

Pravidla hry



Naskenuj tento kód a podívej se na videonávod.

Ve hře „**Kudy? Tudy!**“ se s kamarády vydáte na dvoudenní výlet do úžasného velkoměsta. Každý hráč má vlastní tajnou mapu míst, která chce navštívit, ale bude potřebovat pomoc od ostatních hráčů, aby se k nim dostal.

Ve hře se budete střídat na tazích a hrát za cestovatele i za domácí obyvatele města tak, abyste navštívili co nejvíce míst. Po cestě budete také sbírat zlaté suvenýry, které naleznete.

Ale má to háček. Přesně jako když se ptáte na cestu v cizím jazyce: máte k dispozici jen pár slov, pomocí kterých říkáte, kam se chcete dostat. Bon voyage!

HERNÍ SOUČÁSTI



165 kartiček se slovy



Žeton pro počítání bodů



2 oboustranné herní plány



5 pasů
(v pěti různých barvách)



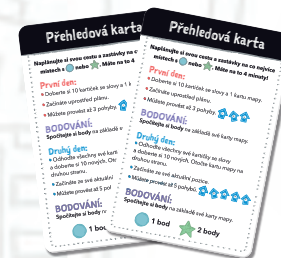
5 hráčských figurek
(v pěti různých barvách)



25 žetonů šipek
(1, 2, 3, 4 a 5 v pěti různých barvách)



20 karet mapy



5 přehledových karet



6 žetonů suvenýrů



5 žetonů stop
(se stojánky)



Přesýpací hodiny



2 oboustranné průvodce městy

TIP:

Průvodce městy můžete nechat v krabici. Ke hře je nebudete potřebovat, poskytnou vám však zajímavé informace o každém městě.

PŘÍPRAVA HRY

1

Vyberte si herní plán: Zvolte si město, které chcete navštívit: New York, Paříž, Tokio nebo Londýn. Umístěte herní plán tohoto města na stůl a druhý plán vraťte do krabice.

2

Připravte bodovací stupnici: Umístěte žeton holuba na symbol **Kudy? Tudy!** v rohu herního plánu poblíž políčka 1.

Poté umístěte 6 žetonů suvenýrů na políčka na bodovací stupnici dle počtu hráčů. Příklad znázorňuje hru 3 hráčů.

2 HRÁČI · 4 · 6 · 8 · 10 · 12 · 14 ·

3 HRÁČI · 6 · 9 · 12 · 15 · 18 · 21 ·

4 HRÁČI · 8 · 12 · 16 · 20 · 24 · 28 ·

5 HRÁČŮ · 10 · 15 · 20 · 25 · 30 · 35 ·



3

Zvolte si barvu: Každý hráč si zvolí barvu a vezme si figurku, žetony šipek a pas v téže barvě. Poté každý hráč umístí svou figurku na centrální políčko herního plánu. Pokud hru hrajete poprvé, vložte přehledovou kartu do svého pasu na levou stranu.

4

Připravte komponenty: Zamíchejte balíček kartiček se slovy (nevadí, pokud při míchání vidíte bílé i černé strany kartiček) a umístěte je vedle herního plánu. Zamíchejte balíček karet mapy. Každý hráč si vylosuje jednu kartu mapy, zbylé karty vraťte do krabice. Žetony stop a přesýpací hodiny umístěte poblíž.

PRŮBĚH HRY

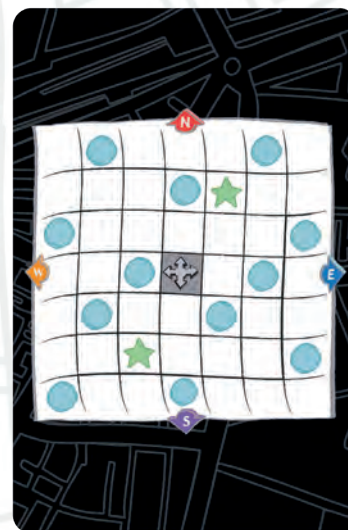
Dotazy? Podívejte se na poslední stranu pravidel, kde najdete tipy a vysvětlení.

