

# KVÍZ O EVROPĚ

## VARIANTA I

### Ke hře potřebujete:

- 1) „Karty s otázkami a odpověďmi“ – 97 kusů
- 2) „Písmenkové karty“ „a“, „b“ a „c“ – 4 x 3 kusy
- 3) Karta s názvy témat – 1 kus
- 4) Figurky – 4 kusy
- 5) Hrací kostka – 1 kus
- 6) Hrací deska – 1 kus
- 7) Žetony – 80 kusů
- 8) Přesýpací hodiny – 1 kus
- 9) Poznámkový blok – 1 kus
- 10) Kelímek – 1 kus
- 11) Kulička – 1 kus
- 12) Katapult – 1 kus
- 13) Návod

### Příprava ke hře:

Každý hráč si vybere svou figurku. Hrací desku rozložte doprostřed stolu. Hráči obdrží 3 „písmenkové karty“ („a“, „b“, „c“). Jeden ze dvou balíčků „karet s písmenky a odpověďmi“ vyjměte z krabice a položte je vedle hrací desky otázkami nahoru. Druhý balíček použijte, jakmile budou ve hře vyčerpány všechny karty z prvního balíčku. Pro zápis bodování si připravte také poznámkový blok se sloupci nadepsanými se jmény hráčů. Žetony mohou zůstat v krabici, avšak musí být v dosahu rukou.

### Začátek hry:

Každý z hráčů si před sebe postaví svou figurku a vedle si položí své 3 „písmenkové karty“, hřbetem nahoru. Hru zahájí nejmladší hráč (dále se pokračuje v pořadí dle pohybu hodinových ručiček). Hráč hodí kostkou a z políčka „START“ posune svou figurku o tolik políček, kolik bodů hodil na kostce. Jakmile figurku postaví na dané políčko, vezme si z hromádky „karty s otázkami a odpověďmi“ tak, aby nebylo vidět druhou stranu s odpověďmi. Následně nahlas přečte otázku z políčka o stejné barvě jako barva políčka na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka.

### Průběh hry:

Poté jeden z hráčů obrátí přesýpací hodiny a všichni hráči před sebe položí jednu ze svých „písmenkových karet“: buď „a“, „b“ nebo „c“, aniž by někdo ze soupeřů viděl, kterou si vybral. Po přesypání písku hráči obrátí svou vybranou „písmenkovou kartu“ a hráč, který četl otázku z „karty s otázkami a odpověďmi“, ji obrátí a přečte správnou odpověď. Po jejím přečtení ji odloží na zvláštní hromádku odpověďmi nahoru. Hráči, kteří jako svou odpověď vybrali tu správnou „písmenkovou kartu“, získají jeden bod, který si zapíšou do poznámkového bloku. Dalším hráčem na tahu je hráč po levé ruce předchozího hráče.

### Dodatečné označení políček:



- Jestliže se hráč během hry dostane při posunování po **vnější** dráze se svou figurkou na pole se šipkou, která ukazuje směrem dovnitř do hrací plochy, tak stejně jako v jiných

případech přečte otázku z „karty s otázkami a odpověďmi“ (z políčka o stejné barvě jako barva políčka na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka). Až hráč přijde opět na řadu, musí vjet na vnitřní dráhu. Na obou drahách se figurky pohybují ve směru hodinových ručiček a na jednom políčku může stát najednou i více figurek.



- Jestliže se hráč během hry dostane při posunování po **vnitřní** dráze se svou figurkou na pole se šipkou, která ukazuje směrem ven z hrací plochy, tak stejně jako v jiných případech přečte otázku z „karty s otázkami a odpověďmi“ (z políčka o stejné barvě jako barva políčka na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka). Až hráč přijde opět na řadu, musí vjet na vnější dráhu.

4

- Jestliže se hráč se svou figurkou dostane na políčko s číslem „1“, „2“, „3“ nebo „4“, může svou odpovědí na otázku z „karty otázek a odpovědí“ získat nebo ztratit dodatečný počet bodů. Množství otázek musí být shodné s číslem na políčku, na kterém hráčova figurka právě stojí. V takovém případě čte otázky hráč, který se nachází po levici tázaného hráče. Jestliže je na políčku číslo „1“, odpovídá hráč na jednu otázku z pole o stejné barvě jako barva políčka, na kterém stojí jeho figurka. Jestliže je na políčku s číslem „2“ nebo „3“, vybere si téma druhé a třetí otázky odpovídající hráč (první otázka dle popisu výše, čili dle barvy políčka, na kterém stojí jeho figurka). Hráč, který se ocitne na políčku s číslem „4“, musí odpovědět na všechny otázky z „karty otázek a odpovědí“. Hráč odpovídá bez použití „písmenkových karet“, načež hráč, který podává otázku (otázky), přečte správnou odpověď (odpovědi). Poté tuto kartu odloží na zvláštní hromádku, odpověďmi nahoru. Za každou správnou odpověď hráč získá jeden bod, za špatnou odpověď jeden bod ztrácí (v poznámkovém bloku).



