

Svet

OTÁZKY A ODPOVEDE



ÁZIA AFRIKA AUSTRÁLIA A OCEÁNIA SEVERNÁ A JUŽNÁ AMERIKA EURÓPA NAPRIEČ KONTINENTMI

Hrací materiál:

400 kariet s 2400 otázkami a odpoveďami, herný plán, 6 figúrok, 36 žetónov v 6 farbách kontinentov, hracia kocka, pravidlá.

Cieľ hry

V tejto hre sa snažíte správne odpovedať na otázky zo šiestich rôznych okruhov – kontinentov. Pohybujete svojou figúrkou po hernom pláne a podľa toho, na ktorom políčku skončíte, sa určí okruh otázky, na ktorú budete odpovedať. Pokiaľ skončíte pohyb na políčku Ázia, budete odpovedať na otázku z Ázie. V rámci každého kontinentu môžete dostať otázku z histórie, kultúry, prírody/vedy/techniky, športu, geografie alebo rôzneho.

Vždy keď odpoviete správne, dostanete žetón s príslušným kontinentom. Cieľom hry je nazbierať šesť žetónov so šiestimi rôznymi kontinentmi. V momente, keď sa vám podarí tieto žetóny nazbierať, zamierite k stredovému políčku. Ak správne odpoviete na záverečnú otázku, zvíťazíte.

Karty otázok

Otázky sú rozdelené do šiestich rôznych okruhov:



Na každej karte je jedna otázka z každého zo šiestich okruhov. Tieto okruhy sú tiež vyznačené na žetónoch a na políčkach herného plánu, takže je vždy jasný okruh, z ktorého bude otázka, na ktorú treba odpovedať (obrázok 2). Správnu odpoveď na každú otázku nájdete na zadných stranách kariet s otázkami. Každá odpoveď má uvedené **3 možnosti (a, b, c)**, ale len možnosť, ktorá je označená **tučným písmom**, je správna.

Príprava hry

Karty otázok zamiešajte a rozdeľte na toľko približne rovnakých kôpok, koľko bude hráčov. Hráči si kôpky rozoberú a dajú pred seba otázkami hore. Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na jedno z rohových políčok so symbolom lietadla (obrázok 1). Na jednom políčku môže stáť viac figúrok. Každý hráč potom hodí kockou a ten, kto hodí najvyššie číslo, začína. Ďalší hráči pokračujú v hre v smere hodinových ručičiek.

Pred začiatkom hry by ste sa mali dohodnúť, akú presnosť odpovedí na otázky budete vyžadovať. Ak je napríklad položená otázka týkajúca sa mena určitej osoby, či bude ako správna odpoveď stačiť priezvisko, alebo celé meno. Alebo ak je položená otázka na číselný údaj, či bude povolená nejaká tolerancia (niekedy je tolerancia v otázke priamo uvedená).

Priebeh hry

Keď je hráč na ťahu, hodí kockou a posunie svoju figúrku na hernom pláne o príslušný počet políčok v ľubovoľnom smere. Políčko, na ktorom figúrka skončí svoj pohyb, určí okruh, z ktorého bude položená otázka. Ak figúrka skončí na jednom z **rohových políčok (symbol lietadla)**, môže si hráč

okruh otázok zvoliť, a to tak, že „odletí“ (posunie figúrku) na ktorékoľvek políčko na vonkajšom okraji herného plánu.

Potom hráč po jeho ľavici vezme kartu otázok zospodu svojej kôpky a prečíta príslušnú otázku. Nastane jedna z nasledujúcich troch možností:

- Ak hráč neodpovie alebo odpovie nesprávne, jeho ťah končí a pokračuje hráč po jeho ľavici.
- Ak hráč odpovie správne, dostane žetón s príslušným kontinentom a položí si ho pred seba. Jeho ťah tým končí a pokračuje hráč po jeho ľavici.
- Ak hráč odpovie správne na otázku z okruhu, z ktorého už žetón má, nedostáva už ďalší žetón (nikto nesmie mať viac žetónov z jedného kontinentu), ale získava nový ťah. Opäť hodí kockou a podľa čísla, ktoré padlo, posunie svoju figúrku. Hráč po jeho ľavici vytiahne ďalšiu kartu a prečíta otázku z okruhu, na ktorom figúrka skončila svoj ďalší pohyb. Týmto spôsobom môže hráč vo svojom ťahu pokračovať dovtedy, kým bude na otázky odpovedať správne.

Na konci ťahu je použitá karta otázok vyradená z hry.

