



Herný materiál

400 kariet s 2 400 otázkami a odpoveďami, hrací plán, šesť figúrok, 36 žetónov s mapou Európy v šiestich farbách, kocka, pravidlá.

Cieľ hry

V tejto hre sa snažíte správne odpovedať na otázky zo šiestich rôznych okruhov. Pohybujete svojou figúrkou na hracom pláne a podľa toho, na ktorom poli skončíte, sa určí okruh otázok, na ktorú budete odpovedať. Ak skončíte pohyb na poli história, budete odpovedať na otázku z histórie. Vždy keď odpoviete správne, dostanete žetón s mapou Európy vo farbe patriacej danému okruhu otázok. Cieľom hry je nazbierať šesť žetónov s mapou Európy v šiestich rôznych farbách. Vo chvíli, keď sa vám podarí tieto žetóny nazbierať, zamierite k stredovému poľu. Ak správne odpoviete na záverečnú otázku, zvíťazíte.

Karty otázok

Otázky sú rozdelené do šiestich rôznych okruhov: história, kultúra, príroda/veda/technika, geografia, šport a rôzne. Na každej karte je jedna otázka z každého zo šiestich okruhov. Tieto okruhy sú vyznačené na kartách i na žetónoch. Sú vyznačené aj na poliach na hracom pláne, takže bude vždy jasný okruh, z ktorého bude otázka, na ktorú budete odpovedať (obrázok 2). Správnu odpoveď na každú otázku nájdete na zadných stranách kariet s otázkami.

Príprava hry

Karty otázok zamiešajte a rozdeľte na toľko približne rovnakých kôpk, koľko bude hráčov. Každý hráč dostane jednu kôpku a položí ju pred seba otázkami nahor. Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na jedno

z rohových polí hracieho plánu (obrázok 1). Na jednom poli môže stáť viac figúrok. Všetci hráči hodia 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 počas hry vyžadovať. Ak bude napríklad položená otázka na meno osoby, či bude ako správna odpoveď stačiť priezvisko alebo celé meno. Alebo ak bude položená otázka na dátum, či bude povolená nejaká tolerancia. Taktiež si vždy dobre prečítajte otázku. Mnoho odpovedí obsahuje aj doplňujúce informácie, na ktoré však netreba odpovedať.

Priebeh hry

Keď je hráč na tahu, hodí kockou a posunie svoju figúrku na hracom pláne o príslušný počet polí v ľubovoľnom smere. Pole, na ktorom figúrka skončí svoj pohyb, určí okruh, z ktorého bude položená otázka. Pokiaľ figúrka skončí na jednom z rohových polí (symbol vlajky), môže si hráč okruh zvoliť. Potom hráč po jeho ľavici vezme kartu otázok zosopdu 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 vo farbe príslušného okruhu a položí si ho pred seba. Jeho ťah končí a pokračuje hráč po jeho ľavici.
- Ak hráč odpovie správne na otázku z okruhu, z ktorého už žetón má, nedostane už ďalší žetón (nikto nesmie mať viac žetónov jednej farby), ale získava nový ťah. Opäť hodi kockou a podľa čísla, ktoré padlo, opäť posunie svoju figúrku. Hráč po jeho ľavici vytiahne ďalšiu kartu otázok 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 sa použitá karta otázok vyradí z hry.

Cesta k víťazstvu

Keď hráč nazbiera všetkých šesť rôznych žetónov, môže v ďalšom kole zamieriť k jednému z rohových polí, ktoré si vyberie na postup do stredu. Po ceste môže štandardne odpovedať na otázky a využiť tak možnosť ďalšieho ťahu pri správnej odpovedi. Ak hráč hodí vyššie číslo, než potrebuje na to, aby sa na zvolenom rohovom poli zastavil, môže sa na ňom zastaviť. Tu v každom prípade končí jeho ťah.

Od svojho ďalšieho ťahu hráč už kockou neháďa, ale posúva sa na prvé pole s otázkami smerom k stredu hracieho plánu (obrázok 3). Posunúť sa ďalej, smerom k stredu, je teraz možné iba tak, že hráč správne odpovie na otázku z okruhu určeného poľom, na ktorom práve stojí.

Okruhy otázok sú vyznačené aj na týchto poliach.

- Ak hráč neodpovie alebo odpovie nesprávne, jeho ťah končí, jeho figúrka zostáva stáť na mieste a pokračuje hráč po jeho ľavici. V nasledujúcom kole bude hráč odpovedať na ďalšiu otázku z toho istého okruhu.
- Ak hráč odpovie správne, posunie svoju figúrku o jedno pole smerom k stredu. Jeho ťah aj tak končí a v nasledujúcom ťahu bude odpovedať na otázku na ďalšom poli.

Vítaz

Pokiaľ hráč odpovedal správne na otázky na oboch poliach medzi rohovým a stredovým poľom, postupí so svojou figúrkou na stredové pole (obrázok 3). V 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 zostáva na stredovom poli a v nasledujúcom kole bude hráč opäť odpovedať na otázku z okruhu, ktorý zvolí hráč po jeho ľavici. Tento okruh môže byť iný než v predchádzajúcom kole.
- Ak hráč odpovie správne, stáva sa víťazom.

Varianty hry

1. Hrá sa iba na vonkajšom kruhu hracieho plánu. Hráč dostane ľubovoľný žetón s mapou, vždy keď správne odpovie na otázku. Hra končí vo chvíli, keď sa pozbierejú všetky žetóny. Vítazí hráč, ktorý ich nazbiera najviac.
2. Hrá sa bez hracieho plánu. Používajú sa iba karty otázok. Výber okruhu určité hodom kockou (1 – 6). Ak hráč odpovie správne, nechá si u seba kartu otázok. Vítazí hráč, ktorý nazbiera za vopred dohodnutý čas najviac kariet otázok.
3. Pohybujte figúrkami po hracom pláne iba v smere hodinových ručičiek. Hra sa tak predlží o niekoľko otázok a bude viac záležať na tom, koľko padne na kocke.
4. Môžete hrať aj v tímoch. Pred začiatkom hry sa ale treba dohodnúť, či sa pri odpovedaní na otázky môžu členovia tímu spolu radiť alebo nie.
5. Ponúkame vám aj akčnejší variant. V prípade, že figúrka skončí svoj pohyb na poli, kde stojí figúrka iného hráča, a hráč správne odpovie na otázku, môže sa rozhodnúť namiesto získania žetónu či získania ťahu naviac vziať ľubovoľný žetón hráčovi, ktorému figúrka patrí, a dať mu zaň jeden zo svojich. Musí však dodržať pravidlo, že žiadny hráč nesmie mať viac žetónov rovnakej farby.
6. Pokiaľ je pre hráča príťažlivý okruh otázok daný poľom, na ktorom stojí jeho figúrka, môže si namiesto neho vybrať ktorýkoľvek iný okruh otázok, ale odpovedať na dve otázky. Ak odpovie na obe správne, dostane jeden žetón vo farbe poľa, na ktorom stojí.

Obrázok 1



Obrázok 2



Obrázok 3

