



PŘEMYSLOVCI

světci, válečníci, ale také uličníci!

Hra pro: 2–6 hráčů, **Věk:** od 8 let, **Délka hry:** 40 minut

Hra obsahuje: 1 herní plán, 48 karet s otázkami, 12 karet s postavami, 80 „mincí“, 6 figurek, 1 kostku

Období Přemyslovců, prvního panovnického českého rodu sahá až k samému úsvitu českých dějin a vrcholí vybudováním silného českého království. Je to doba statečných knížat, odvážných panovníků, prvních křesťanských osobností, budování měst, zakládání klášterů jako center vzdělanosti, ale i doba nesmírně krutá, plná nemilosrdných soubojů o moc, intrik i krutých vražd. Máš-li dost odvahy, vrhni se do tohoto tavícího kotle, v kterém kdysi dávno vzniklo české království, jehož jsi potomkem. Vydej se na dlouhou, náročnou a dobrodružnou cestu, během níž tě čeká spousta nástrah, ale i výhod a překvapení. Na samém konci se můžeš dostat do bezpečí pod ochranu českého lva a jeho koruny. Aby ses v džungli dávnověku neztratil, budou tě provázet samotní Přemyslovci a další postavy jejich doby. Díky nim můžeš ovlivňovat své spoluhráče a postupovat rychleji k cíli, ale také ti mohou pěkně zatopit. Nudit se rozhodně nebudeš, takže vzhůru za českým lvem a jeho korunou!

Cíl hry

Na herním plánu se před tebou rozkládá spirála úsvitu českých dějin, která symbolizuje období Přemyslovců. Na okrajích můžeš vidět různá významná místa, na kterých vznikala první centra českého království a ty vycházíš z toho nejdávnějšího, z mytické hory Říp.

Postupuješ po spirále, která je rozdělena do čtyř dílů rozlišených barvou. Tvým úkolem je dostat se do středu spirály, který stráží český dvouocasý lev a jako první dosáhnout na drahokam na jeho koruně.

Příprava hry

Rozložte herní plán. Vedle něj položte balíček s otázkami a balíček s 12 postavami vždy rubem vzhůru. Před každou hrou balíčky promíchejte. Před první hrou opatrně vyloupejte všechny

„peníze“. Jedná se o čtyři různá platidla, která jsou barevně odlišena a odpovídají čtyřem částem spirály. Rozložte je podle barev vedle herního plánu na čtyři hromádky. Každý hráč si vybere jednu figurku a všichni začínají svou cestu na hoře Říp.

Pravidla hry

Hru začíná nejmladší hráč. Hodí kostkou a posune se o počet hozených bodů na kostce. Směr cesty je od okraje spirály do středu. Barevné šipky naznačují buď „zkratky“ blíže ke středu nebo „propad“ zpět. Na jednom políčku se může potkat více hráčů. Hráči se ve hře pravidelně střídají, pokud ovšem použití karty postavy nebo políčka neurčí jinak. Spirála je rozdělena do čtyř barev, které symbolizují čtyři různá platidla, která se v období Přemyslovců používala. Cesta

je tvořena různými políčky, jejichž funkce hráči plní, když se na ně dostanou svým tahem. **Pokud se tam ocitnou jiným způsobem, funkce aktivních polí se na ně nevztahují, není-li uvedeno jinak.** A jaká pole vás čekají?

Čisté pole (shodné s barvou období)

Klid, nic se neděje. Ve hře pokračuje další hráč, který je na řadě.

Políčko s otazníkem

Čeká na tebe otázka vztahující se k postavám, událostem i zajímavostem období Přemyslovců. Jeden z tvých spoluhráčů vezme vrchní kartu z balíčku s otázkami a otázku i nabízené možnosti ti přečte. Na tobě je správně odpovědět. Pokud se ti to podaří, získáváš jeden peníz. **Pozor, každý hráč si vždy jako odměnu za správnou odpověď vezme to platidlo, které odpovídá barvě, na které se právě nachází jeho figurka na herním plánu.** Pokud odpovíš špatně, nic neztrácíš. Karta s otázkou putuje dospod balíčku. Otázky se během jedné hry mohou opakovat, je dobré si zapamatovat správné odpovědi.

Tip: dohodnete-li se, dospělí mohou odpovídat bez nápověd.

