Desková hra **„Kačeři na lovu“** je určena pro 2-6 hráčů. Smyslem hry je „lov kešek“. Hráči se na hexagonové herní desce pohybují figurkou a loví různé typy keší. Každá keš vyžaduje určitý způsob lovu s konkrétním „vybavením“. Chybějící vybavení si kačer může pořídit na speciálním políčku „Obchod s vybavením“.

Kromě herních polí s keškami je součástí herní desky i pole „Event“, kde se kačeři můžou sejít a pole „CITO“, kde probíhá skupinový úklid na pomoc přírodě. Hru ovlivňují i speciální karty v podobě negativních, neutrálních a pozitivních náhod.

Cílem hry je odlovit od každého typu alespoň jednu keš a celkově dosáhnout počtu 25 nálezů.

Kačerův slovník

Keš (anglicky cache) je fyzická schránka se zápisníkem, která je ukrytá na zajímavých místech v přírodě. Aby hráč kešku mohl nalézt, potřebuje k tomu GPS souřadnice místa a někdy i speciální vybavení, pokud je umístěna například vysoko na stromě, pod vodou, či jinak nedostupném místě.

Lovení kešky znamená její hledání v terénu / v přírodě.

Kačer - hráči, který kešku loví, se přezdívá **„kačer“** (z anglického výrazu cacher).

Odlov - odlovem kešky rozumíme její nalezení a zapsání přezdívky hráče do zápisníku kešky (Logbooku). Po fyzickém zápisu do notýsku následuje **„logování“** kešky.

Logování kešky - virtuální zápis na webových stránkách navigační hry.

Biltema keš - označení pro keš umísťované na stromy, pro které se neleze. Pro jejich získání je třeba dlouhá teleskopická tyč.

T5 - číslo T určuje obtížnost získání keše v terénu. T5 je nejvyšší obtížnost z pro její získání je třeba speciální (lezecké, potápěčské nebo jiné) vybaveni.

CWG - Czech Wood Geocoin - jedná se o dřevěná kolečka (sukovníky), na kterých je laserem gravírované logo geocachera nebo teamu, určená zejména pro radost a sběratelské účely.

CITO - speciální událost při které se kačeři sejdou a společně čistí přírodu od odpadků. Účast na této události se loguje jako nalezení keše.

DNF - Anglická zkratka pro „Did Not Find“ - keš nalezena.

FTF - Anglická zkratka pro „First To Find“ - první nálezce keše.

Mudla - jedinec neznalý pravidel navigační hry se nazývá mudla, tento tvor nechápe, proč „kačeři“ několik desítek minut nahlíží do každého křoví a pařezu :)

Owner - vlastník založené kešky, má za úkol keš udržovat v kondici a kontrolovat zápisník (Logbook).

„**Revírník**“ (Reviewer) – autorita, která schvaluje a publikuje kešky.

CWG směnárna - keška, která obsahuje dřevená kolečka na výměnu pro nálezce.

Challenge keš - (keš s výzvou) vyžaduje najít hlavní schránku a k ní další schránky (keše) definované vlastníkem challenge keše podle nějakých pravidel. Challenge keš je hra která má popohnat kačery k dalším výkonům a cílům.

Powertrail – série keší obvykle velmi blízko vedle sebe. Tyto keše mají rádi zejména „**honibodi**“ - hráči, kteří chtějí velké množství logů v krátkém čase.

Legenda ikon, typy keší

Tradiční keška
Jednoduchá keš

Multi keška
Keš se zastávkami

Mystery keš (Mysterka)
Keš se musí vyluštit

Noční keš (Mysterka)
Keš se loví v noci

Letterbox
Starší typ keše s razítkem

Lab keška
Loví se pomocí aplikace

Earth keš (Earthka)
Keš s geologickými otázkami

WIGO keška
Loví se pomocí aplikace

CITO event
Sraz kačerů, úklidová akce v přírodě

Event
Sraz kačerů

Virtuálka
Virtuální keš, nález se stvrzuje fotografií

Herní komponenty

37 herních polí
- z toho: 1x parkoviště
2x event
3x obchod s vybavením
2x CITO event
1x pole s klíčem

