Jakub a Daniela Pernesovi

Tajemství Býčí skály

Originální desková hra

Návod ke hře

MUZEUM BLANENSKA

Moravský kras je místo, kde země ukrývá nejedno tajemství. Staňte se na chvíli jedním z badatelů, kteří jako první pronikli do tajuplného podzemí a objevili tam poklady nevídané ceny. Vydejte se na průzkum jeskyní... Ale pozor! I ostatní chtějí poznat, co leží pod zemí. A nechtějí se dělit o slávu, která tam dole čeká…

Hra je určena dvěma až čtyřem hráčům, kteří se zhostí rolí badatelů zkoumajících jeskyni. Každý hráč ve svém kole rozvíjí jeskyni přiložením hracího pole (hexu), pohybuje se po jeskyni nebo ji zkoumá pomocí své figurky badatele a hraje získané karty objevů. Cílem hry je prozkoumat co největší část jeskyně, objevit v ní cenné nálezy a získat tak nejvíce výherních kamenů.

Hra obsahuje:

64 hexových hracích polí
140 kamínků zastupující body
46 karet objevů
4 figurky badatelů

Startovní pole

Naleziště

Začátek hry

Hra začne s vyložením hexu se vstupem do jeskyně (hracího pole, označeného šipkou). Každý z hráčů dostane do ruky čtyři hexy a umístí svou figurku badatele na vstup do jeskyně. Hru zahajuje nejmladší z hráčů.

Herní kolo

Ve svém kole může hráč provést až tři akce v tomto pořadí:

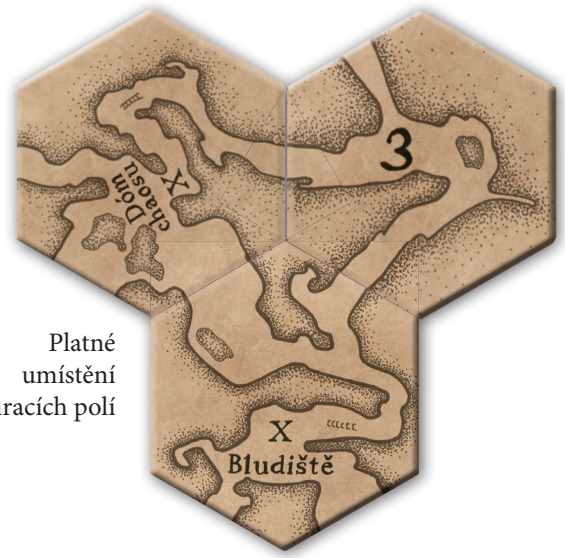
1. zahrát jednu kartu (odevzdání nálezu do muzea nebo činnost)
2. zahrát nebo odhodit hex a dobrat si nový
3. posunout badatele a zkoumat naleziště (Standardně se figurka posunuje o jeden nebo dva hexy, tato volba záleží na hráči. Při odhození hexu se může hráč posunout navíc o počet polí, odpovídající číslu na odhozeném hexu.)

V případě, že některou akci v daném kole z jakéhokoliv důvodu hráč provést nechce, může libovolný krok přeskočit.

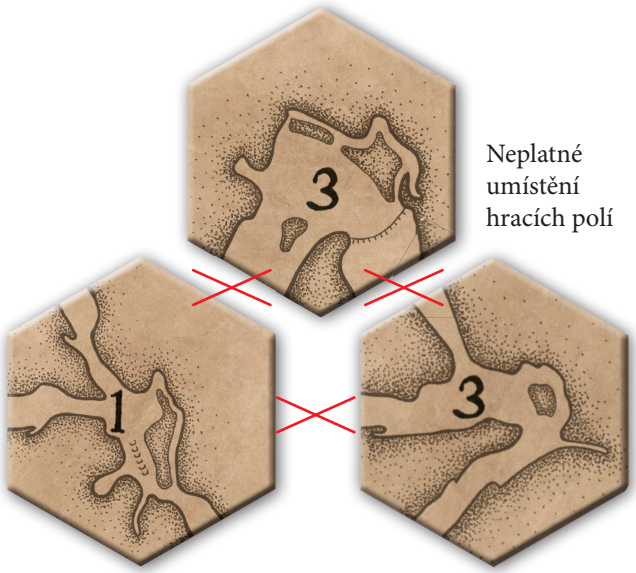
Hrací pole

- Ve hře je k dispozici 64 hexů hracích polí.
- Hráč má v ruce v každém herním kole vždy čtyři hexy, které nikomu neukazuje. Když jeden umístí, případně odhodí, dobere si nový.
- Ve svém tahu může hráč umístit hex na hrací plochu. Hexy na sebe však musí vždy správně navazovat – široká chodba na širokou, úzká na úzkou a nikdy nesmí vyústit do zdi.

