

KDYŽ SE ZEMĚ CHVĚJE

PRAVIDLA HRY

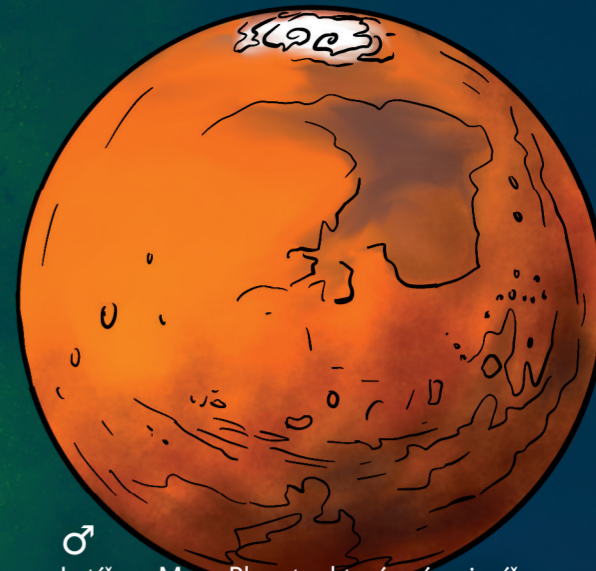
počet hráčů: 1 – 4
potřeby: čtyři figurky stejné barvy pro každého hráče, šestistěnná kostka

Nastalo zemětřesení a vzniklé vlny se chtějí z epicentra dostat na seismickou stanici. Každá postupuje jinak rychle a skrz různá prostředí. Máš jednu figurku pro P-vlnu, jednu pro S-vlnu a dvě pro povrchové vlny. Tým úkolem je všechny dostat do cíle jako první. Jak?

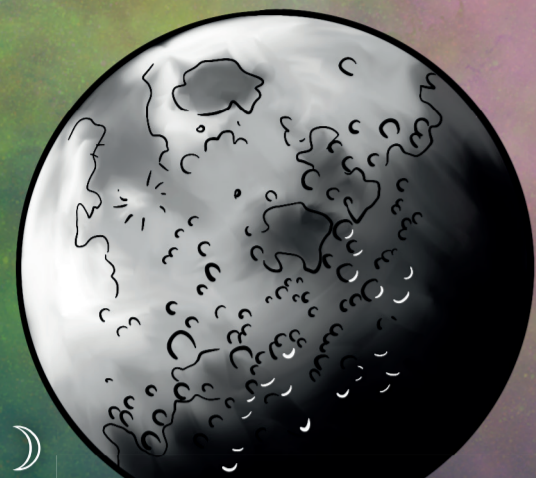
Hod' kostkou. Když hodíš, rozhodni se, jakou vlnou chceš jít. P-vlna běží po kulatých políčkách, a protože je nejrychlejší, násobíš hozené číslo dvěma (třeba když padne pětka, táhneš o deset polí). S-vlna jde po trojúhelníkových políčkách o hozené číslo. Obě povrchové vlny postupují po hranatých polích, a protože jsou nejpomalejší, dělíš sudé hozené číslo dvěma (příklad: když hodíš trojku, posuneš se o tři pole, ale když hodíš čtyřku, vydělíš ji napůl a postoupíš jen o dvě). Pak hraje další hráč. V každém kole hýbeš jen jednou vlnou.

Ale pozor na záhadná narušení časoprostorového kontinua, která tě mohou vyslat do vesmíru!

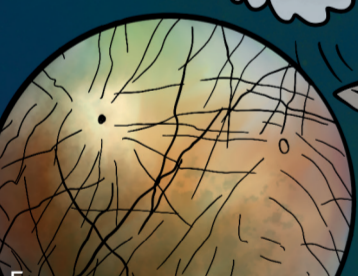
Hodně štěstí!