30 karet náhody
- z toho: 10x negativní náhoda
5x neutrální náhoda
15x pozitivní náhoda

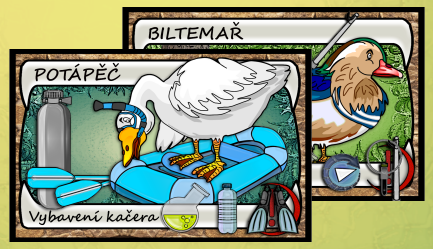
12 ks žetonů imunity

150 ks „Logů“ (25x6 hráčů)

10x štítek deaktivace keše

6 karet kačerů
barevné pozadí karty určuje barvu figurek

+3 karty (Revírník, Mudla a Owner)



2x kostka

108 karet keší (18 druhů x 6 hráčů) + **6 karet „Mekgajver“**

6x figurka

Příprava hry

Podle zvolené varianty hry a počtu hráčů se sestaví hrací deska z hexagonových dílů (viz příprava herní desky). Na hrací desku se na pole keší rozmístí náhodně 12 (respektive 6 při počtu 2-3 hráčů) žetonů imunity.

Všechny figurky kačerů se umístí na herní pole “Parkoviště” na žlutá políčka.

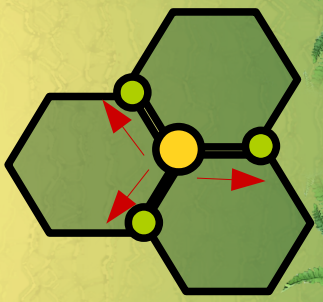
Každý hráč si náhodně vylosuje jednu ze šesti karet kačerů. Tato karta určí za koho bude daný hráč hrát, jakou bude mít barvu figurky (podle pozadí karty) a které speciální vybavení získává automaticky (viz karty kačerů). Přebytečné figurky z pole parkoviště se odstraní.

Každý hráč dále dostane sadu 18 karet keší, která je pro všechny hráče stejná, 25 žlutých žetonů a speciální kartu „Mekgajver“. Jeden žlutý žeton (ze svých 25) umístí na kartu Mekgajver na pole vybavení. Po použití ho vrátí na svou hromádku logovacích žetonů.

Karty keší které nevyžadují speciální vybavení (6 karet) a karty keší ke kterým má hráč speciální vybavení podle své karty kačera (3 karty) vyloží před sebe na stůl. Zbylých 9 karet keší zůstává hráči v ruce dokud je nebude moci také vyložit na stůl v průběhu hry.

Hráč také před sebe vyloží kartu “Mekgajver” a položí na ni jeden žlutý žeton na pole “Vybavení”. Tento žeton později musí hráč vyměnit za libovolné chybějící vybavení.
Na tuto kartu se také umísťují žetony imunity (max. 2).

Pravidla hry



Začíná hráč, který hodí nejvyšší číslo na kostce a pak pokračuje další hráč ve směru hodinových ručiček. Každý hráč má v daném kole jeden tah který se skládá z:

1) Posunu figurky o jedno políčko libovolným směrem dopředu. Není možné zůstávat na místě (vzdát se tahu) nebo se vracet o políčko zpět. ***(Tip pro lepší orientaci ve směru cesty: Figurku kačera nastavte po směru cesty, tzn. „ocásek“ kačera nasměrujte odkud hráč přišel.)***

Dva hráči nemohou stát na jednom políčku. V případě, že není možné přejít na další prázdné políčko ze současné polohy, tzn., že kačer je obestoupen ze všech stran jinými hráči a „nemůže se pohnout“, přeskočí hráč na tahu obsazené políčko (skok ob jedno políčko). Skok probíhá „dopředu“, po směru cesty. Nelze skákat „dozadu“, vracet se zpátky odkud hráč přišel. Hráč se může pohybovat i po neúplných polích na okraji hrací plochy.

Figurka kačera zaujímá celou plochu kruhu. Pokud kačer vstoupí na políčko, kde je část vyznačena červeně (popř. celý kruh), lízne si kartu náhody (viz karty náhody).