Platné umístění hracích polí



Neplatné umístění hracích polí



- Umístěním hexu získá hráč takový počet výherních kamenů, který odpovídá číslu uvedenému na hracím poli.
- Při umístění naleziště (hex se značkou X) se na tento hex vyloží dvě karty objevů z balíčku tak, aby nebylo vidět, co na nich je, tedy lícem dolů. Jedna další karta se vyloží na libovolné sousední pole spojené chodbou.
- Při zkoumání naleziště badatelem si hráč může vzít vždy jednu vrchní kartu z vyložených karet objevů.
- Místo umístění hexu může hráč bodované herní pole odhodit. Odhozením hexu z ruky může hráč posunout svého badatele až o tolik polí, kolik měl odhozený hex bodů. Hexy se značkou X umožňují posunout se o dvě pole.
- Odhozené hexy se odkládají na hromádku bokem a už se s nimi dále nehraje.

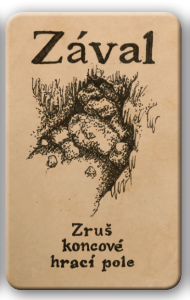
Badatel

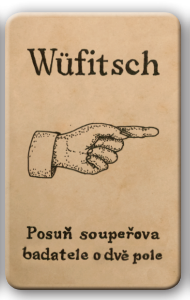
- Každý hráč začíná s figurkou badatele na hracím poli start.
- V každém kole se může badatel buď posunout o dva hexy, jak průchod jeskyní dovoluje, nebo zkoumat naleziště, na kterém stojí a kde jsou vyložené karty objevů. Pokud se badatel posunul jen o jeden hex na naleziště, může ho v tomto kole zkoumat. Tehdy se figurka postaví na hex s neotočenými kartami objevů a pokud hráči zbývá alespoň 1 pohyb, může vyhlásit, že zkoumá naleziště a bere si vrchní kartu. Jak již bylo řečeno, odhozením hexu se může badatel posunout navíc o tolik polí, kolik bodů je na hexu uvedeno. Tuto akci lze kombinovat s jinou činností badatele (standardní pohyb, zkoumání naleziště).
- Každé kolo zkoumání získá hráč jednu vyloženou kartu objevů.
- Každé naleziště smí zkoumat jen jeden badatel. Na nalezišti může sice stát více figurek (hráčů), ale pouze ta, která se na něj postavila první, smí políčko zkoumat. Teprve, až první badatel opustí toto políčko, může naleziště zkoumat další hráč.

Karty objevů

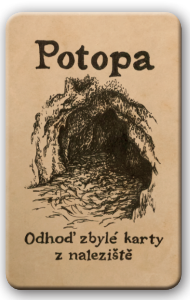
- Každý hráč dostane na začátku hry kartu **Ražba štoly**, kterou může použít kdykoli v průběhu hry. Tím se předejde tomu, aby si hráči hned na počátku hry vzájemně zavřeli jeskyni, protože hra by se tím pádem ukončila dříve, než by se hráči stačili dostatečně rozehrát.
- Zkoumáním nalezišť získávají hráči vyložené karty objevů.
- Karty objevů se rozdělují na následující tři druhy: nálezy, činnosti a potopa.
- V každém kole může hráč zahrát kartu činnosti anebo odevzdat jeden nález do muzea.
- Odevzdáním nálezu do muzea získá hráč tolik výherních kamenů, aby jejich počet odpovídal čísle na kartě.
- Zahrání činnosti umožňuje provést speciální akci:
  - **Starohraběcí stipendium**: hráč může hrát po skončení svého tahu ještě jednou (zahrání karty, umístění hexu, činnost badatele).
  - **Závaly:** hráč zruší libovolný již umístěný hex, na kterém nikdo zrovna nestojí a který sousedí jen s jedním dalším. Vchod odstranit nelze.
  - **Wüfitsch:** hráč posune soupeřova badatele o dvě hrací pole libovolným směrem.
  - **Podraz:** hráč si vezme kartu z naleziště, na kterém právě stojí soupeřův badatel.
  - **Ražba štoly:** hráč může v tomto kole umístit hex na hrací plochu i jinak nepovoleným způsobem, tedy i v případě, že by jeskyně končila ve zdi. Ostatní chodby musí stále správně navazovat. Karta Ražba štoly se pak položí na místo, kde tyto dva hexy navazují, aby bylo jasné, že je to záměr.
- Když hráč při zkoumání naleziště otočí kartu **Potopa**, ihned zahodí ji i všechny zbývající karty vyložené na nalezišti i na sousedních hexech spojených chodbou.

