

**Cíl hry**

Vaším cílem bude získat žetony v hodnotě 20 bodů tím, že budete **správně odpovídat na otázky a také chytře tipovat** jak si povedou ostatní hráči, zda dobře či špatně.

Čím méně nápověd použijete, tím více bodů můžete získat.

Poslouchejte nápovědy a odpovědi hráčů před vámi, přidejte vlastní odpověď. Teprve poté se dozvíte, jak jste dopadli!

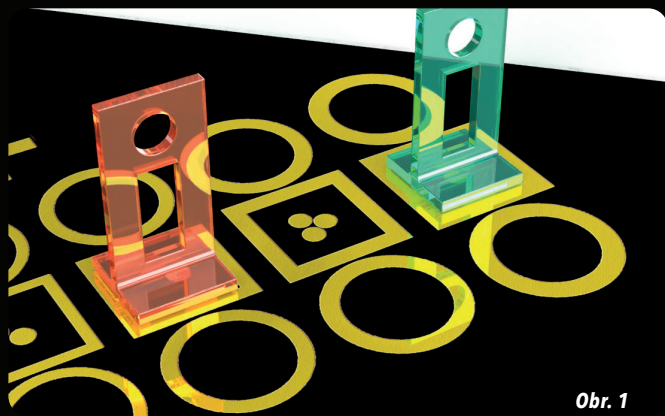
OBSAH: 400 karet • 1 herní plán • 4 iKNOW figurky • 4 iBET figurky • žetony (20× bílý, 15× černý)

- 1. Příprava hry:** Položte herní plán na stůl a každému hráči rozdejte sadu figurek stejné barvy – po jedné figurce iKNOW (odpovědací) a iBET (sázecí) a přidejte jeden bílý žeton. Při více než čtyřech hráčích vytvořte týmy.
- 2. Průběh prvního kola:** Vyberte hráče, který bude v prvním kole předčítat. Tento hráč přečte nahlas otázku z první karty, ale zatím **žádné nápovědy**. Ve hře najdete i obrázkové karty. Jsou zamíchané mezi ostatní otázky a když na ně přijde řada, odpovídáte na ně stejným způsobem. Předčítající ukáže obrázek všem hráčům, ale zatím nechte ani otázku ani nápovědy. Hráč, který předčítá, se nezapojuje do daného kola se svými figurkami iKNOW a iBET.
- 3. iKNOW:** Počínaje hráčem sedícím nalevo od předčítače, každý hráč umístí svou figurku iKNOW do **prázdného čtvercové pole** na herním plánu. Pokud se domnívá, že dokáže otázku správně zodpovědět hned po první nápovědi, umístí svou figurku na políčko označené třemi tečkami. Pokud chce slyšet více nápověd, umístí figurku na políčko označené jednou nebo dvěma tečkami (Obr. 1).

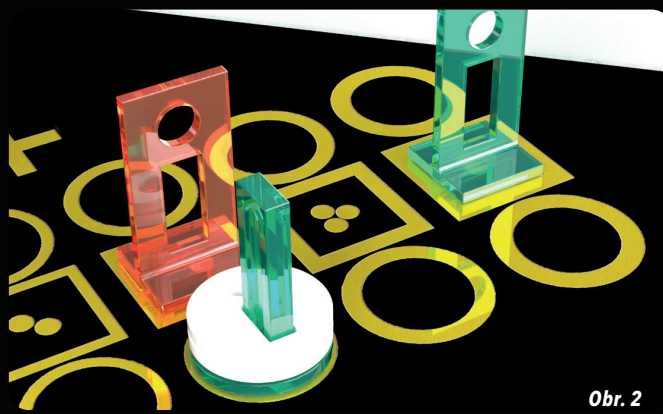


Nenechte se zmást – **čím méně nápověd** chcete slyšet, **tím více teček** zvolíte. Tečky totiž určují počet žetonů, které za správnou odpověď získáte.