2) Vyhodnocení případné karty náhody „před odlovem“
Obvykle červené, negativní karty náhody (pomocí žetonu imunity lze zrušit účinek negativní karty náhody).

3) Vyhodnocení tahu
– každé políčko je tvořeno vrcholem až tří sousedních hexagonových polí. Při vyhodnocování tahu si hráč může vybrat libovolné z těchto polí k provedení akce – např. odlovení (zalogování) keše, eventu nebo nákup chybějícího vybavení (viz Popis hexagonů).

Pokud je na některém z hexagonových polí na kterých hráč právě stojí žeton imunity, hráč si jej může vzít a umístit na kartu “Mekgajver”. Sběr žetonu imunity nespotřebuje tah a hráče nezavazuje vybrat si toto pole pro svojí akci. Současně může hráč mít maximálně dva žetony imunity.

Odlovit keš lze pouze v případě že hráč splní podmínky keše, nebo má potřebné speciální vybavení – a karta je tedy již vyložena na stole. Odlov se provede umístěním žlutého žetonu na kartu keše. Každá keš může být odlovena maximálně dvakrát (tzn. max. dva žluté žetony na kartě keše).

4) Vyhodnocení případné karty náhody „po odlovu“
Obvykle zelené, pozitivní karty náhody (tah / akce navíc)

Hra končí pokud jeden hráč zaloguje aspoň jednu keš od každého typu (všech 18, včetně Eventu a Cito eventu) a celkově dosáhne počtu 25 odlovených keší.

!

1) POSTUP NA HEXAGONOVÉ POLE + sběr žetonu imunity
- **červené políčko** -> hráč si lízne kartu náhody (negativní / pozitivní / neutrální)
- **oranžové políčko** -> hráč přistoupí k lovu (keše / eventu / pořízení vybavení)

2) Vyhodnocení karet náhody s negativním a neutrálním účinkem (před odlovem keše/ během odlovu keše)
3) TAH / AKCE HRÁČE (volba sousedícího hexagonového pole)
4) Vyhodnocení karet náhody s pozitivním účinkem (po pokusu o odlovení keše) – tah / akce navíc

Karty keší (bez speciálního vybavení)

Tyto karty s kešemi nevyžadují žádné speciální vybavení a pro jejich odlovení je pouze třeba postoupit na odpovídající hexagonové pole s keší (nebo eventem) a splnění podmínky uvedené na kartě keše. Tyto karty hráč vykladá na začátku hry před sebe na stůl bez dalších podmínek.

„Mysterka“ a „Multi keška“ - k jejich získání hraje roli náhoda (hod kostkou)

„Letterbox“ - pro odlovení keše je povinná výzva k duelu „kámen-nůžky-papír“. Zvol si libovolného hráče, vítěz pak zaloguje tuto keš.

„Earthka“ - hráč sedící naproti hráči, který je na tahu, položí otázku. Odpověď musí slyšet všichni hráči. (viz Doporučené otázky)

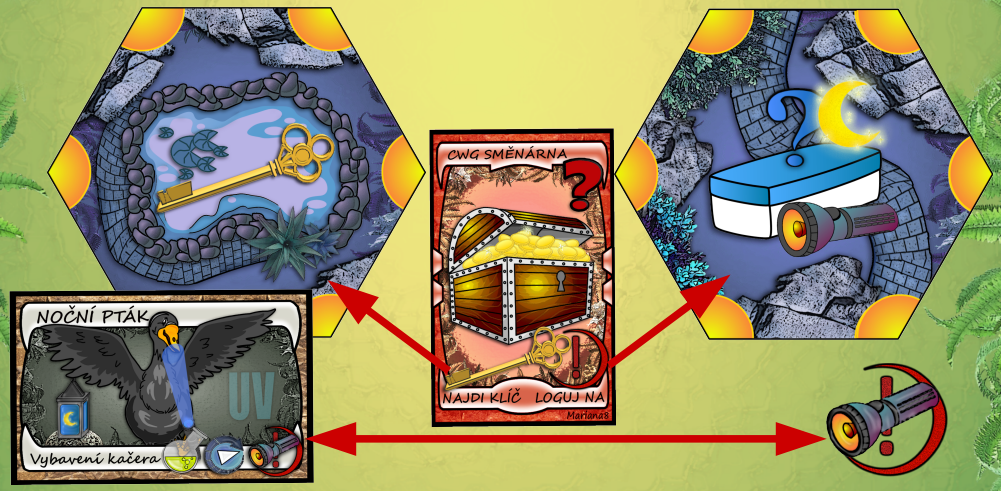
„Virtuálka“ - hráč předvede ostatním kačerům vtipnou pózu na pomyslnou fotografii, pak může zalogovat keš