Kudy? Tudy! je kooperativní hra - všichni hráči jsou jeden tým, sdílejí své bodovací skóre a snaží se společnými silami vyhrát! Vaším cílem je nasbírat co nejvíce zlatých suvenýrů, které se nacházejí na bodovací stupnici.

Každá karta mapy zobrazuje mřížku se dvěma druhy symbolů: ● (za jeden bod) a ★ (za dva body), které znázorňují místní zajímavosti. Za každé místo na herním plánu, **na kterém se vaše figurka zastaví** a které odpovídá označenému místu na **vaší kartě mapy**, získáte tolik bodů, jaká je hodnota symbolu na kartě mapy. Pokud na bodovací stupnici narazíte na zlatý suvenýr, přidejte si ho do své sbírky.

Toto se ale snáze řekne, než udělá. Nemůžete totiž pohybovat svou vlastní figurkou; můžete jen dávat důvtipné nápovědy pomocí svých kartiček se slovy a šipek a spoléhat se na své spoluhráče, že správně vydedukují cíl vaší cesty.

Hra se hraje na dvě kola - dva dny vašeho výletu.



Karta mapy znázorňující místní zajímavosti a světové strany.

První den

Každý den sestává ze 3 kroků: **příprava, plánování a cestování.**

Krok 1: Příprava (všichni současně)

- **Připravte šipky:** Odložte šipky 4 a 5 stranou, použijí se ve druhém dni. Umístěte zbývající tři šipky ve vzestupném pořadí před sebe.
- **Doberte si kartičky se slovy:** Každý hráč si dobere 10 kartiček se slovy.
- **Vložte kartu mapy:** Každý hráč si vloží svoji kartu mapy do svého pasu na pravou stranu.



TAJNÉ!
Ujistěte se, že vaši kartu mapy nevidí ostatní hráči a neprohlížejte si ji, dokud se neotočí přesýpací hodiny!

Krok 2: Plánování (všichni současně)

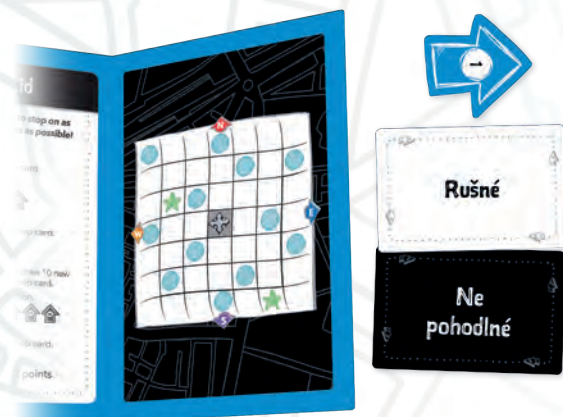
Všichni hráči: Otočte přesýpací hodiny a poté si každý hráč prohlédne svou kartu mapy a začne plánovat trasu od políčka se svou figurkou (v prvním dni je to centrální políčko herního plánu).

Určete si místa, která chcete navštívit, a poté si prohlédněte kartičky se slovy. Pomocí tří šipek a libovolného počtu kartiček se slovy si naplánujte cestu na místa, u kterých chcete, aby je vaši spoluhráči uhodli a přesunuli na ně vaši figurku, a vy jste tak získali co nejvíce vítězných bodů.

Plánování prvního pohybu

Pro naplánování prvního pohybu otočte šipku s číslem 1 ve směru, kterým se chcete na mapě pohnout (N S E W - **nemůžete se pohybovat diagonálně**). Poté pod žeton šipky umístěte tolik kartiček se slovy, kolik co nejlépe vystihuje místo, kam se chcete dostat (dle ilustrace na herním plánu).

Slova na bílé straně karet **popisují, jaké místo je**, a na černé straně naopak to, **jaké dané místo není**. Nejlepší nápověda je taková, která popíše místo, na němž se chcete zastavit, a zároveň nepopíše žádné jiné místo poblíž. Vybraná slova mohou popisovat místo samotné, co se na tom místě dělá nebo předměty či osoby na obrázku.



