



SVĚT

otázky a odpovědi

Obsah hry:

400 karet s 2 400 otázkami a odpověďmi, herní plán, 6 figurek, 36 žetonů v 6 barvách kontinentů, hrací kostka, pravidla

Cíl hry:

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky z šesti různých okruhů - kontinentů. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na poličku Asie, budete odpovídat na otázku z Asie. V rámci každého kontinentu můžete dostat otázku z historie, kultury, přírody/vědy/techniky, sportu, geografie nebo různého.

Pokaždé když odpovíte správně, dostanete žeton s příslušným kontinentem. Cílem hry je nasbírat šest žetonů s šesti různými kontinenty. 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:



najdete na zadních stranách karet s otázkami. Každá odpověď má 3 varianty (a, b, c), ale pouze ta varianta, která je označená tučným písmem, je správná.

Příprava hry:

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na tolik přibližně stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí **2**.

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.

Můžete hrát i těžší variantu, kdy hráči odpovídají rovnou, bez použití možností a, b, c. Před začátkem hry byste se měli dohodnout, jakou přesnost odpovědí budete vyžadovat, např. zda bude při otázce na jméno stačit pouze příjmení, nebo musí zaznít celé jméno, či může být povolena nějaká tolerance při otázce na datum apod.

Nechcete číst pravidla?
Podívejte se na videonávod!



1

AMERIKA Která je druhá nejdelší řeka v Jižní Americe po Amazonce?
EVROPA Které pohoří v Řecku je nejvyšší?
AFRIKA Existuje jen jeden africký vnitrozemský stát, který nemá přístup k oceánu. Který to je?
AUSTRÁLIE A OCEÁNIE Australský seriál z roku 1994 se jmenuje Škola zlomených srdcí. Který herec je tváří hry Cyberpunk 2077?
NAPŘÍČ KONTINENTY Který herec je tváří hry Cyberpunk 2077?
ASIE Ve kterém roce byla uznána většinou zemí světa suverénní státem Východní Timor?

1

EVROPA

2



SVĚT
otázky a odpovědi

3

Na každé kartě je jedna otázka z každého z šesti okruhů. Tyto okruhy jsou také vyznačeny na žetonech a na polích na herním plánu, takže bude vždy jasné, ze kterého okruhu bude otázka, na kterou budete odpovídat **1**. Správnou odpověď na každou otázku

Průběh hry:

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svoji 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, může si hráč okruh zvolit, a to tak, že „odletí“ (posune figurku) na kterékoli políčko na vnějším okraji herního plánu.

Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zesponu své hromádky a přečte příslušnou otázku. Nastane jedna z následujících tří možností:

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton s příslušným kontinentem 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 od jednoho kontinentu), ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji 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 nasbírání všech šest různých žetonů, může v dalším kole zaměřit na jedno z rohových polí, které si pro postup do středu vybere. Během cesty 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 3. Posunout se směrem ke středu je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku z okruhu, na jehož poli právě stojí.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, 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 svoji 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 svoji figurkou do středového pole 3. Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem poíval na otázky.

- 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.

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou?

Napište nám na info@albi.cz, rádi Vám zdarma zašleme novou!



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Vedoucí projektu: Michaela Streitová

Grafika a DTP: Marek Jaroš

Otázky: PhDr. Jana Bílková,

Dagmar Jandová, Zbyněk Otáhal

Distributor pro ČR:

ALBI Česká republika a.s.

Tháмова 13

186 00 Praha 8

www.eshop.albi.cz

Albi