Karty keší - eventů (Event / CITO)
“Kešky“ s Eventy lze logovat pokud na poli Event / CITO stojí dva a více hráčů.
Stojí-li zde kačer sám, musí hodit dvojku na kostce, má na to dva pokusy.

(!) Na CITO je nutná speciální výbava - rukavice
(viz karty kačerů a speciální vybavení).

„Challenge mystery“ se loguje na poli libovolné mysterky (?) jako jeden tah. Aby hráč mohl vyložit kartu z ruky na stůl, musí nejdříve **splnit podmínku 8 typů odlovených keší**, vyobrazených na kartě (libovolná mysterka může být i „noční keš“). Pokud hráč podmínku splňuje, vyloží Challenge mystery na stůl ve svém tahu, tato akce nespotřebuje tah. Stojí-li hráč na poli některé z mysterek, může Challenge mystery spotřebováním tahu zalogovat. **Lze tedy ve svém tahu kartu vyložit a zároveň zalogovat.**

Keš **„CWG směnárna“** je nutné odlovit **ve dvou různých tazích**. Nejprve musí hráč navštívit herní pole s klíčem a teprve poté může vyložit tuto kartu keše na stůl (tato akce spotřebuje tah). Směnárnu pak lze zalogovat v jiném tahu posunem na pole s typem keše podle **primárního vybavení (!)** z karty kačera - např. kačer Noční pták loguje „směnárnu“ na poli s noční keší, Uklízeč na poli CITO, Lezec na poli s lezeckou keší, Biltemař na poli s Biltema keší, atd..



Kromě karet keší má každý hráč i univerzální kartu **„Mekgajver“** se žlutým žetonem, který nahrazuje libovolné chybějící vybavení (včetně CITO vybavení – rukavic). Před svým tahem může hráč použít tento žeton a vyložit na stůl kartu keše se speciálním vybavením které ještě nemá – stejně jako kdyby vybavení pořídil v obchodě. **Žeton lze použít pouze jednou. POZOR klíč není vybavení!**

Popis karet kačerů

Na začátku hry si každý hráč vylosuje jednu kartu kačera, která definuje jeho specializaci a v základu obsahuje speciální 3 vybavení. Např. Lezec vlastní od začátku hry vybavení na lovení lezeckých keší - jeho **primární vybavení (!)**, magnet a aplikaci wigo. Chybějící vybavení si musí pořídit na poli „Obchod s vybavením“ ve svém tahu (popřípadě pomocí karty náhody). Tato karta zůstává u hráče do konce hry.

Speciální vybavení

biltema tyč | baterka a UV světlo | šroubovák | lezecká výbava | magnet

láhev s vodou | potápěčská výbava | rukavice na odpad | aplikace Lab | aplikace Wigo

Příprava herní desky a uspořádání plochy hráče

Herní desku lze libovolně seskládat, avšak doporučeno je:

- Pole Parkoviště umístit co nejblíže středu herní plochy
- Pole „Event“, „CITO“ a „Obchod s vybavením“ neumísťovat na kraj (tzn. všech 6 stěn obklopují další herní pole)
- Červená postupová (třetinová) políčka poskládat tak, aby se nedotýkala „Parkoviště“

Poznámka: *Červená postupová (třetinová) políčka můžete skládat k sobě do „kruhu“ (sníží se tím počet možných náhod), nebo je nechat samostatně po třetinách (zvýší se počet možných náhod - doporučeno).*

12 žetonů imunity se náhodně vyloží na hexagonová pole s keší. Žetony imunity ruší účinek červených karet náhody.