Skořicové pole – město

V období Přemyslovců sice ještě neexistovala všechna města, která znáš z dnešní doby, ale vznikala jak houby po dešti. Pokud vstoupíš na toto pole, můžou nastat tři situace: 1) Pole je prázdné, neleží na něm žádný peníz, což znamená, že musíš přispět na výstavbu města – polož na pole jeden peníz, který odpovídá barvě, na které se pohybuješ a v příštím tahu můžeš pokračovat ve hře. 2) Peníz nemáš, a proto si podíl na výstavbě města musíš odpracovat – příští kolo nehraješ. 3) Na poli už peníz leží, což je skvělé – využij bohatství města a peníz si vezmi.

Další hráč, který na pole vstoupí, musí ale opět platit.

Tmavě modré pole – klášter

S šířením křesťanství souvisí i vznik a zakládání klášterů. Ty sloužily nejen k upevnění víry a k životu mnichů, ale byla to také místa klidu, jistého bezpečí a hlavně vzdělanosti, která v té době nebyla zdaleka běžná! Pokud vstoupíš na toto pole, musíš se na chvíli zastavit, tvůj čas ale nebude ztracený. Při vstupu na pole kláštera ti spoluhráč přečte první otázku, a když správně odpovíš, získáváš peníz. Až na tebe znovu přijde řada, sice neházíš kostkou, ale odpovídáš na další otázku. **Můžeš tedy získat až dva peníze. Navíc jsi v klášteře v bezpečí a žádný spoluhráč s tebou nemůže hýbat ani tě jinak ohrozit. Následující kolo zase hraješ.**

Červený kříž – nemoc

Toto pole není příjemné. Když na ně hráč vstoupí, následující kolo nehraje, aby se mohl „vyležet“. Zachránit ho může jen sv. Zdislava, která umí léčit. Nebo jiný spoluhráč, který ho z nemoci „vytáhne“ tak, že ho zapojí do aktivit podle funkce postav (viz níže).

Zkřížené meče – nájezd

Nájezdy divokých hord z východních stepí, ale třeba i „jen“ ziskuchtivých sousedů nebo loupeživých knížat, byly velkým problémem po celý středověk. Obyvatelstvo, pokud si zachránilo holé životy, pak často trpělo nedostatkem až hladomorem. Aby ses takové hrůze vyhnul, musíš utíkat – hned, jak na toto pole vstoupíš, házíš ještě jednou, ale místo dopředu se posunuješ dozadu. Funkci políčka, na které se takto vrátíš, neplníš, ať je to cokoli (netýkají se tě tedy ani Zkratky ani Propady). Prostě jen čekáš na další tah a doufáš, že se ti tentokrát kolem nájezdníků podaří proplížit. Může

to i chvilku trvat a ty utíkáš opakovaně.

Barevné pole se šipkou směřující do středu – zkratka

Můžeš využít zkratku po spirále směrem do středu. Pokud na toto pole stoupneš, posuneš se rovnou na čisté pole, na které ukazuje šipka. Pozor ale, často se připravíš o možnost získat během delší cesty peníze a někdy se i ocitneš v novém peněžním pásmu bez prostředků. Musíš se rozhodnout, zda to za urychlení cesty stojí nebo budeš raději pokračovat v pomalejší cestě po spirále.

Červené pole se šipkou směřující ven – propad

Zde na výběr nemáš. Vstup na toto pole znamená prostě propad zpět, zase tam, kam ukazuje šipka. Ve středověku se často již vybudované bohatství nebo postavení během chvilky zbouralo, a nezbyvalo než ho znovu začít budovat. Tak podobně je to i s tebou.

Pole s vykřičníkem a letopočtem – významná historická událost

Gratulace, stal ses účastníkem významné historické události, jejíž datum nebo letopočet je uveden u pole. Řekni, o jakou událost se jedná. Když odpovíš správně, házíš kostkou ještě jednou a postupuješ dál. Funkci políčka, na které se dostaneš, neplníš! Pokud ti letopočet nic neříká, nakoukni do pravidel, ale pro příště už si událost pamatuj. Nestává se v dějinách často, aby se člověk k něčemu významnému nachomýtl, tak je třeba si to dobře zapsat za uši.