Karta nálezu





Karty činností



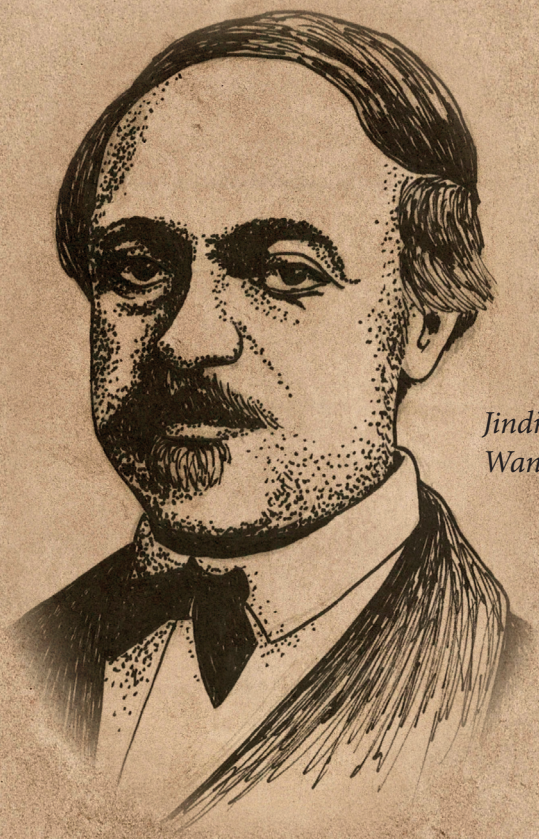
Karta potopy

Konec hry

Hra končí těmito způsoby:

- Ani jeden z hráčů nemůže přiložit další hex.
- Byly vyčerpány kamínky.

Vyhrává hráč s nejvyšším získaným počtem bodů. Doporučený celkový počet kamínků, se kterými je možno hrát, se upravuje podle počtu hráčů (2 hráči 40, 3 hráči 90, 4 hráči 140). Počet je možné také snížit v případě, že mají hráči zájem o svižnější průběh hry. Kamínky by měly být umístěny na viditelném místě pro všechny hráče, aby bylo zřejmé, kdy se začíná blížit konec hry.



Jindřich Wankel

Když v polovině 19. století přišel do služeb blanenského starohraběte Salma zvídavý lékař Jindřich Wankel, začala tím nová éra v objevování podzemních prostor Moravského krasu. Do té doby byly jeskyně pouze zdrojem báchorek místních lidí, přiživovaných amatérskými kopáči, kteří ven vynášeli (dle jejich přesvědčení) kosti obrů, draků a jednorožců sloužících jako talismany a suvenýry pro návštěvníky.

Jindřich Wankel ale přistoupil k podzemnímu bádání jako vědec a díky němu byly objeveny prostory mnoha jeskyní včetně Býčí skály. Právě v této jeskyni prozkoumal svůj nejvěhlasnější objev velkého pohřebiště z doby halštatské a také slavného bronzového býčka. O své nálezy svědomitě pečoval, na blanenském zámku si vybudoval vlastní expozici a svou sbírku na sklonku života prodal do muzea.

V jeho šlépějích pokračovalo mnoho dalších badatelů, které fascinovala tajemství skrytá pod zemí. Na konci 19. století to byla téměř badatelská horečka, kdy výzkumníci závodili v nových objevech a snažili se jeden druhého trumfnout. Někteří byli majetní a krasovému bádání se věnovali ve svém volném čase spolu s najatými kopáči – například Martin Kříž. Jiní spoléhali jen na své síly, ale zase studiu krasu zasvětili celý svůj život. Třeba Janu Kniesovi pomáhala při výkopech i jeho manželka, ale díky píli a pečlivému přístupu se mu podařilo vybudovat první krasové muzeum. A pak byli tací, jako profesor Karel Absolon, který si na krasovém studiu vybudoval kariéru a celé týmy archeologů pro něj nacházely nové objevy.

Výzkum jeskyní Moravského krasu probíhá dodnes, ale mnozí dnešní badatelé bezpochyby závidí průkopníkům, kteří jako první nahlédli do prastaré historie skryté pod zemí.