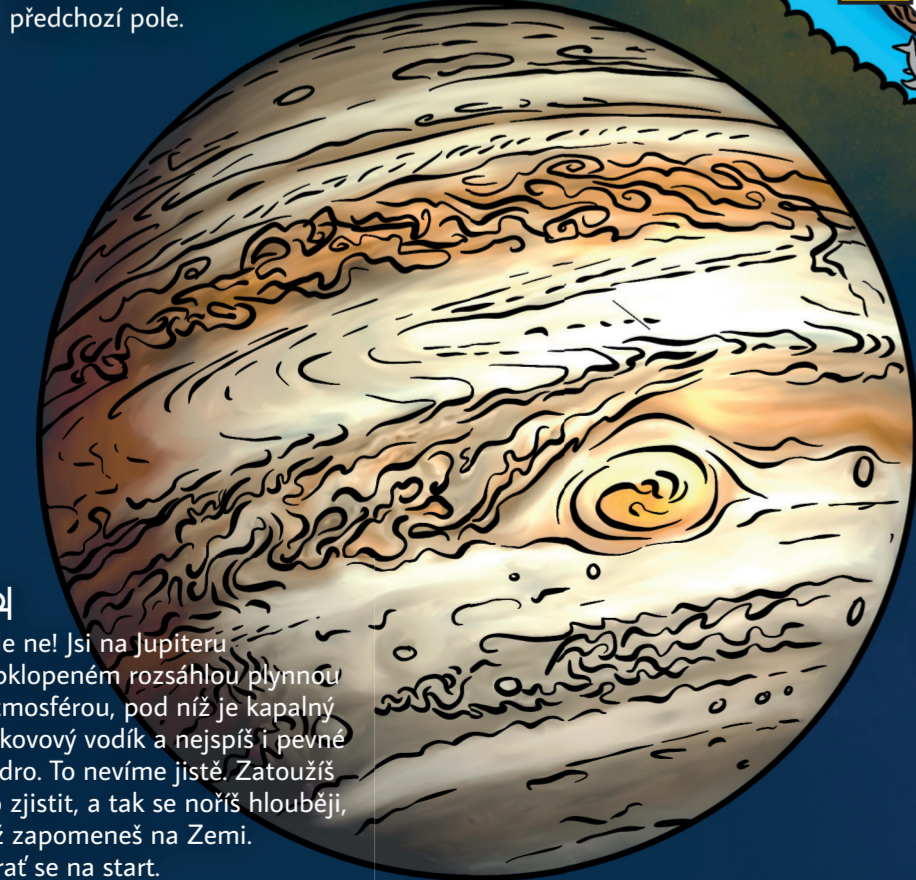
♂
Letíš na Mars. Planetu, která má nejspíš celé jádro pevné, a tak v něm jako S-vlna nezanikneš. Musíš počkat, až tě seismometrem zachytí sonda InSight, pošle zprávu na Zemi a ty vylezeš ze seismogramu rovnou v cíli. Potřebuješ dvakrát za sebou hodit šestku, do té doby se všemi vlnami stojíš.



☾
Měsíc! Ale nejsi tu o samotě. Cítíš další vlny, slabé, vyvolané slapovým vlivem Země, změnami teploty a dopady meteoritů. Snad se ti podaří vrátit na Zem. Hod' 2x kostkou. Až součet hodů přesáhne 10, vrať se na předchozí pole.

