

# LETEM SVĚTEM

## Hra 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 svoji figurku. Hrací desku rozloží doprostřed stolu. Hráči obdrží 3 písmenkové karty („a“, „b“, „c“). Jeden ze dvou balíčků karet s otázkami a odpověďmi vyjme z krabice a položí je vedle hrací desky otázkami nahoru. Druhý balíček použije, jakmile budou ve hře vyčerpány všechny karty z prvního balíčku. Pro zápis bodování připraví poznámkový blok se sloupci nadepsanými jmény hráčů. Žetony mohou zůstat v krabici, avšak hráči je musí mít na dosah.

### Začátek hry

Každý z hráčů si před sebe postaví svoji figurku a vedle si položí své 3 písmenkové karty, písmenky směrem dolů. Hru zahájí nejmladší hráč a hra bude dále pokračovat dle pohybu hodinových ručiček. Hráč hodí kostkou a z políčka START posune svoji figurku o tolik políček, kolik bodů mu padlo na kostce. Jakmile figurkou dokončí pohyb, vezme si z hromádky horní kartu s otázkami a odpověďmi tak, aby nikdo (ani on sám) neviděl druhou stranu s odpověďmi. Následně nahlas přečte otázku z řádku stejné barvy, kterou má políčko na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka. K ní přečte také tři možnosti odpovědi nadepsané „a“, „b“ a „c“.

### Průběh hry

Jeden z hráčů obrátí přesýpací hodiny a všichni hráči před sebe položí jednu ze svých písmenkových karet: buď „a“, „b“ nebo „c“ podle toho, o které odpovědi si myslí, že je správná. Položí ji písmenkem dolů, aby žádný ze soupeřů neviděl, kterou si vybral. Po přesypání písku hráči obrátí svoji vybranou písmenkovou kartu a ukáží ji ostatním. Hráč, který četl otázku z karty s otázkami a odpověďmi, ji obrátí a přečte správnou odpověď. Kartu pak odloží na zvláštní hromádku odpověďmi nahoru. Hráči, kteří jako odpověď vybrali správnou písmenkovou kartu, získají jeden bod, který si zapíše do poznámkového bloku. Dalším hráčem na tahu je hráč po levé ruce předchozího hráče.

### Dodatečné označení políček



- Jestliže hráč během hry se svou figurkou zastaví na **vnější** dráze na poli se šipkou, která ukazuje směrem dovnitř do hrací plochy, tak stejně jako v jiných případech přečte otázku z karty s otázkami a odpověďmi (z řádku stejné barvy, jakou má políčko na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka). Až hráč znovu přijde na řadu, musí po hodu kostkou přesunout svoji figurku na vnitřní dráhu a pokračovat pohyb po ní. Na obou drahách se figurky pohybují ve směru hodinových ručiček a na jednom políčku může stát najednou i více figurek.



- Jestliže hráč během hry se svou figurkou zastaví na **vnitřní** dráze na poli se šipkou, která ukazuje směrem ven z hrací plochy, tak stejně jako v jiných případech přečte otázku z karty s otázkami a odpověďmi (z řádku stejné barvy, jakou má políčko na hrací desce, na kterém právě stojí jeho figurka). Až hráč znovu přijde na řadu, musí po hodu kostkou přesunout svoji figurku na vnější dráhu a pokračovat pohyb po ní.