Balíček karet náhod - lícem dolů. Při vstupu na červené (třetinové) políčko si hráč lízne jednu kartu. Po vyhodnocení se karta zamíchá zpět do balíčku.

Všechny karty keší získá hráč na začátku hry. **Na stůl před sebe umístí jen ty, na které není potřeba speciální vybavení a ty, na které vybavení vlastní** (viz karta kačera). Ostatní karty kačer vkládá na stůl při pořízení vybavení v „Obchodu s vybavením“ (popř. určí-li to karta náhody).

Hexagonové pole s šesti žlutými, třetinovými, políčky a žetonem imunity

Štítek „Disabled“ pro deaktivaci keše umísti na pole s keší (viz karta náhody „Deaktivace“ a „Lov omezen“).

Kartu kačera si hráč vylosuje před začátkem hry (obsahuje 3 vybavení) a také dostane jednu kartu univerzálního jednorázového vybavení **„Mekgajver“** se žlutým žetonem na kterou lze také vkládat žetony imunity (max. 2).

Karty keší (včetně eventů) s nutným vybavením k jejich lovu, na které kačer po odlovení vkládá **„Log“ (smajlík).**

Hromádka „smajlíků“ (logů) Každý hráč na začátku hry získá 25 smajlíků, ty pak umísťuje na karty keší (loguje). **Nevýhodný log lze smazat v tahu hráče.**

Karty náhody

Ze společného balíčku karet na stole (lícem dolů) si hráč bere kartu v případě, že se posune na červené (třetinové) políčko. Kartu si kačer lízne před započetím jeho tahu a řídí se instrukcemi napsanými na kartě. Důležitá je informace, kdy má hráč náhodu vyhodnotit. Obvykle se negativní a neutrální náhody vyhodnocují **“před odlovem“** (akcí hráče) a pozitivní karty **“po odlovu“** (úspěšném či neúspěšném), jako další akce navíc v tahu hráče. U neutrálních náhod může být někdy uvedeno „vyhodnotit během odlovu“.

Účinek červené karty negativní náhody může hráč vyrušit výměnou za jeden žeton imunity. Použité žetony imunity se již do hry nevrací, ale hráč může získat další dokud nejsou všechny posbírány.

Použité karty náhod se zamíchají zpět do společného balíčku.

Pokud karta náhody určí posun a hráč na tahu se opět ocitne na červeném políčku, další kartu náhody si již nelízne (pouze jedna náhoda v tahu hráče).

Pokud není striktně kartou dána přesná podmínka posunu, výběr je na hráči a má možnost taktizovat s polohou figury.

Použití slova „můžeš“ znamená volbu, akci lze provést, ale není povinná, „musíš“ / „postup“ apod. značí příkaz, proveď akci.

Pokud karta náhody obsahuje deaktivaci keší po dobu kola, tyto deaktivované keše se označí umístěním žetonu **“DISABLED”** na políčko keše.

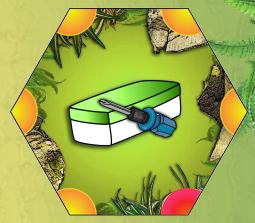
Tuto kartu vyhodnoť před pokusem o odlov (pořízením vybavení). Kartu pak vrať zpět do balíčku.

Tuto kartu vyhodnoť po úspěšném či neúspěšném odlovu (nebo pořízení vybavení). Kartu pak vrať zpět do balíčku.

Popis hexagonů

Parkoviště
Startovací pole až pro 6 hráčů. Mělo by být umístěné co nejvíce středu herní plochy.

Obchod s vybavením
Pokud kačer vstoupí na sdílené (třetinové) oranžové políčko obchodu s vybavením, může zde spotřebováním jednoho tahu získat jedno chybějící vybavení. Nákup se provede vyložením karty keše z ruky před hráče na stůl a od toho okamžiku ji může hráč v některém z dalších tahů po přechodu na odpovídající políčko keše zalogovat.