Při pohledu na rovné trasy z počátečního místa své figurky a s ohledem na místa, která jsou vyznačena na jeho kartě mapy, si Jonáš všiml, že dvě z jeho kartiček se slovy popisují vagón metra, který je jenom 2 místa na východ. Otočí tak šipku směrem na východ (doprava) a pod ni umístí kartičky se slovy „rušné“ a „není pohodlné“.

Poté naplánuje svůj druhý pohyb, který začíná na místě s vagónem metra.



Plánování dalších pohybů

Další pohyby fungují stejně. Když zahýbáte, otočte šipku tímto směrem a vyložte libovolné množství kartiček, které co nejlépe popisují místo, na kterém chcete zastavit. **Každý následný pohyb však začíná tam, kde ten předešlý skončil.** Například svůj druhý pohyb začnete tam, kde jste zamýšleli ukončit první pohyb, a třetí pohyb začnete tam, kde jste zamýšleli ukončit druhý pohyb. Poznámka: Jako tým nezískáváte body za místa, po kterých se figurka hráče posune, ale jenom za ta, na kterých se zastaví.



Je čas!

Když se přesýpací hodiny dosypou nebo když všichni hráči skončí své plánování ještě před dosypáním, všichni odloží stranou nevyužité kartičky a provedou **krok 3: Cestování**.

Krok 3: Cestování (postupně v pořadí hráčů)

Každý hráč odehraje tah jako **cestovatel**. Prvním cestovatelem se stává hráč, který naposledy letěl letadlem. Ostatní hráči budou **obyvatelé města** snažící se uhodnout plánovaný pohyb cestovatele.

Cestovatel se ptá na cestu

Cestovatel oznámí **všechny** své plánované pohyby uvedením směru šipky a přečtením všech slov na vybraných kartičkách **v pořadí od prvního pohybu po poslední**.

Cestovatelem je Jonáš. Své pohyby popisuje následovně: „Nejdřív se vydávám na východ, kde hledám místo, které je **rušné** a **není pohodlné**; poté jdu na jih kde je něco **studené**, **osvěžující** a **kluzké**, a nakonec vyrážím na západ, kde je něco **aktivní** a **kruhové**.“

DŮLEŽITÉ
Když ostatní hráči diskutují o možnostech pohybu, cestovatel nemůže vůbec komunikovat.



Obyvatelé města hádají cestu

Poté co cestovatel sdělí všechny své pohyby, obyvatelé města začnou společnou diskusi o možnostech pohybů a snaží se uhodnout, kam všude se cestovatel zamýšlí podívat. Následně umístí žetony stop na každé místo, kde si myslí, že se cestovatel chtěl zastavit (stopu „1“ na místo, kde podle nich ukončí svůj první pohyb, stopu „2“ na místo, kde podle nich ukončí svůj druhý pohyb, atd.).

Hráči mohou žetony stop během diskuse různě přemísťovat. Když se skupina nedokáže shodnout na tom, kam stopy umístit, hráč po levici cestovatele má právo učinit finální rozhodnutí.

Cestovatel se vydává na cestu

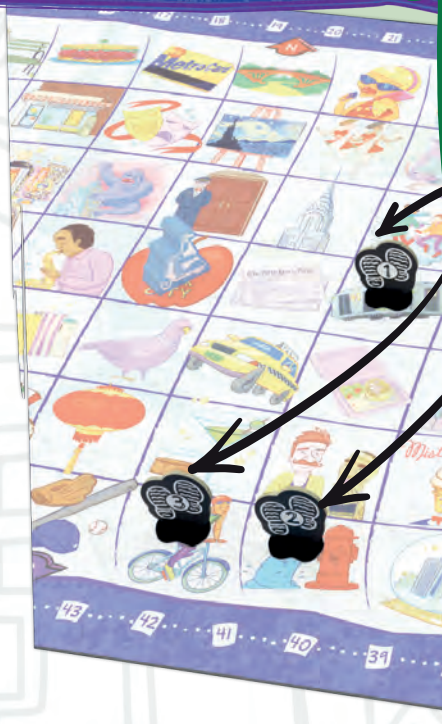
Cestovatel odhalí svou kartu mapy a hráči získávají body za každé místo se žetonem stopy, které se shoduje s označenou místní zajímavostí na kartě mapy. Když bodovací žeton vstoupí na políčko se zlatým suvenýrem, hráči si ho přidají do své sbírky. Když obyvatelé města nějaký pohyb cestovatele neuhodli, cestovatel jim teď může sdělit svůj úmysl a důvod výběru použitých slov.