Hnědé pole – postava

Skvělé! Čeká tě setkání s jednou z postav období Přemyslovců. Jsou to postavy významné a mocné, jak uvidíš za chvíli podle jejich schopností. Díky nim můžeš ovlivňovat jednak svůj pohyb na spirále, ale také své spoluhráče. Jakmile na toto

pole vstoupíš, vezmi si vrchní kartu z balíčku s postavami. Každá postava má svou funkci, kterou můžeš a nemusíš využít. Schopnosti postav budete časem určitě znát (napoví vám i ikony ve spodní části karty), ale do té doby si je vždy vyhledej v seznamu dále. Přečti schopnost postavy a rozhodni se, zda ji využiješ nebo ne. Poté, co schopnost postavy využiješ, vrať kartu zpět do spodního balíčku. Pokud ji nevyžiješ, protože se ti zrovna nehodí, můžeš ji buď hned vrátit, nebo si ji jedno kolo ponechat u sebe, a její schopnost využít v následujícím kole. Pak ji buď využiješ, nebo ji vrátíš. Máš-li ale u sebe kartu postavy, nemůžeš si nikdy vzít další. (Když sis tedy nechal kartu do dalšího kola a zároveň jsi znovu vstoupil na pole s postavou, další kartu postavy si vzít nemůžeš.) **Řada postav umožňuje svými schopnostmi přesuny po herním plánu. Není-li uvedeno jinak, při takovém přesunu neplatí funkce políčka, na které se figurka dostane.** Po splnění funkce postavy pokračuje ve hře hráč, který je po tobě na tahu.

Peníze

Peníze jsou pro hru velmi důležité a získáváš je různými způsoby, nejčastěji ale správnou odpovědí na otázku. **Protože se v období Přemyslovců používaly různé měny, i během cesty po spirále fungují různá platidla, která jsou barevně i graficky odlišena, odpovídají vždy barevnému úseku spirály a jen v daném období platí!**

Plátýnka – okrová barva

Denáry – žlutá barva

Slavnickovské denáry – šedá barva

Pražské groše – světle modrá barva

K čemu můžeš peníze využít: jednak pomohou vyplatit se z různých obtíží – není-li uvedeno jinak, když nemá hráč na zaplacení, jedno kolo nehraje. Také můžeš investovat do posunu vpřed na zajímavé

pole: jsi-li na tahu a máš hotovost alespoň dvou mincí z období, ve kterém se pohybuješ, oznámíš, že si místo hodu kostkou koupíš postup dopředu, a to vždy **za dvě mince jedno políčko. Posuneš se na odpovídající pole a plníš jeho funkci, jako by ses tam dostal hodem kostkou.** Dále, pokud se blížíš k hranici období, ve kterém ti získané peníze nebudou platit, můžeš si starou měnu vyměnit za novou v poměru 2 mince „zastaralé“ za 1 „novější“. Ale pozor, někdy se vyplatí si i starší měnu nechat, kvůli propadům do minulých období. Jak již bylo řečeno, **každý peníz platí jen v tom období, do kterého patří.** A poslední, ale důležitá věc, pro kterou je dobré s penězi hospodařit: v samém závěru hry je můžeš také investovat do posunu vpřed, a dokonce tím dosáhnout vítězství, viz odstavec „Konec hry“.

Konec hry

Pokud jsi šťastně a ve zdraví dosáhl téměř do středu spirály, pohybuješ se po světle modrých polích posledního období a máš za sebou i poslední červenou šipku, jsi téměř u cíle. **Jakmile dosáhneš polí, která leží na ocase českého lva, jsi v bezpečí i před svými spoluhráči. Český lev s korunou na hlavě je symbol českého státu, který vznikl právě v období Přemyslovců, a i tebe dokáže ochránit.** Zde už se na tebe nevztahují žádné útoky postav, ani jiné nástrahy. Tvým úkolem je postupovat po číslech a dosáhnout jako první cíle – drahokamu zdobícího korunu na majestátní hlavě dvouocasého českého lva. Musíš se na něj trefit přesným hodem. Pomoci si můžeš naspořenými penězi, ale jen pražskými groši světle modré barvy. Jsi-li na některém z polí označeném číslicí, můžeš si místo hodu kostkou koupit jakýkoli počet políček, ale tentokrát **jedno pole za 3 groše.** Hra končí, jakmile první hráč dosáhne přesným hodem nebo

nákupem políček drahokamu na české koruně (čísla 6)!