- 4. iBET:** Hráč, jenž umístil svou figurku nejvýše, si jako první tipuje, kdo z ostatních hráčů otázku zodpoví správně (+) nebo špatně (-). Tipuje tím způsobem, že umístí svou figurku iBET na **prázdné kruhové pole** na hrací desce vedle iKNOW figurky zvoleného hráče (Obr. 2). Poté si všichni ostatní hráči v pořadí, v jakém budou odpovídat, tipnou stejným způsobem do zbylých volných políček.



Obr. 1



Obr. 2

5. Náповědy: Poté, co jsou všechny figurky iKNOW a iBET rozmístěny na herním plánu, předčítač jako první přečte **náповědu v hodnotě tří žetonů**. Na otázku nyní odpovídají hráči, jejichž figurky iKNOW jsou umístěny na polích **označených třemi tečkami**. Hráč, který má figurku nejvýše, odpovídá jako první a poté ostatní hráči na poli se třemi tečkami. Stejný proces opakuje s náповědami v hodnotě **dvou žetonů a jednoho žetonu**, dokud otázku nezodpovědí všichni. Hráčům nic nebrání odpovědět stejně, jako někdo před nimi. Jakmile na otázku odpoví všichni hráči, předčítač řekne správnou odpověď.

6. Kontrola výsledků: Za správnou odpověď na poli se **třemi tečkami** získávají hráči **3 bílé žetony**. Za správnou odpověď na poli s **2 tečkami** získávají **2 bílé žetony** a za správnou dopověď na poli s **1 tečkou** získávají **1 bílý žeton**. Za chybné odpovědi se body neztrácejí.

Hráči získají **1 bílý žeton**, pokud si **tipli správně** na jiného hráče. **Ztratí 1 žeton**, pokud se **netrefili**.

Předčítač vždy získává 2 bílé žetony.

- Předčítač vyhodnocuje figurky hráčů postupně, počínaje hráčem, který postavil svou **iKNOW figurku nejvýše**. Předčítač zkontroluje správnost odpovědi a přidělí hráči správný počet bílých žetonů. Poté vezme iBET figurky hráče/hráčů, kteří si tipovali na tuto odpověď a vrátí jim je zpět společně s **1 žetonem navíc**, pokud hráč **tipoval dobře**. Tomu, který tipoval špatně naopak **1 žeton vezme**. Předčítač vrátí hráči jeho iKNOW figurku a stejným způsobem začne vyhodnocovat další iKNOW figurku v pořadí. Po vyhodnocení všech figurek si předčítač vezme **2 bílé žetony**.



7. Další kolo: Role předčítače se posouvá po směru hodinových ručiček.

8. Konec hry: Vítězí hráč, který jako první nasbírá žetony v hodnotě 20 bodů.

Herní tipy

Varianta pro 2 hráče: Předčítač také odpovídá na otázku. Všechny náповědy i otázka samotná se překryjí jinou kartou a postupně se v průběhu kola odhalují. Předčítač na konci kola nezískává žádné žetony navíc.

Kolik náповěd využijí? Jakmile zazní otázka, zamyslete se, zda byste mohli vědět odpověď hned po první náповědě za 3 žetony. Pokud vám otázka připadá těžká, je lepší umístit svou figurku iKNOW níže (na pole s méně tečkami), kde budete mít k dispozici více náповěd.

Herní strategie: Vyhrávat žetony můžete i tipováním, jak si povedou ostatní hráči. Pokud jste si jistí, že konkrétní hráč odpoví správně, dejte svou iBET figurku na stranu jeho iKNOW figurky s (+). Pokud myslíte, že neuspěje, vyberte si (-). Pokud si věříte, že odpovíte správně a vaše iKNOW figurka je na třech tečkách, můžete tušit, že jiný hráč se pokusí využít vaší odpovědi, aby získal žetony. V takovém případě může být výhodné dát svou iBET figurku na (+) k tomuto hráči.

Žetony: Každý **bílý žeton** má hodnotu **1 bodu** a každý **černý žeton** má hodnotu **5 bodů**. Během hry si můžete žetony dle potřeby rozměňovat.



1 bod



5 bodů

Chybí vám komponenta nebo máte některou 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“!

albi