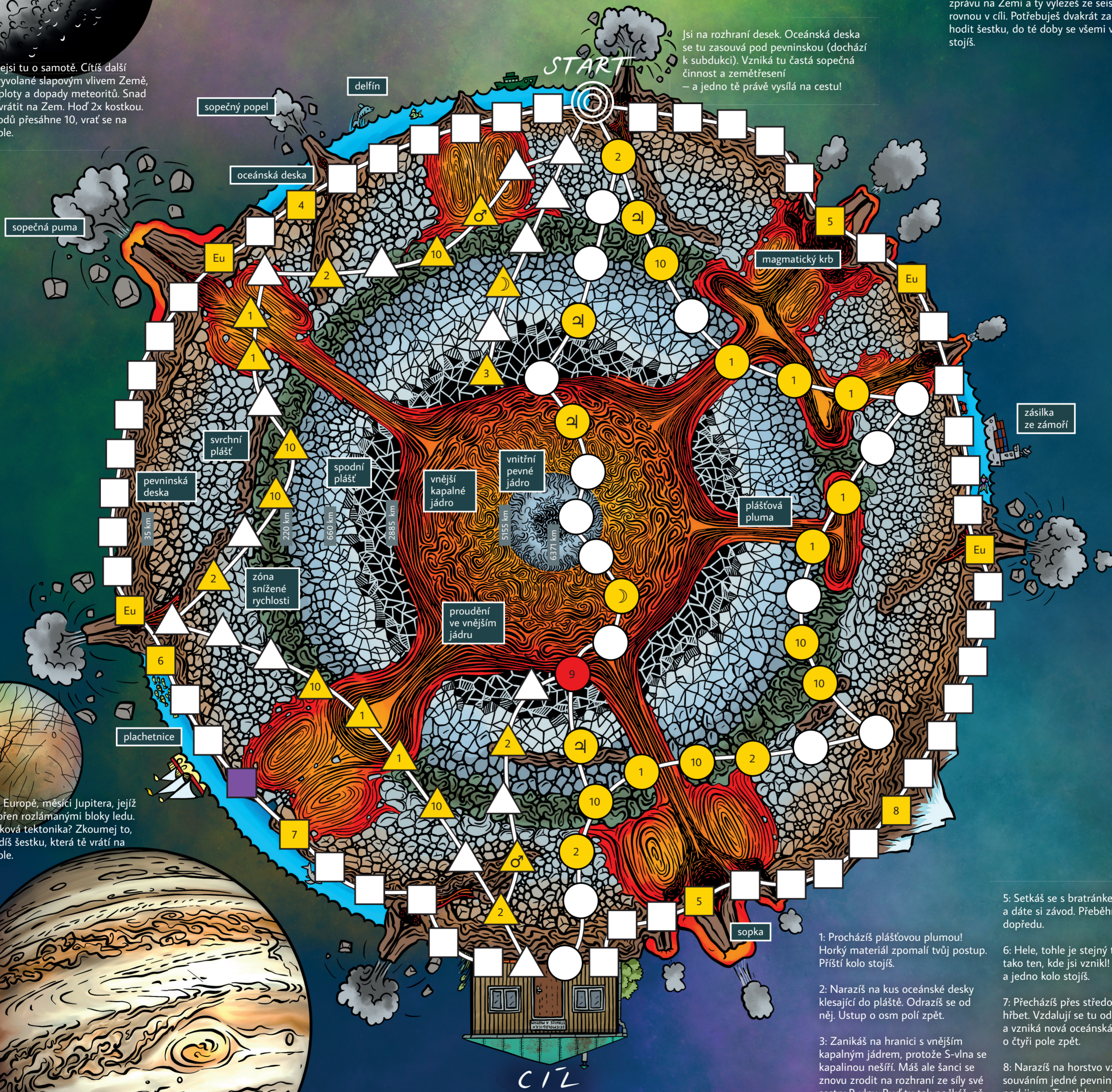


♃
Ocitáš se na Europě, měsíci Jupitera, jejíž povrch je tvořen rozlámanými bloky ledu. Je i tady desková tektonika? Zkoumej to, dokud nehodíš šestku, která tě vrátí na předchozí pole.



♃
Ale ne! Jsi na Jupiteru obklopeném rozsáhlou plynnou atmosférou, pod níž je kapalný a kovový vodík a nejspíš i pevné jádro. To nevíme jistě. Zatoužíš to zjistit, a tak se noříš hlouběji, až zapomeš na Zemi. Vrať se na start.

♂
Jsi na rozhraní desek. Oceánská deska se tu zasouvá pod pevninskou (dochází k subdukci). Vzniká tu častá sopečná činnost a zemětřesení – a jedno tě právě vysílá na cestu!



- 1: Procházíš plášťovou plumou! Horký materiál zpomalí tvůj postup. Příští kolo stojíš.
- 2: Narazíš na kus oceánské desky klesající do pláště. Odrazíš se od něj. Ustup o osm polí zpět.
- 3: Zanikáš na hranici s vnějším kapalným jádrem, protože S-vlna se znovu zrodí na rozhraní ze síly své sestry P-vlny. Buď tu tak počkáš, až bude tvá P-vlna na červeně označeném poli, kam pak můžeš skočit, nebo se můžeš kdykoli vrátit na start.
- 4: Mikrootřesy vyvolané působením bouří a větru na oceán ti načechrají vlasy. To se najednou příjemně běží! Než se naděješ, ocitáš se na fialovém poli na opačném konci světa.

- 5: Setkáš se s bratránkem ze sopky a dáte si závod. Přeběhni o tři pole dopředu.
- 6: Hele, tohle je stejný typ zlomu jako ten, kde jsi vznikl! Zakoukáš se a jedno kolo stojíš.
- 7: Přecházíš přes středooceánský hřbet. Vzdalují se tu od sebe desky a vzniká nová oceánská kůra. Ustup o čtyři pole zpět.
- 8: Narazíš na horstvo vzniklé podsováním jedné pevninské desky pod jinou. Ten tlak – a ty vrcholky! Vyvoláš menší sesuv, který tě posune o jedno pole kupředu.
- 9: Na rozhraní se odrazíš a ztratíš část své síly. Postup o dvě pole dozadu. Platí jen pro P-vlnu, nikoli S-vlnu vzniklou na rozhraní.
- 10: Procházíš zónou snížené rychlosti. Ustup o jedno pole.