

Evropa

OTÁZKY A ODPOVĚDI

Herní materiál:

400 karet s 2400 otázkami a odpověďmi, herní plán, 6 figurek, 36 žetonů s mapou Evropy v šesti barvách, kostka, pravidla.

Cíl hry:

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky z šesti různých okruhů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázek, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na políčku historie, budete odpovídat na otázku z historie. Pokaždé, když odpovíte správně, dostanete žeton s mapou Evropy v barvě příslušející danému okruhu otázek. Cílem hry je nasbírat šest žetonů s mapou Evropy v šesti různých barvách. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, zamíříte ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte.

Karty otázek:

Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů: **historie, kultura, příroda/věda/technika, geografie, sport a různé.** Na každé kartě je jedna otázka z každého z šesti okruhů. Tyto okruhy jsou vyznačeny na kartách i na žetonech. Jsou vyznačeny i na polích na herním plánu, takže bude vždy jasný okruh, ze kterého bude otázka, na kterou budete odpovídat (obrázek 2). Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadních stranách karet s otázkami.

Příprava hry:

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na přibližně tolik stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si otázky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí herního plánu (obrázek 1). Na jednom poli může stát více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Před začátkem hry byste se měli dohodnout, jakou přesnost odpovědí na otázky budete během hry vyžadovat. Například pokud je položena otázka na jméno osoby, zda bude jako správná odpověď stačit příjmení nebo celé jméno. Nebo pokud je položena otázka na datum, jestli bude povolena nějaká tolerance. Také si vždy dobře přečtěte otázku. Mnoho odpovědí obsahuje i doplňující informace, které však není nutné zodpovědět.

Průběh hry:

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svojí figurku na herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole,

na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí (symbol vlajky), může si okruh zvolit. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte příslušnou otázku. Nastane jedna z následujících třech možností:

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostává již další žeton (nikdo nesmí mít více žetonů jedné barvy), ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svojí figurku. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně. Na konci tahu je použitá karta otázek vyřazena ze hry.

Cesta k vítězství:

Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všech šest různých žetonů, může v dalším kole zamířit na jedno z rohových polí, které si pro postup do středu vybere. Po cestě může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde každopádně končí svůj tah. Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu (obrázek 3). Posunout se dál, směrem ke středu, je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí. Okruhy otázek jsou i na těchto polích vyznačeny.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, jeho figurka zůstává stát na místě a hraje hráč po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu.
- Pokud hráč odpoví správně, posune svojí figurku o jedno pole směrem ke středu. Jeho tah i tak končí a v příštím tahu bude odpovídat na otázku na dalším poli.

Vítěz:

Pokud hráč odpověděl správně na otázky na obou polích mezi rohovým a středovým polem, postoupí se svojí figurkou na středové pole (obrázek 3). Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho figurka zůstává na středovém poli a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolí hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.
- Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem.

Varianty hry:

1. Hra pouze na vnějším kruhu herního plánu. Hráč dostane kterýkoliv žeton s mapou pokaždé, když správně odpoví na otázku. Hra končí ve chvíli, kdy byly posbírány všechny mapy. Zvítězí hráč, který jich nasbíral nejvíce.
2. Hra bez herního plánu. Použijí se pouze karty otázek. Výběr okruhu určíte hodem kostkou (1-6). Pokud hráč odpoví správně, nechá si u sebe kartu otázek. Zvítězí hráč, který nasbírá za předem dohodnutý čas nejvíce karet otázek.
3. Pohybujte figurkami po herním plánu pouze ve směru hodinových ručiček. Prodlouží to hru o několik otázek a bude více záležet na tom, kolik padne na kostce.
4. Můžete také hrát v týmech. Před začátkem hry je ale třeba se rozhodnout, jestli se při odpovídání na otázky mohou členové týmu spolu radit, nebo ne.
5. Nabídneme vám také akčnější variantu. Ve chvíli, kdy figurka skončí svůj pohyb na políčku, kde stojí figurka jiného hráče, a hráč správně zodpoví otázku, může se rozhodnout místo získání žetonu či získání tahu navíc vzít jakýkoliv žeton hráči, jemuž figurka patří a dát mu za něj jeden ze svých. Musí však dodržet pravidlo, že žádný hráč nesmí mít více žetonů jedné barvy.
6. V případě, že je pro hráče obtížný okruh otázek na políčku, na kterém stojí jeho figurka, může si místo něj libovolně vybrat jiný okruh otázek, ale zodpovědět otázky dvě. Pokud odpoví obě správně, dostane jeden žeton v té barvě, na kterém políčku stojí.

obrázek 1



obrázek 2



obrázek 3

