

ZÁBAVNÁ
KVÍZOVÁ
HRA

NÁVOD



Cestování je zábavné a současně i poučné. Naplňuje dávné touhy po poznání a dobrodružství, činí člověka šťastným. Téměř každý, kdo se vrací z cest, mluví o příjemném pocitu ze splněného snu. K vnějšímu poznání, přichází i poznání sebe sama. Cestování je moderní forma dalšího vzdělávání. Do světa bychom měli jezdit připraveni. K tomu slouží množství odborné literatury, průvodci, filmy a třeba i internet. Rozšířit si obzory, jde však i pomocí hry. Zvu Vás na místa, která jsem osobně navštívil a nafotil. Se společností Bonaparte jsem z nich připravil seriál snímků a k nim množství zvědavých otázek. Doufám, že Vás tato hra pobaví, poučí a inspiruje pro vlastní nezávislé cestování po celé krásné planetě Zemi.

Obsah hry:

6x figurka cestovatele
132x fotografie s otázkami
Kompasová střelka
Hrací plán
Pravidla

*Jirka Kolbaba
cestovatel Rádia Impuls*

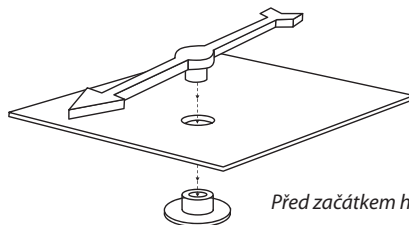


Cíl hry

Vyhrává ten hráč, který jako první získá fotografie z 5 různých částí světa.

Příprava hry

Kompasovou šipku připevněte na velký kompas na hracím plánu. Fotografie s otázkami důkladně promíchejte a balíček položte vedle hracího plánu fotografiemi nahoru. Každý hráč umístí svého cestovatele na libovolné políčko kompasu na hracím plánu. Teprve pak vezměte z balíčku stejný počet fotografií, jaký bude počet hráčů, a rozložte je vedle hracího plánu fotografiemi nahoru. Toto jsou fotografie, které jsou aktuálně ve hře. Losem určete začínajícího hráče.



Před začátkem hry jen nutně vsadit otočnou šipku do otvoru v hracím plánu.

Průběh hry

Na začátku určete, jestli budete odpovídat na první nebo druhé otázky (viz. v odstavci Fotografie). Hráč se ve svém tahu, buď pohne a následně může odpovídat na otázku (pokud se dostane na příslušné políčko kompasu), nebo může rovnou odpovídat, pokud je v nabídce fotografie z části světa, kde se zrovna nachází.

Pohyb - Hráči se pohybují pomocí střelky na hlavním kompasu. Hráč, který je na řadě, roztočí střelku. Pokud se střelka zastaví mezi dvěma směry a není jisté, kam ukazuje, posune ji po směru hodinových ručiček. Z výsledného směru pak může hráč střelkou kompasu pohnout o 1 nebo 2 barevné díly (určující směr) v libovolném směru. Pro pohyb je nutné, aby střelka kompasu směřovala stejným směrem, jakým vedou cesty z jednotlivých políček. Pokud se hráč nemůže nebo nechce pohnout, může zůstat stát na místě. Na stejném políčku kompasu může stát více hráčů najednou. Z políček kompasů Austrálie a Asie se lze dostat na druhou stranu hracího plánu na políčka Severní a střední Amerika a Jižní Amerika. Stejný způsobem se lze dostat i na druhou stranu.

Otázky – Vyložené fotografie vedle hracího plánu jsou k dispozici pro získání. Pokud se dostanete do části světa odpovídající barvě vyložené fotografie (políčko se stejnou barvou kruhu kompasu jako pruh na fotografii), můžete se ji pokusit získat. Jeden z hráčů Vám přečte otázku a tři možnosti odpovědí. Pokud správně odpovíte, získáváte fotografii. Pokud ne, fotografie se uloží zpět do sady balíčku. Následně se opět doplní jedna fotografie, která je nyní k dispozici pro získání.

Pokud je v nabídce více fotografií z jednoho regionu, vybere si hráč předem, kterou fotografii chce získat. Pokud neuspěje, může v dalším kole odpovídat na další otázku, pokud je stále v nabídce.

Pokud dojde k situaci, že některý hráč nemůže získat kartu z důvodu, že všechny vyložené karty jsou z části světa, ze které už fotografii má, může jednu kartu vyměnit. Aby to mohl provést, musí nejprve dojít na pole stejné fotografie, jako kdyby chtěl odpovídat, a příslušnou fotografii může odstranit. Hráč pak musí předem oznámit, o jakou část světa má zájem, a teprve potom hledá v balíčku nejbližší příslušnou fotografii. Tu pak položí k ostatním vyloženým fotografiím a hraje další hráč. Aby na ni mohl odpovídat, musí se do požadované části světa dostat standardním pohybem.

Fotografie – Každá fotografie obsahuje jednu stranu s obrázkem a druhou, na které jsou vypsány dvě otázky. Na straně s obrázkem je barevný pruh a název části světa, ke kterému fotografie patří. Některé otázky přímo souvisí s obrázkem, jindy je obrázek pouze ilustrativní. Na straně s otázkami je vždy nejprve napsán stát, ke kterému se otázka vztahuje, a pod ním dvě otázky. U každé otázky jsou tři odpovědi. Správná odpověď je vyznačena červenou barvou. Na začátku hry si vždy určete, které otázky budete pokládat. Zda první nebo druhé.

Konec hry:

Hra končí v momentě, kdy někdo získá pátou fotografii, tzn. má pět různých fotografií z různých částí světa.

Příjemnou zábavu a poznání Vám přeje Jiří Kolbaba, Bonaparte a Rádio Impuls.