Přesuňte figurku cestovatele na poslední žeton stop (3). Toto bude výchozí místo cestovatele pro druhý den.

Hra pokračuje ve směru hodinových ručiček a další hráč na řadě se stává cestovatelem, který ostatním hráčům popíše svou plánovanou cestu. Takto hra pokračuje, dokud se v roli cestovatele nevystřídají všichni hráči. Poté co všichni hráči cestovali a body byly zaznamenány, přejděte do **druhého dne**.

Když jsou obyvatelé města rozhodnutí, Jonáš odhalí svou kartu mapy. Stopy zakrývají jedno ● místo za 1 bod a jedno ★ místo za 2 body - obyvatelé města správně uhodli první dva pohyby!

Slova z třetího Jonášova pohybu měla odkazovat na „baseballovou výbavu“, obyvatelé města si je však vyložili jako odkaz na kurýrovo kolo - to nebyl špatný tip, ale místo s kurýrem nepřináší žádný bod na Jonášově kartě mapy. Hráči získávají 3 body, posunou tedy bodovací žeton na stupnici o tři políčka a seberou jeden zlatý žeton suvenýru, kterého dosáhli.



Poté co Jonáš popsal svůj pohyb, musí zůstat potichu. Ostatní hráči v rolích obyvatel města diskutují a následně umísťují žetony stop 1, 2 a 3 na místa, o kterých si myslí, že je chtěl Jonáš navštívit.



Druhý den

Druhý den se hraje velmi podobně jako první den s jedinou malou změnou v kroku 1. Hru připravte podle pokynů níže. (Kroky 2 a 3 jsou stejné jako v prvním dni.)

1. Příprava (pro druhý den)

- **Připravte šipky:** Vezměte si šipky s čísly 4 a 5 a umístěte je před sebe. Nyní můžete získat ještě více bodů.
- **Doberte si kartičky se slovy:** Každý hráč odhodí své kartičky se slovy a dobere si 10 nových.
- **Otočte kartu mapy:** Otočte svou kartu mapy na druhou stranu.

Opakujte kroky 2 a 3 z předešlého kola pomocí šipek, nových slov a karty mapy. Hodně štěstí!



DŮLEŽITÉ:

Figurky hráčů nechejte na svých místech! Toto jsou jejich výchozí místa pro druhý den.

KONEC HRY

Na konci druhého dne hra končí.

Pro zhodnocení svého výkonu ve hře **Kudy? Tudy!** se podívejte na tabulku na zadní straně pravidel. Spočítejte si nasbírané zlaté suvenýry a zjistěte, jestli jste ti správní cestovatelé.

AUTOŘI

Autor hry:

Thomas Dagenais-Lespérance

Ilustrace na herních plánech:

Baily Crawford,
Clémentine Guivarc'h,
Mario Cruz Reyes Jr.,
Pete Slattery

Ilustrace na krabicí:

Pete Slattery

Grafický návrh:

Jay Hernishin,
Gamze Derinoz,
Katherine Boils,
Tony Mastrangeli

Umělecká vedoucí:

Brianna Woodward

Produkce:

Guadalupe Gonzalez

Vývoj:

John Velgus, John Brieger, Brianna Woodward,
Bryan Bornmueller

Psaní a návrh pravidel:

Steven Kimball

Editor:

Daniel Varrette

Tým Office Dog

Brianna Woodward, Bryan Bornmueller,
Guadalupe Gonzalez, Jay Hernishin,
Luke Peterschmidt,
Toby - pes naší firmy Office Dog

Speciální poděkování:

Bill Altig, Justin Anger, Michael Blomberg, David Cardoso, Anthony Cario, Cory Casoni, José Chaves, Stephen Cordell, Nick Davies, Teresa Dery, Theresa Durringer, Halley Feil, Josh Ferrise, Emily Frenchik, Henry Geddes, Don Gilstrap, Cooper Hernishin, Susie Hernishin, Willow Hernishin, Eric Kansas Heaney, Steve Horvath, Nicholas Likiardopoulos, Austin Litzler, Jordan Martin, Michelle Melykson, Melissa Miller, Jamieson Mockel, Matt Monasch, Joan Morely, Matt Morely, Joe Mszanski, Mike Mullins, Zach Nieman, Rob Pereyda, Abigail Protin, Alex Schlee, Phil Schwarzmann, Anne Spradley, Christopher

Talbot, Leonard Tena, Mike To, Tina To, Ryan Walters, Cassidy Williams, Travis Rowen Williams, Carl Willis, Bill Wilson, Jacinda Wilson, Erik Wilson, Bay Area Design Community a početná skupina našich skvělých testerů.

Poděkování autora hry:

Velké díky si zaslouží má hlavní testerka a životní partnerka Amélie, můj syn Gustave, Monday gang (Bryan, Fabien, Martin, Francis, Marc-André a Marc) a tým Repos (Virginie a Tanguy).

Extra speciální poděkování:

Londýnské oko, Tokijská věž a Tokijský nebeský strom, Mister Softee z New Yorku a Moulin Rouge v Paříži.


MOULIN ROUGE
PARIS

Moulin Rouge® je registrovaná ochranná známka Moulin Rouge. Použito se svolením.

Příprava české verze:

Gamerock Studio, s. r. o.

Překlad:

Mirka a Richard Jandovi

Editor:

Michal Ekrt

Tipy a vysvětlení

- ✦ Ve svém tahu nemusíte využít všech 10 kartiček se slovy; příliš mnoho nápořád může být matoucích.
- ✦ Nemusíte využít všechny šipky. Během prvního dne můžete využít maximálně 3. Během druhého dne maximálně 5.
- ✦ Ke každé šipce musíte umístit minimálně jedno slovo.
- ✦ Jedno slovo můžete využít pouze pro jednu šipku a ne pro více.
- ✦ Každý den můžete získat body za jedno místo pouze jedenkrát.
- ✦ Můžete se pokusit dostat na místo, které nepřinese žádné body. To se může hodit pro přípravu na další pohyb, který přinese více bodů.
- ✦ Pokud jsou si obyvatelé města jistí některým místem na konci cestovatelovy cesty, mohou odhadnout i ostatní místa na začátku cesty.
- ✦ Obyvatelé města si mohou prohlížet kartičky slov, které cestovatel nepoužil, aby získali více informací.
- ✦ Pokud se figurka hráče zastaví na místě, které podle karty mapy přinese vítězný bod, hráči tento bod získají i v případě, že tam cestovatel neplánoval zastavit.
- ✦ Během druhého dne hráči nezískávají body za místo, kde začíná hráčova figurka. Aby za ni mohli získat body, musí se figurka nejdříve vzdálit a pak se na toto místo vrátit.



Bodovací tabulka

Kolik zlatých suvenýrů jste nasbírali?

Zlaté suvenýry	
	1
	2
	3
	4
	5
	6

Ztraceni v překladu...

Turisté

Výletníci

Pravidelní cestovatelé

Zkušení průzkumníci

Světoběžníci!

Co znamenají všichni ti holubi?

Každá mapa má svého vlastního jedinečného holuba, tedy běžného ptáka spojujícího všechna světová města. Kamkoli se vrtnete, jsou tam taky!



OFFICE DOG™