Pole s keší
Každé pole s keší má uprostřed vyznačeno ikonou, který typ keše se zde dá „lovit“. Např. na poli s ikonou „Tradiční keš“ lze lovit keše se speciálním vybavením - lezecké, biltemy a tradice, ke kterým je potřeba magnet nebo šroubovák. Pokud hráč na tahu stojí na poli s keší, může si zalogovat konkrétní keš umístěním „smajlíku“ na svojí kartu keše, pokud ji má vyloženu na stole, nebo splní podmínky na kartě keše.

Pokud je na poli **žeton imunity**, může si jej hráč vzít a umístit na svoji kartu **“Mekgajver”** a dále pokračovat v tahu (např. zalogovat keš).

Pole Event a CITO event
Na tomto poli lze zalogovat „Event/CITO“ keš, pokud zde stojí alespoň dva hráči (tzn. umístit „smajlík“ na svojí vyloženou kartu s Eventem/CITO eventem). Pokud zde stojí hráč sám, musí ze dvou pokusů hodit kostkou alespoň jednou dvojku. Tato logovací akce vyžaduje spotřebování tahu. Podmínkou logování CITO eventu je vlastnictví „CITO“ vybavení (rukavic na odpad).

ÚPRAVA HRY A MÓDY PRO RŮZNÉ POČTY HRÁČŮ

2-3 hráči – vyřaďte hexagonová pole, kromě: 1x parkoviště,2x obchod s vybavením, 1x pole s klíčem,1x CITO event,1x event. Od každé keše ponechte jedno hexagonové pole (14 polí s keší, pole s červenými políčky preferujte do hry). Zařaďte jen 6 žetonů imunity.

4-6 hráčů – bez omezení hexagonových polí a komponent.

MÓD „REVÍRNÍK“ (s FTF) – doporučeno pro 4-5 hráčů
Poskládejte herní plochu tak, že ponecháte na stole od každé keše jen jedno hexagonové pole, všechny eventy/CITO a všechny obchody s vybavením.Vyřazené pole s kešemi (14 polí) zamíchejte a vyskládejte do balíčku (komínku) vedle herní plochy. Každý hráč, po skončení svého tahu, umísťuje jedno pole s keší z vrchu komínku do herní plochy dokud není balíček prázdný (***revírník publikuje novou keš***). Na nově umístěné pole s keší vloží hráč z **karty Revírníka** smajlík doprostřed hexu (14 nepoužitých smajlíků 6. hráče). Hráč, který první odloví keš z tohoto pole si vezme smajlík a umístí ho na svojí kartu kačera. ***Tím získává FTF log***. Hra končí standardně – vítěz musí mít odlovené všechny typy keší a 25 logů na kartách keší. **Poté se vyhodnotí nejlepší FTF lovec (má nejvíce smajlíků na kartě kačera).**

KOOPERATIVNÍ (TÝMOVÝ) MÓD - doporučeno pro 6 hráčů (3 vs 3)
Hráči se rozdělí na dva týmy po třech a každý tým si vylosuje jednu z karet kačerů - **Mudlu** nebo **Ownera.** Jeden tým má pak v průběhu hry za úkol ***zneškodnit mudlu na mystery kešce*** (dva týmový hráči musí současně stát na jednom poli s klasickou mysterkou). Druhý tým má za úkol ***opravit multikeš*** (dva týmový hráči musí současně stát na jednom poli s multikeší). Po splnění podmínky (akce proběhne bez tahu) se karta Ownera / Mudly otočí lícem dolu a tím je úkol dokončen. **Vyhrává tým v němž jeden hráč odloví všechny typy keší, má 25 logů na svých kartách keší a je splněn týmový úkol.**

ÚMYSLNÉ SMAZÁNÍ LOGU HRÁČEM - Kačer může smazat svůj log, tzn. odstranit smajlíka ze své karty keše, pokud je pro něj log „nevýhodný“. Hráč má k dispozici pouze 25 smajlíků a v případě, že se mu nedostává alespoň na každou keš jeden, smaže log a získá tak možnost zalogovat chybějící keš tímto odstraněným smajlíkem. Logy hráč maže ve svém tahu, bez spotřebování tahu.