POSTAVY A JEJICH SCHOPNOSTI

Libuše – mytická postava, dcera Praotce Čecha, která pojala za svého muže Přemysla Oráče. Byla vnímána jako věštkyně, předpověděla prý existenci Prahy, coby „města, jehož sláva se bude hvězd dotýkat“ (konec citace Libuše). Pokud chceš využít její schopnosti, přesuň se dopředu na nejbližší políčko s otázkou a Libuše ti věští, že odpovíš správně a získáš peníz. Zda to bude pravda, ale záleží na tobě. Odpovídáš hned po přesunu na políčko.

Přemysl Oráč – mytický zakladatel rodu Přemyslovců, manžel Libuše. Stejně jako on založil s Libuší svůj rod, i ty si vyber svou rodinu – kohokoli ze spoluhráčů, odmítnout nemůžou, a záleží jen na tobě, kolik hráčů do své rodiny vyzveš. Zahrajte si jednoduchou společenskou hru: každý hodíte kostkou. Kdo hodí nejvíc, posune se o tolik dopředu, kdo nejmíň o tolik dozadu, „průměrní“ hráči se nehýbou. Pokud hodíte stejně, házíte znovu „rozstřel“ a posunujete se o tolik, kolik jste hodili nakonec. Hraje-li vás víc než tři, skóre si raději zapisujte. Při přesunech neplníte aktivní políčka a poté se vracíte k původnímu pořadí ve hře.

Svatá Ludmila – babička sv. Václava, kterého vychovávala, a první česká panovnice, která přijala křesťanskou víru a dále ji šířila. Zemřela rukou nájemných vikinských vrahů, které si najala Drahomíra, matka sv. Václava. Kněžna byla podle zásad křesťanství milosrdná a z toho plyne i její schopnost. Jako akt milosrdenství můžeš jakéhokoli hráče, který se nachází na spirále za tebou, vyzvat, aby se postavil po tvém boku a až na něj přijde řada, pokračoval v cestě z tohoto místa. Dokážeš tak, že

období Přemyslovců nebylo jen kruté a nemilosrdné.

Svatý Václav – národní patron, příslušník rodu Přemyslovců, panovník české země. Sv. Václav je jedna z nejvýznamnějších postav české historie a lidé se k němu coby patronu obraceli s prosbou o přímluvu a pomoc z míst nejvyšších. To můžeš udělat i ty, protože tato postava ti nabízí výjimečná privilegia: vezmi si balíček s kartami postav a vyber si jakoukoli podle svého přání a využij její schopnosti. Pak vrať kartu se sv. Václavem i tu, kterou sis vybral, balíček důkladně promíchej a polož zpět na místo.

Boleslav I. – kníže a bratrovrah. Stanul v čele českého státu po násilné smrti svého bratra Václava, později prohlášeného za svatého, kterou zosnoval. Zachoval se opravdu kruté a s tím souvisí i schopnost této postavy: máš možnost si vybrat kteréhokoli spoluhráče a postavit se na jeho místo. On přebere tvé místo a nemá na výběr. Funkce polí, na které se dostanete, se neplní.

Svatý Vojtěch – šířitel křesťanství, biskup a příslušník rodu Slavníkovců. Byl zavražděn pohanskými Prusy při misii. Tento svátek ti umožní vydat se na misii, ale nemůžeš jít sám, i pro tebe by to bylo nebezpečné. Přemluv jednoho ze svých spoluhráčů (musí souhlasit!) a oba se posunete o tři pole dopředu. **Pozor, také splníte funkce aktivních polí, na které se tak dostanete!** Pak pokračuje ve hře hráč, který by byl normálně na tahu.

Vratislav II. – První český panovník, který získal královskou korunu! Královský titul udělil Vratislavovi II. císař Jindřich IV. v dubnu 1085 za vojenskou a politickou podporu. Korunovace byla poctou i jeho bojovníkům, kteří svou statečností a bojovností vynikali v mnoha evropských bitvách. Jako král máš možnost uplatnit královské nařízení, které nemá daleko k taktice vojenských tažení. Vyber si

jednu ze tří následujících možností: hráč, který je nejbližší středu spirály se posune o 5 políček zpět. Nebo – hráč, který je nejvíce pozadu o 4 políčka dopředu. A do třetice – všichni, včetně tebe, o 3 políčka dopředu. Funkce políček se samozřejmě neplní.

