



Hrací materiál

300 kariet s 1 200 otázkami a odpoveďami, herný plán, 6 figúrok, 24 žetónov s mapou Slovenskej republiky v štyroch farbách, kocka, pravidlá.

Cieľ hry

V tejto hre sa snažíte správne odpovedať na otázky zo štyroch rôznych okruhov. Pohybujete svojou figúrkou na hracom pláne a podľa toho, na ktorom poli skončíte, sa určí okruh otázky, na ktorú budete odpovedať. Ak skončíte na poličku Kultúra, budete odpovedať na otázku z kultúry. Vždy, keď odpoviete správne, dostanete žetón s mapou Slovenskej republiky vo farbe daného okruhu otázky.

Cieľom hry je nazbierať štyri žetóny v štyroch rôznych farbách. Vo chvíli, keď sa vám podarí tieto žetóny nazbierať, môžete zamieriť k stredovému poličku. Ak správne odpoviete na záverečnú otázku, zvíťazíte.

Karty otázok

Otázky sú rozdelené do štyroch rôznych okruhov: Ľudia a spoločnosť, Príroda a geografia, Kultúra a Rôzne. Na každej karte je jedna otázka z každého zo štyroch okruhov. Okruhy sú vyznačené na kartách i na žetónoch. Sú vyznačené i na poliach na hernom pláne, takže bude vždy jasný okruh otázky, 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 približne na toľko rovnakých balíčkov, koľko bude hráčov. Hráči si balíčky rozoberú a položia pred seba otázkami nahor.

Každý hráč si vyberie jednu figúrku a postaví ju na jedno z rohových polí herného plánu (obrázok 1). Na jednom poli môže stáť viacero 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 otázka týka mena osoby, dohodnite sa, či bude ako správna odpoveď stačiť priezvisko alebo celé meno. Ak sa položená otázka týka dátumu, ujasnite si, či bude povolená nejaká tolerancia. Okrem toho si vždy dobre prečítajte otázku. Mnoho odpovedí obsahuje aj doplnujúce informácie, ktoré však nie je nutné v odpovedi uviesť.

Priebeh hry

Keď je hráč na ťahu, hodí kockou a posunie svoju figúrku na hernom 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 vľajky), hráč si môže okruh zvoliť. Potom hráč po jeho ľavici vezme kartu otázok zospodu svojho balíčka a prečíta príslušnú otázku. Nastane jedna z nasledujúcich troch možností:

- Ak hráč neodpovie alebo odpovie nesprávne, jeho ťah končí a na ťahu je hráč po jeho ľavici.
- Ak hráč odpovie správne, dostane žetón vo farbe príslušného okruhu a položí ho pred seba. Jeho ťah končí a na ťahu je hráč po jeho ľavici.
- Ak hráč odpovie správne na otázku z okruhu, z ktorého už žetón má, nedostane ďalší žetón (nikto nesmie mať viac žetónov jednej farby), ale získava možnosť nového ťahu. Opäť hodí kockou a podľa čísla, ktoré padlo, opäť posunie svoju figúrku. Hráč po jeho ľavici vytiahne ďalšiu kartu otázok a prečíta tú, ktorá zodpovedá okruhu, na ktorom figúrka skončila. 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

Vo chvíli, keď hráč nazbiera štyri žetóny rôznej farby, môže v ďalšom kole zamieriť na jedno z rohových polí, ktoré si pre postup do stredu vyberie. 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 zastavil na zvolenom rohovom poli, môže sa na ňom zastaviť. Tu ale každopádne končí svoj ťah. Od ďalšieho ťahu hráč už neháďže kockou a posúva sa na prvé pole s otázkami smerom k stredu herného plánu (obrázok 3). Posunúť sa ďalej smerom ku stredu 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 ostáva stáť na mieste a na ťahu je hráč po jeho ľavici. V budúcom kole bude hráč odpovedať na ďalšiu otázku z rovnakého okruhu.
- Ak hráč odpovie správne, posunie svoju figúrku o jedno pole smerom ku stredu. Jeho ťah i tak končí.

Vítaz

Ak hráč odpovedal správne na otázky na oboch poličkách 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 budúcom 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 okruhu herného plánu. Hráč dostane ľubovoľný žetón s mapou vždy, keď správne odpovie na otázku. Hra končí vo chvíli, keď bolí rozobrané všetky žetóny. Vítaví hráč, ktorý ich nazbiera najviac.
2. Hra bez herného plánu. Použijú sa iba karty otázok. Výber okruhu určité hodom kockou (1 – 6). Čísla 1 – 4 priradiť k jednotlivým okruhom. Ak padne číslo 5 alebo 6, háďže znova alebo k nim priradiť okruhy, z ktorých chcete odpovedať na viac otázok. Ak hráč odpovie správne, nechá si pred sebou kartu otázok. Vítaví hráč, ktorý nazbiera za vopred dohodnutý čas najviac kariet otázok.
3. Pohybujte figúrkami po hernom pláne iba v smere hodinových ručičiek. Predĺži 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 je ale potrebné sa dohodnúť, či sa pri odpovediach na otázky môžu členovia tímu radiť alebo nie.
5. Akčnejší variant. Vo chvíli, keď figúrka skončí na poličku, kde stojí figúrka iného hráča, a hráč správne odpovie na otázku, môže sa rozhodnúť namiesto získania žetónu či získania ťahu navýše vziať akýkoľvek žetón hráčovi, ktorému figúrku vzal, a dať mu zaň jeden zo svojich žetónov. Musí však dodržať pravidlo, že žiaden hráč nesmie mať viacero žetónov jednej farby.

Obrázok 1



Obrázok 2



Obrázok 3

