

AZ KVÍZ JUNIOR na cesty

Počet hráčů: 2

Věk: 10-99 let

Délka hry: 30 minut

Hra obsahuje:

60 oboustranných karet s 360 otázkami

70 záznamových tabulek s herním plánem

1 bodovou hrací kostku

Dětská hra AZ kvíz junior na cesty je určena všem zvědavým a bystrým dětem. Princip hry vychází z oblíbené televizní soutěže AZ kvíz junior. K vítězství ve hře je třeba kombinace znalostí a strategických schopností. Hru je možné hrát samostatně nebo můžete kartičky použít k rozšíření zásoby otázek ve velké hře AZ kvíz junior.

Cíl hry

Cílem hry je pomocí správných odpovědí na soutěžní otázky propojit políčky se svým symbolem tři strany herního plánu.

Pravidla hry

Před hrou si každý hráč určí symbol (např. hvězdičku, iniciály apod.), který bude v průběhu hry používat k zaznamenávání svých úspěchů do tabulky s herním plánem. Karty s otázkami se zamíchají a položí v balíčku mezi hráče. Hráči si předem zvolí, s jakou barvou otázek budou začínat hru, karty pak položí na stůl touto barvou dolů. Hru začíná starší hráč, který nejprve vybere první pole, o něž se bude hrát. Toto pole se před tahem označí neutrálním symbolem. Poté hráč zvolí číslo od 1 do 3. Spoluhráč vezme vrchní kartu z balíčku, řekne počáteční písmena odpovědi a přečte celou otázku uvedenou pod vybraným číslem.

Po přečtení otázky mohou nastat následující situace:

- **Hráč odpoví správně.** Poté zakreslí svůj symbol na příslušné pole. Hráč je povinen formulovat svoji odpověď jednoznačně. Odpověď, která neodpovídá písmenům v nápovědě, nemusí být uznána jako správná. Za platnou se považuje první odpověď,

popř. rychlá oprava, přičemž o uznání rozhoduje soupeř.

Poznámka: *Hráč může dát odpověď, která neodpovídá písmenům v nápovědě, přesto může být fakticky správná. Také v tomto případě rozhoduje o uznání odpovědi soupeř.*

• **Hráč odpoví špatně nebo odmítne odpovídat.** Soupeř má možnost ihned hrát o vybrané pole. Zvolí číslo od 1 do 3 a soupeř mu přečte otázku z nové karty. Pokud odpoví správně, označí pole svým symbolem.

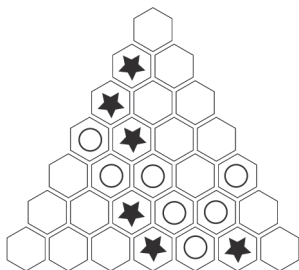
• **Hráč odpoví špatně nebo odmítne odpovídat a soupeř nemá o vybrané pole zájem.** Pole zůstane označené neutrálním symbolem a může se o něj hrát později. Správnou odpověď najdete pod příslušným číslem v barevném proužku na spodním okraji karty. **Pozn.:** *Hráči se mohou domluvit na časovém limitu, do kterého je třeba otázku zodpovědět. Použitá karta se poté umístí dospod balíčku. Hráči se ve hře pravidelně střídají, po zakreslení symbolu je na řadě protihráč. Svůj tah vždy začíná označením vybraného pole neutrálním symbolem.*

Pokud hráč vybere pole, které již je označené neutrálním symbolem, dochází k souboji. Oba hráči hodí postupně kostkou. Políčko získává hráč, který hodil vyšší číslo. V případě shody se hody opakují tak dlouho, dokud některý z hráčů nehodí vyšší číslo.

Konec hry

Vítězem se stává hráč, kterému se podaří svými symboly propojit všechny tři strany hracího pole. (viz obrázek)

Přejeme příjemnou zábavu.



Dino Toys s. r. o.
K Pískovně 108
295 01 Mnichovo Hradiště
Česká republika
www.dinotoys.cz