Cesta k víťazstvu

Keď hráč nazbiera všetkých šesť rôznych žetónov, môže v ďalšom kole zamieriť na jedno z rohových políčok, ktoré si vyberie na postup do stredy. Počas cesty môže štandardne odpovedať na otázky a využiť tak možnosť ďalšieho ťahu vďaka správnej odpovedi. Ak hráč hodí vyššie číslo, ako potrebuje na zastavenie na zvolenom rohovom políčku, môže sa na ňom napriek tomu zastaviť. Tu ale v každom prípade končí svoj ťah.

Od svojho ďalšieho ťahu hráč už nehádza kockou a posúva sa na prvé políčko s otázkami smerom k stredy herného plánu (obrázok 3). Posunúť sa



obrázok 1



obrázok 2



obrázok 3

smerom k stredu je teraz možné len tak, že hráč správne zodpovie otázku z okruhu, na ktorého políčku práve stojí.

- Ak hráč neodpovie, alebo odpovie nesprávne, jeho ťah končí, figúrka ostáva stáť na mieste a pokračuje hráč po jeho ľavici. V nasledujúcom kole bude hráč odpovedať na ďalšiu otázku z rovnakého okruhu.
- Ak hráč odpovie správne, posunie svoju figúrku o jedno políčko smerom k stredu. Jeho ťah aj tak končí a v nasledujúcom ťahu bude odpovedať na otázku na políčku, kde sa zastavil.

Vít'az

Ak hráč odpovedal správne na otázky na obidvoch políčkach medzi rohovým a stredovým políčkom, postúpi so svojou figúrkou do stredového políčka (obrázok 3). Vo nasledujúcom kole bude hráč odpovedať na jednu otázku z okruhu, ktorý vyberie hráč po jeho ľavici. Tento hráč vyberá okruh bez toho, aby sa vopred pozrel na otázky.

- Ak hráč neodpovie alebo odpovie nesprávne, jeho figúrka ostáva na stredovom políčku a v nasledujúcom kole bude hráč opäť odpovedať na otázku z okruhu, ktorý zvolí hráč po jeho ľavici. Tento okruh môže byť iný ako v predošlom kole.
- Ak hráč odpovie správne, stáva sa víťazom.

Varianty hry

1. **Hra pre expertov:** Hráč, ktorému je položená otázka, odpovedá bez použitia možnosti odpovede (a, b, c). Výnimku tvoria otázky, ktoré sú formulované tak, že je nutné spoluhráčovi ponúknuť možnosti odpovede.
2. **Základná hra:** Hráč, ktorému je položená otázka, dostáva zároveň možnosť výberu z možnosti odpovede a môže si tak tipnúť správnu odpoveď.
3. **Hra pre začiatočníkov:** Hráč, ktorému je položená otázka, dostáva možnosť výberu z troch možností odpovede, ale ak na prvý raz neuhádne, dostane ešte jednu – poslednú šancu, aby si tipol správnu odpoveď.
4. **Hra na vonkajšom okruhu:** Hráč dostane ľubovoľný žetón s kontinentom, vždy keď správne odpovie na otázku. Hra končí vo chvíli, keď sa pozbiera všetkých 36 žetónov. Zvíťazí hráč, ktorý ich nazbiera najviac.
5. **Hra bez herného plánu:** Použijú sa iba karty otázok. Výber okruhu sa určí hodom kockou (1 – 6). Ak hráč odpovie správne, nechá si u seba kartu otázok. Zvíťazí hráč, ktorý nazbiera za vopred dohodnutý čas najviac kariet otázok.
6. **Hra v tímoch:** Pred začiatkom hry je ale potrebné sa rozhodnúť, či sa pri odpovedaní na otázky môžu členovia tímu spolu radiť alebo nie.
7. **Akčný variant:** V momente, keď figúrka skončí svoj pohyb na políčku, kde stojí figúrka iného hráča, a hráč správne zodpovie otázku, môže sa rozhodnúť namiesto získania žetónu či získania ťahu navyše vziať akýkoľvek žetón hráčovi, ktorému figúrka patrí, a dať mu zaň jeden zo svojich. Musí však dodržať pravidlo, že žiadny hráč nesmie mať viac žetónov toho istého kontinentu.
8. **Jeden tip na záver:** Pohybujte figúrkami po hernom pláne iba v smere hodinových ručičiek. Hra sa tak predĺži o niekoľko otázok a bude viac záležat' na tom, koľko padne na kocke.