Příklad nastavení hry pro 2 hráče

Příklad nastavení hry pro 2-3 hráče. Rozmístěte 6 žetonů imunity, 1x parkoviště,2x obchod s vybavením, 1x pole s klíčem,1x CITO event,1x event a 14 polí s keší.

Hráč „Noční pták“ vyloží na stůl karty Event, Letterbox, Virtuálku, Earth keš, Multikes a Mystery keš. Dle svého speciálního vybavení dále vyloží kartu Noční keš, Wigo keš a Lab keš. „Biltemař“ dle svého speciálního vybavení vyloží Wigo, Lab keš a Biltema keš. „Noční pták“ je na tahu a posune se z parkoviště o jedno políčko k obchodu s vybavením. Zde nejprve provede sběr žetonu imunity a následně provede nákup vybavení za jeden tah. Chce lovit T5 keše, pořídí si tedy zde lezecké vybavení, tzn. vyloží kartu s T5 keší před sebe na stůl. Tím jeho tah končí a na řade je Biltemař. Biltemař postoupí na pole s klíčem, provede sběr žetonu imunity a spotřebováním tahu si vyloží kartu keše CWG směnárna na stůl.

V dalším tahu se posune kačer „Noční pták“ na pole mysterky. Je zde červené políčko, a tak si musí líznout kartu náhody. Negativní karta náhody říká, že keš není možné v tomto tahu lovit. Pokud „Noční pták“ použije sebraný žeton imunity, může pokračovat v lovu mysterky, tzn. zkusí hodit kostkou liché číslo. Podaří-li se, může si keš zalogovat (umístit smajlík na svojí kartu mysterky).

Doporučené otázky k „Earth keším“

1) Zemské těleso lze rozčlenit na
a) jádro, plášť a kůru b) jádro, magma a kůru

2) Jaký minerál je nejměkčí? a) mastek b) křemen

3) Žula se skládá z křemene, živce a... a) vápence b) slídy

4) Jaké je přibližné stáří Země?
a) 4,5-5 miliard let b) 12-13 miliard let

5) Krasové jevy jsou charakteristické pro území
a) budované vápenci b) budované pískovci

6) Dinosauři žili a) v prvohorách b) v druhohorách

7) Karbon je útvar a) prvohor b) třetihor

8) Nejvyšší hustotu má a) zemská kůra b) zemské jádro

9) Jedna z krystalových soustav je a) dvojčetná b) čtverečná

10) Který z minerálů má nejnižší tvrdost? a) apatit b) fluorit

11) Mezi hlubinné vyvřelé horniny nepatří a) žula b) čedič

12) Mezi vnitřní geologické děje nepatří
a) sopečná činnost b) eroze

13) Mezi usazené horniny nepatří a) křemen b) vápenec

14) Přeměnou vápence vznikne a) mramor b) rula

15) Nejvíce zkamenělin je v horninách a) vyvřelých b) usazených

Poznámka: Otázku čte hráč sedící naproti hráči, který je na tahu. Zelené odpovědi jsou správně.

Doporučené otázky k „Earth keším“

16) Jak se nazýval obrovský kontinent, jehož rozpadem vznikly dnešní kontinenty?
a) Perunika b) Pangea

17) Trilobity nalezneme v usazeninách a) prvohorních b) druhohorních

18) Moréna vzniká činností a) ledovce b) větru

19) Amorfní minerály... a) nevytváří krystaly b) vytváří krystaly

20) Jak vznikají jílové minerály?
a) Drcením křemenných žil při zemětřesení b) Zvětráváním živců

21) Minerál s významným zdrojem uranu je? a) Siderit b) Smolinec

22) Horniny jsou neústrojné přírodniny a) stejnorodé b) různorodé

23) Jaké tři základní typy hornin rozeznáváme?
a) Sopečné, hlubinné a usazené b) Vyvřelé, přeměněné a usazené