- Jestliže hráč během hry se svou figurkou zastaví na políčku s číslem 1, 2, 3 nebo 4, může svou odpovědí na otázku z karty otázek a odpovědí získat nebo naopak ztratit bonusové body. V tomto případě nehrají všichni hráči, ale na otázky odpovídá pouze hráč, který je na tahu. Aby hráč body získal, množství správně zodpovězených otázek musí být shodné s číslem na políčku, na kterém hráčova figurka právě stojí. V tomto případě čte otázky hráč, který se nachází po levici tázaného hráče. Jestliže stojí na políčku s číslem 1, odpovídá hráč na otázku z řádku o stejné barvě jako je barva políčka, na kterém stojí jeho figurka. Jestliže stojí figurka na políčku s číslem 2 nebo 3, vybere si téma druhé a třetí otázky hráč sám, první otázka ale stále odpovídá barvou políčku, na kterém stojí figurka. Hráč, který se ocitne na políčku s číslem 4, musí odpovědět na všechny otázky z dané karty otázek a odpovědí. Hráč odpovídá bez použití písmenkových karet, a po každé odpovědi mu hráč, který otázky čte, přečte správné řešení (odpovědi). Za každou správnou odpověď hráč získá jeden bod, za špatnou odpověď jeden bod ztrácí (v poznámkovém bloku). Poté tuto kartu odloží na zvláštní hromádku, odpověďmi nahoru.



- Jestliže se hráč se svojí figurkou dostane na takto označené políčko, tak se ještě před přečtením otázky z karty otázek a odpovědí musí trefit kuličkou z katapultu do kelímku. Ten je třeba položit přinejmenším 15 cm od katapultu (samotný popis fungování katapultu je uvedený níže). Jestliže hráč uspěje, získává jeden žeton. Pokud se netrefí, jeden žeton ztratí, pokud nějaký má.

### **Konec hry**

Hra končí, jakmile jeden z hráčů získá předem stanovený počet bodů (např. 50 nebo 100). Body hráči sčítají postupně během hry. Po ukončení hry se k získaným bodům přičtou i nasbírané žetony za střelbu z katapultu (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 porovnají hráči získané body a vítězem je prohlášen majitel nejvyššího počtu bodů.

## Hra 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 vyjme z krabice a položí je vedle hrací desky otázkami nahoru. Druhý balíček použije, jakmile budou ve hře vyčerpány všechny karty z prvního balíčku. Na viditelném místě položí kartu s názvy témat. Žetony mohou zůstat v krabici, ale hráči je musí mít na dosah.

### Začátek hry

Každý z hráčů si před sebe položí své 3 písmenkové karty, písmenky směrem dolů. Hru zahájí nejmladší hráč a hra bude dále pokračovat dle pohybu hodinových ručiček. Hráč, který je na řadě, si z hromádky vezme kartu s otázkami a odpověďmi tak, aby nikdo (ani on sám) neviděl druhou stranu s odpověďmi. Následně hráč po jeho pravé ruce nahlas přečte otázku z tématu, které si hráč na tahu vybere z karty s názvy témat.

### Průběh hry

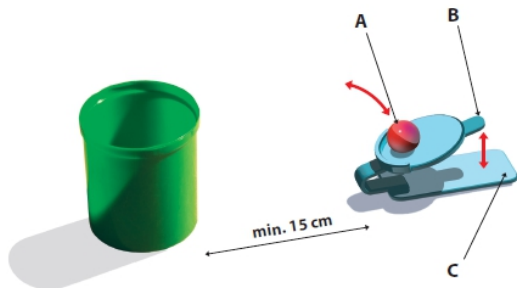
Jeden z hráčů obrátí přesýpací hodiny a všichni hráči před sebe položí jednu ze svých písmenkových karet: buď „a“, „b“ nebo „c“ podle toho, o které odpovědi si myslí, že je správná. Položí ji písmenkem dolů, aby žádný ze soupeřů neviděl, kterou si vybral. Po přesypání písku hráči obrátí svoji vybranou písmenkovou kartu a ukáží ji ostatním. Hráč, který četl otázku z karty s otázkami a odpověďmi, ji obrátí a přečte správnou odpověď. Kartu pak odloží na zvláštní hromádku odpověďmi nahoru. Hráči, kteří jako odpověď vybrali správnou písmenkovou kartu, získají jeden žeton. Dalším na tahu je hráč po levé ruce předchozího hráče.

### Konec hry

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

### Střelení a fungování katapultu

Katapult je třeba 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 povolte stlačení volného konce v bodu B. