DESKOVKY











# HRA OBSAHUJE

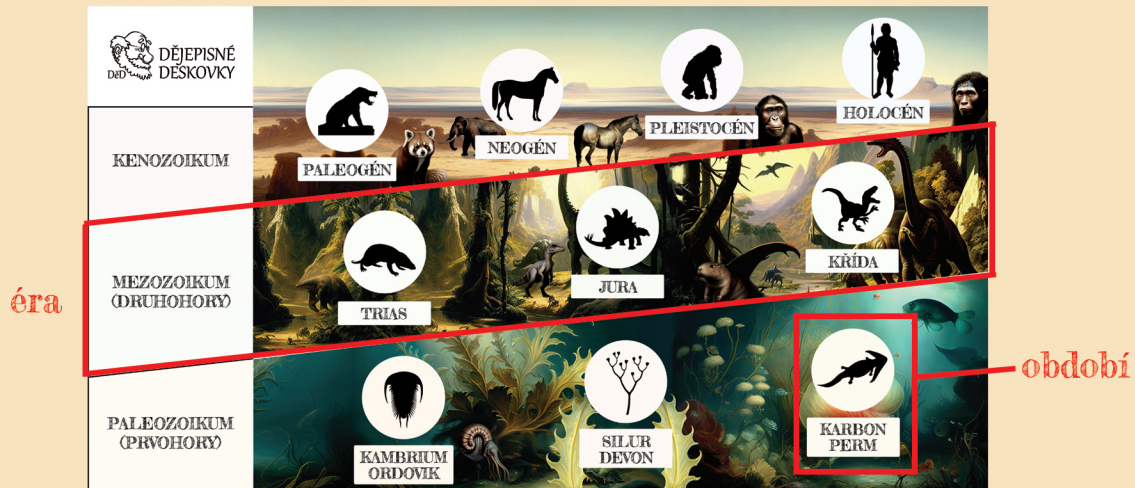
- herní plán
- 160 karet paleontologických nálezů (dále v textu jen jako „nálezy“)
- 15 karet událostí
- 35 karet teorií + 10 teorií „FÁZE 1“
- počítadlo bodů

## HERNÍ PLÁN

Herní plán je souborem období, seřazených tak, jak šly v historii po sobě.

Je rozdělen do tří geologických ér - paleozoika (prvohor), mezozoika (druhohor) a kenozoika.

Každá éra je dále rozdělena do jednotlivých období. V prvohorách a druhohorách jsou tři\*, v kenozoiku čtyři.



\* Správný výraz pro paleontologické období je „perioda“. Protože jsme ale pro účely hry sloučili prvohorní periody po dvou, používáme výraz „období“. Doufáme, že nám to paleontologové a paleontoložky odpustí. :-)



# ZAČÁTEK HRY



Každý/á hráčící umístí svoji figurku na herní plán, a to do libovolného období v éře druhohor. Druhou figurku stejné barvy umístí před počítadlo bodů, na pomyslné číslo 0.

Karty nálezů, společně s kartami událostí, se dobře zamíchají a rozloží do 10 přibližně stejně velkých hromádek na spodu herního plánu.

Karty teorií FÁZE 1 (červená zadní strana) se zamíchají. 2 horní karty tohoto balíčku se otočí a umístí tak, aby na ně všichni dobře viděli.

Karty teorií (modré) jsou zamíchány. 2 karty z tohoto balíčku se otočí a umístí vedle obou červených.

Tyto 4 teorie jsou „aktivní“, je tedy možné je obhájit.



## PRŮBĚH HRY

Hrající se střídají jeden po druhém po směru hodinových ručiček.

V každém kole má hrající k dispozici 4 akční body (dále „AB“), které může rozdělit v libovolném pořadí mezi následující akce:

- Pohyb
- Hledání nálezů
- Obhajoba teorie

Akci Hledání nálezů lze ovšem provést maximálně 2x za kolo.

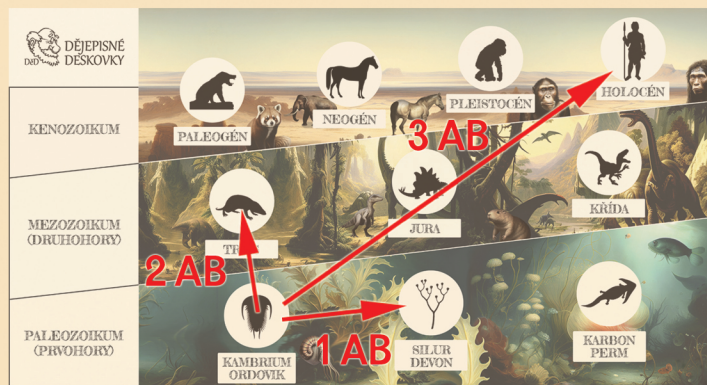
Není nutné v rámci kola vyčerpat všechny AB.

## POHYB

Hrající může při svém tahu posunout svoji figurku na herním plánu do kteréhokoliv období.

Pokud je zvolené období ve stejné éře jako období výchozí, pohyb stojí 1 AB.

Každé překročení hranice éry stojí navíc 1 AB.



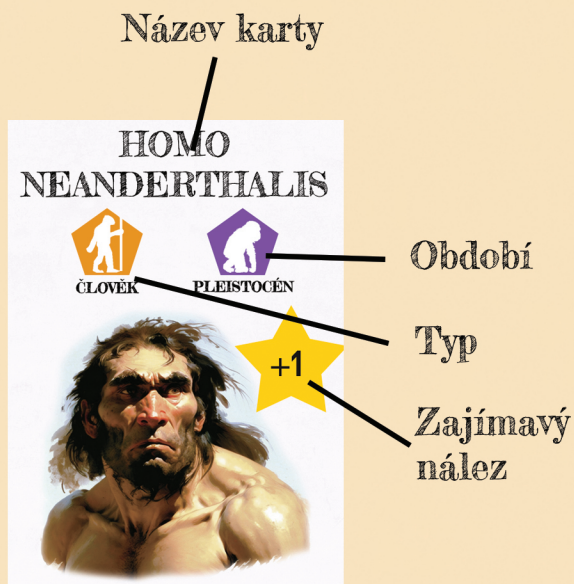


# HLEDÁNÍ NÁLEZŮ

Hrající si může ve svém kole vzít až 2 nálezy z období, v němž se právě nachází na herním plánu, pokud je nějaká odpovídající karta na vrchu jednoho z balíčků nálezu.



## KARTA NÁLEZU



## ZAJÍMAVÝ NÁLEZ

Je-li nález s emblémem hvězdičky použit k obhajobě nebo jako Podpora vědecké veřejnosti, přináší osobě, která jej vyložila, navíc 1 bod.

## OBDOBÍ

Období, z něhož nález pochází. Je důležité pro obhajobu některých teorií.

## TYP

Od zkamenělin vodních rostlin až po kosterní pozůstatky prvních lidí, každý typ nálezu se hodí pro obhajobu jiné teorie. Ve hře je celkem 12 typů nálezu. Některé se nacházejí ve všech obdobích, jiné najdete jen v jednom či dvou.



## OBHAJOPA TEORIE



DINOSAURÍ  
SNÁŠELI VEJCE

### POŽADAVKY

1x dinosaurus  
2 nálezy z druhohor



BONUS +1  
1x pták



Každá karta teorie obsahuje seznam nálezů, které je třeba předložit pro její obhájení. Jedná se o nálezy určitého typu (např. dinosaurus) nebo z určitého období (např. holocén).

Pokud má hráč v ruce **nálezy splňující požadavky** kterékoliv z aktivních (odhalených) teorií, může ji **obhájit**.

Obhajoba stojí **1 AB**.

Při obhajobě hráč vyloží na stůl nálezy, které pro obhajobu nasbíral/a. Tyto jsou po zkontrolování ostatními hráči/kami přesunuty do balíčku odhozených karet.

Hráč získává za obhajobu každé teorie **2 body**.

Některé teorie dávají možnost získu **bonusového bodu**. Požadavek je napsán na spodu karty ve žlutém poli.

Obhájená teorie je vložena do spodu balíčku teorií a na její místo je položena teorie nová. Vždy jsou tedy aktivní alespoň 4 teorie. (Teorie FÁZE 1 je nahrazena další teorií stejné fáze, dokud první z hráčích nedosáhne 5 bodů. Poté se už otáčejí vždy teorie modré.)



## PODPORA VĚDECKÉ VEŘEJNOSTI

Jakmile je teorie obhájena, vyhláší se požadavek na podporu z vědecké veřejnosti.

V této situaci, jestliže má kdokoliv z ostatních hráčích v ruce nález potřebný k získání bonusového bodu, může jej vynést a získat okamžitě 1 bod. Tato akce nestojí AB.



## UDÁLOSTI

Pokud karta, kterou si hráč vzal/a, namísto nálezu obsahuje událost, vyloží ji na stůl tak, aby ji všichni viděli, a její účinek se okamžitě vyhodnotí.

## KONEC HRY

Hra končí, pokud na konci kola někdo z hráčích dosáhne **20 bodů**.

Pokud 20 bodů v jednom kole dosáhne více hráčích, pokračuje hra „rozstřelem“.

Rozstřelu se účastní pouze hráči, kteří dosáhli 20 bodů. Hra probíhá stejně jako doposud, ovšem s tím rozdílem, že jakmile někdo z účastníků/íc rozstřelu obhájí teorii, ostatní musejí do konce kola obhájit nějakou také, jinak ve hře končí.



## PŘÍKLAD TAHU

Pavlova figurka je v období „trias“.

Po prozkoumání ikon na balíčcích nálezů Pavel zjišťuje, že hned na dvou z nich je „jura“.

1 AB - pohyb z „triasu“ do období „jura“.

2 AB - 2x hledání nálezů - Pavel si bere 2 karty s ikonou jury vyobrazenou na zadní straně.

Pavel po zhlédnutí obdržенých nálezů zjišťuje, že má vhodné karty pro obhajobu jedné z teorií.

1 AB - Pavel obhajuje teorii. Má karty jak na základní obhajobu, tak pro bonusový bod. Získává proto  $2 + 1 = 3$  body. Figurku na počítadle bodů posune o tuto hodnotu.

Nyní je vyhlášen požadavek na „Podporu vědecké veřejnosti“. Jana má v ruce kartu typu „Hmyz“, která je třeba pro získání bonusového bodu. Vynáší ji a získává 1 bod, o který posune svoji figurku na počítadle bodů.

Pavel vyčerpал všechny 4 AB, jeho tah končí.







VELKÉ DÍKY ZA FINANČNÍ PODPORU PROJEKTU:

PETR KATANSKI

VÁCLAV ZELENKA

JIŘÍ BURANSKÝ

PODĚKOVÁNÍ ZA RADY A KONZULTACE:

MARKÉTA ČACKÁ

JIŘÍ MIKOLÁŠ (NOTRE GAMES)

JIŘÍ SOUKUP

PODĚKOVÁNÍ ZA MEDIÁLNÍ PODPORU:

JIŘÍ MATAJ (CRITICALL.CZ)

GAMEGATHER.CZ

LAZY - CAT - BG

DONIO.CZ