24) Žula patří mezi horniny a) vyvřelé b) přeměněné

25) Rula patří mezi horniny a) usazené b) přeměněné

26) Vápenec patří mezi usazené horniny a) organogenní b) ledovcové

27) Černé uhlí se nevyskytuje a) na Mostecku b) na Kladensku

28) Mezi hlubinné vyvřelé horniny nepatří a) čedič b) granit

29) Území ČR tvoří tyto základní geologické jednotky
a) Český masiv a Západní Karpaty b) Český masiv a Moravské Karpaty

30) Mezi přeměněné horniny nepatří a) travertin b) mramor

Poznámka: Otázku čte hráč sedící naproti hráči, který je na tahu. Zelené odpovědi jsou správně.

Rozšíření karet náhod „Tajemný noční les“

Do hry lze přidat 10 modrých karet náhody, které se zamíchají mezi ostatní karty náhody. Pokud si hráč tuto kartu lízne, může si ji ponechat pozdější využití. **Tyto karty lze použít kdykoliv při hře**, například v tahu jiného hráče, nebo pro přebití karty negativního účinku. Hráč kartu použije 1x a pak ji vrátí zpět do společného balíčku karet náhod.

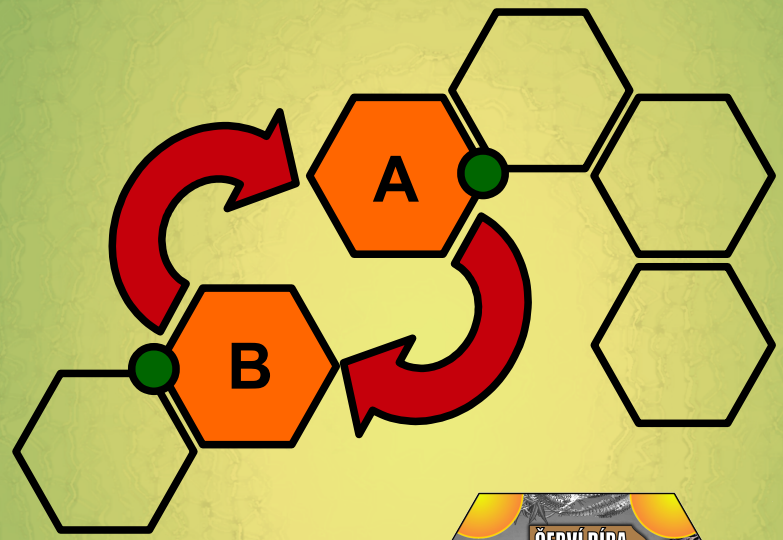
Karta „**Cestovatel**" je tzv. karta „putovní", hráči si jí mohou předávat pokud je splněna podmínka hodu kostkou (číslo 3-6). Hodí-li hráč nižší číslo, tj. 1-2, karta je vyřazena a vrácena zpět do balíčku karet náhod. **Karta musí “kolovat”,** nelze si ji předávat pouze mezi dvěma hráči (tam a zpět). Každý hráč může kartu použít 1x za kolo (karta „koluje" maximálně 6x za kolo při 6ti hráčích). Na konci kola se vrací do balíčku.

Poznámka: Maximum deaktivovaných keší na herní ploše je 10, nelze kombinovat více karet deaktivace.

Rozšíření „Červí díry“

Do hry lze přidat dvě teleportační pole pro možnost uspořádání herní plochy s vyčleněným „ostrůvkem"', nebo jen jako zkratku pro zrychlený pohyb na herní desce.

Přesun pomocí teleportu probíhá v tahu hráče před odlovem. Vstoupí-li kačer na pole „červí díry A", může se teleportovat na libovolně orientované volné políčko „červí díry B" a pokračovat v tahu na novém místě. Teleport je možný oběma směry.



Promopole „Megaevent“
Může být zařazeno do hry pro zvýšení počtu náhod. Logování probíhá za stejných podmínek jako na poli Event. Log vkládejte na kartu keše Event.