Svatá Zdislava – stejně jako Ludmila, byla velmi milosrdná a její laskavost se projevovala v obětavém léčení nemocných, i těch nejchudších. Pokud máš tuto kartu (a necháš si ji do následujícího kola), nemoc tě neohrozí a přes pole s červeným křížem procházíš. Také můžeš využít její schopnosti a vyléčit kohokoli, kdo zrovna stojí na tomto políčku kdekoli na spirále. Zaplatí ti za tuto službu odpovídajícím penízem podle barvy, kde stojí, a až na něj přijde řada, tak místo toho, aby stál, může pokračovat ve hře. Přičemž ten největší chudák – poslední z hráčů, platit nemusí.

Svatá Anežka – dcera českého krále Přemysla Otakara I., byla další významná křesťanská postava, která činila dobro všude tam, kam vstoupila. Mimo jiné založila Anežský klášter v Praze, odnož františkánského řádu. A velké milosrdenství může prokázat i tobě, pokud si ji vezmeš na pomoc. Její kartu si můžeš ponechat až tři kola (!) a ochrání tě od všeho zlého – netýkají se tě nájezdy, propady ani povinné platby. Zachrání tě i před úklady tvých spoluhráčů. Nikdo na tebe prostě nemůže (ani Boleslav I.). Jen nemoci nemá ve své moci. Další kartu s postavou si ale můžeš vzít až v následujícím kole poté, co sv. Anežku vrátíš.

Přemysl Otakar II. – český král, kterého jeho současníci s obdivem pojmenovali „král železný a zlatý“ a za jehož vlády se z českého království stalo mocné soustátí sahající až k břehům Jadranského moře. Byl to neohrožený rytíř a vojevůdce, který se nezalekl žádné bitvy, a nakonec

v jedné bitvě, na Moravském poli, našli i svou smrt. Jako mocný král si můžeš od svých spoluhráčů vybrat finance. Každý hráč ti musí zaplatit alespoň nějaký peníz, přednostně ten, který patří do časového pásma, kde se nacházíš ty. Pokud nemá vůbec nic, můžeš (ale nemusíš) mu přikázat, aby se vrátil o tolik polí, kolik ty hodíš kostkou. Funkce pole neplní.

Václav III. – český král z rodu Přemyslovců (vnuk Přemysla Otakara II.), byl záhadně a úkladně zabit na loži v domě děkana v Olomouci, kde odpočíval během vojenského tažení do polských zemí. Kdo byl vrahem se nikdy nepodařilo odhalit, jisté je, že smrtí Václava III. vymřel v mužské linii nebo-li po meči, přemyslovský rod, vládoucí v Čechách více než 400 let. V této skutečnosti se ukrývá i schopnost této karty. Pokud ji využiješ, všichni hráči mužského pohlaví (případně včetně tebe), jedno kolo nehrají. Takže ženy a dívky vpřed!

Eliška Přemyslovna – dcera Václava II. (sestra Václava III.) Její postavou definitivně končí období Přemyslovců a jejím sňatkem s Janem Lucemburským 1. 9. 1310, z něhož se narodil syn Karel IV.,

budoucí český král a císař Svaté říše římské, byl stvrzen přechod k dalšímu historickému období spojenému s dynastií Lucemburků. Její schopností je tedy přenést tě na cestě k budoucnosti, ale pouze v tom případě, že jsi poslední na spirále času. Pokud tomu tak je, tak její schopnost určitě využij: hod' ještě 2x kostkou, sečti body a posuň se o tolik míst na herním plánu. Aktivní funkce políčka (ani zkratky) nevyužíváš. A nezapomeň Elišce, coby poslední Přemyslovně, poděkovat!

Významná pole s letopočtem

28. 9. 929 – vražda sv. Václava
15. 6. 1086 – korunovace Vratislava II. na prvního českého krále
26. 9. 1212 – Zlatá bula sicilská – dokument, který právně vymezoval vztahy mezi českým vládcem a panovníkem Svaté říše římské, např. zajišťoval dědičnost královského titulu
4. 8. 1306 – násilná smrt Václava III, kterou vymřel přemyslovský rod po meči

Znáte už všechny otázky a správné odpovědi? Další najdete na stránkách:
<https://www.mojedino.cz/deskove-hry/premyslovci.html>



Dino Toys s. r. o.

K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.dinotoys.cz



97740051