- Jestliže se hráč se svou figurkou dostane na takto označené políčko, tak ještě před přečtením otázky z „karty otázek a odpovědí“ se musí trefit kuličkou z katapultu do kelímku, který je nutné umístit přinejmenším 15 cm od katapultu. (Popis fungování katapultu je uveden níže.) Jestliže se hráč trefí, získává jeden žeton. Pokud se netrefí, jeden žeton ztrácí (má-li nějaký).

### **Konec hry:**

Hra končí tehdy, jakmile jeden z hráčů získá předem stanovený počet bodů (např. 50 nebo 100). Body se sčítají postupně během hry. Po ukončení hry se k získaným bodům přičtou i získané žetony (1 žeton = 1 bod). Hráči se rovněž mohou dohodnout, že hra skončí v okamžiku, kdy budou vyčerpány všechny karty z jednoho či obou balíčků „karet otázek a odpovědí“. Po ukončení hry se získané body porovnají a vítězem bude prohlášen hráč s nejvyšším počtem dosažených bodů.

## VARIANTA II

### Ke hře potřebujete:

- 1) „Karty s otázkami a odpověďmi“ – 97 kusů
- 2) „Písmenkové karty“ „a“, „b“ a „c“ – 4 x 3 kusy
- 3) Karta s názvy témat – 1 kus
- 4) Žetony – 80 kusů
- 5) Přesýpací hodiny – 1 kus
- 6) Návod

### Příprava ke hře:

Hráči obdrží 3 „písmenkové karty“ („a“, „b“, „c“). Jeden ze dvou balíčků „karet s písmenky a odpověďmi“ vyjměte z krabice a položte je vedle hrací desky otázkami nahoru. Druhý balíček použijte, jakmile budou ve hře vyčerpány všechny karty z prvního balíčku. Na viditelném místě položte kartu s názvy témat. Žetony mohou zůstat v krabici, ale musí být na dosah ruky.

### Začátek hry:

Každý z hráčů si před sebe položí své 3 „písmenkové karty“, hřbetem nahoru. Hru zahájí nejmladší hráč (dále se pokračuje v pořadí dle pohybu hodinových ručiček). Hráč, který je na řadě, si z hromádky vezme „karty s otázkami a odpověďmi“ tak, aby nebylo vidět druhou stranu s odpověďmi. Následně nahlas přečte otázku z tématu, které dříve vybral z „karty s názvy témat“ hráč po jeho pravé straně.

### Průběh hry:

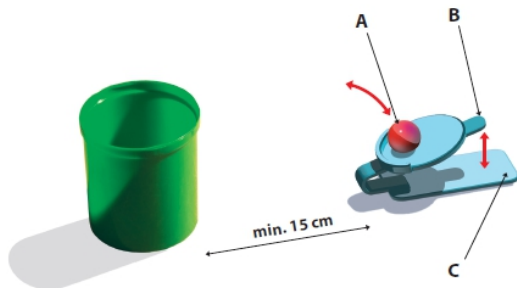
Poté jeden z hráčů obrátí přesýpací hodiny a všichni hráči před sebe položí jednu ze svých „písmenkových karet“: buď „a“, „b“ nebo „c“, aniž by někdo ze soupeřů viděl, kterou si vybral. Po přesypání písku hráči obrátí svou vybranou „písmenkovou kartu“ a hráč, který četl otázku z „karty s otázkami a odpověďmi“, ji obrátí a přečte správnou odpověď. Po jejím přečtení ji odloží na zvláštní hromádku odpověďmi nahoru. Hráči, kteří jako svou odpověď vybrali tu správnou „písmenkovou kartu“, získají jeden žeton. Dalším hráčem na tahu je hráč po levé ruce předchozího hráče.

### Konec hry:

Hra končí tehdy, jakmile dojdou žetony. Po ukončení hry si hráči své žetony spočítají. Vítězem bude prohlášen hráč s nejvyšším počtem žetonů.

### Střelení a fungování katapultu

Katapult je nutné umístit přinejmenším 15 cm od kelímku. Do prohlubně talířku v horní části katapultu umístěte kuličku (A). Prsty jedné ruky přidržte stojan katapultu (C) a palcem druhé ruky přitlačte volný konec katapultu (B). Poté rychle odstraňte prsty z bodu „B“, část katapultu s pružinou vystřelí kuličku v předem nastaveném směru.



*Karta s názvy témat*

*Karta s otázkami a odpověďmi*

*Písmenková karta*