

SLOVENSKO

OTÁZKY A ODPOVEDE

Herný materiál: 400 kariet s 2 400 otázkami a odpoveďami, hrací plán, 6 figúrok, 36 žetónov s mapou Slovenskej republiky v šiestich farbách, kocka, pravidlá

Cieľ hry

V tejto hre sa snažíte správne odpovedať na otázky zo šiestich rôznych okruhov. Pohybujete svojou figúrkou po hracom pláne a podľa toho, na ktorom poli skončíte, sa určí okruh otázky, na ktorú budete odpovedať. Ak skončíte na poličku história, budete odpovedať na otázku z histórie. Vždy keď odpoviete správne, dostanete žetón s mapou Slovenskej republiky vo farbe prislúchajúcej danému okruhu otázok. Cieľom hry je nazbierať šesť žetónov 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/technika/veda, geografia, šport a rôzne. Na každej karte je jedna otázka z každého zo šiestich okruhov. Okruhy sú vyznačené na kartách i na žetónoch. Sú vyznačené i na poliach na hracom pláne, takže je vždy jasný okruh, z ktorého bude otázka, na ktorú máte odpovedať (obrázok 2). Správnu odpoveď na každú otázku nájdete na zadných stranách kariet s otázkami.

Príprava hry

Karty otázok zamiešajte a rozdeľte na približne toľko rovnakých kôpok, koľko bude hráčov. Hráči si kôpky rozdelia medzi sebou a dajú ich 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 v priebehu hry vyžadovať. Ak sa napríklad položená otázka týka mena osoby, určite, či bude ako správna odpoveď stačiť

priezvisko alebo celé meno. Ak sa položená otázka týka dátumu, či bude povolená nejaká tolerancia. Takisto si vždy dobre prečítajte otázku. Mnoho odpovedí obsahuje aj doplnujúce informácie, ktoré však nie je nutné zodpovedať.

Priebeh hry

Keď je hráč na ťahu, hodí kockou a posunie svoju figúrku na hracom pláne o príslušný počet polí v ľubovoľnom smere. Pole, na ktorom figúrka skončí, určí okruh, z ktorého bude položená otázka. Ak figúrka skončí na jednom z rohových polí (symbol vlajky), hráč si môže okruh zvoliť sám. Potom hráč po jeho ľavici vezme kartu otázok zospodu svojej kôpky a prečíta príslušnú otázku. Nastane jedna z týchto 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 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, nedostáva už ďalší žetón (nikto nesmie mať viac žetónov jednej farby), ale získava nový ťah. Opäť hodí kockou a podľa čísla, ktoré padlo, opäť posunie svoju figúrku. Hráč po jeho ľavici vytiahne ďalšiu kartu otázok a prečíta tú, ktorá príslúcha okruhu, na ktorom figúrka skončila. Týmto spôsobom môže hráč v ťahu pokračovať dovtedy, kým bude na otázky odpovedať správne. Na konci ťahu sa použitá karta otázok vyradí z hry.

Cesta k víťazstvu

Vo chvíli, keď hráč nazbiera všetkých šesť žetónov rôznych farieb, môže v ďalšom kole zamieriť na jedno z rohových polí, ktoré si vyberie na postup do stredného poľa. Po ceste môže štandardne odpovedať na otázky a využiť tak možnosť ďalšieho ťahu pri správnej odpovedi. Ak hráč hodí vyššie číslo, ako potrebuje, aby sa na zvolenom rohovom poli zastavil, môže sa na ňom zastaviť. Tu v každom prípade končí svoj ťah. Od svojho ďalšieho ťahu hráč už kockou nehádza a posúva sa na prvé pole s otázkami smerom do stredného hracieho plánu (obrázok 3). Posunúť sa ďalej, teda smerom ku strednému, je teraz možné iba tak, že hráč správne odpovie na otázku na poli, na ktorom práve stojí. Okruhy otázok sú vyznačené i 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 ďalšom kole bude hráč odpovedať na ďalšiu otázku z rovnakého okruhu.

- Ak hráč odpovie správne, posunie svoju figúrku o jedno pole smerom ku strednému. Jeho ťah i tak končí a v ďalšom ťahu bude odpovedať na otázku na ďalšom poli.

Víťaz

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

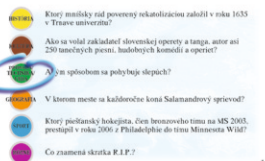
Varianty hry

1. Hra iba na vonkajšom kruhu hracieho plánu. Hráč dostane akýkoľvek žetón s mapou, vždy keď správne odpovie na otázku. Hra končí vo chvíli, keď sa zo zbierajú všetky žetóny. Zvíťazí hráč, ktorý ich nazbiera najviac.
2. Hra bez hracieho plánu. Použijú sa iba karty otázok. Výber okruhu určite hodením kockou (1 – 6). Ak hráč odpovie správne, nechá si kartu otázok u seba. Zvíťazí hráč, ktorý nazbiera za vopred dohodnutý čas najviac kariet otázok.
3. Pohybujte figúrkami po hracom pláne iba v smere hodinových ručičiek. Predíži to hru o niekoľko otázok a bude viac záležať na tom, aké číslo padne na kocke.
4. Môžete tiež hrať v tímoch. Pred začiatkom hry sa ale treba rozhodnúť, či sa pri odpovediach na otázky môžu členovia tímu spolu radiť, alebo nie.
5. Ponúkame vám aj akčnejší variant. Vo chvíli, keď figúrka skončí na poličku, kde stojí figúrka iného hráča, a hráč správne odpovie na otázku, môže sa namiesto zisku žetónu či ťahu rozhodnúť 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 jednej farby.

Veľa šťastia!

Tvorcovia otázok: Marián Král, Róbert Špoták, Michal Seman, Rastislav Hríbk, Peter Černák, Ivana Košibová a ďalší...

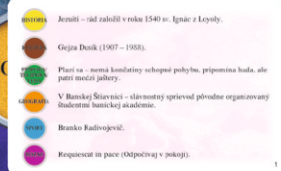
Albi



Obrázok 1



Obrázok 2



Obrázok 3

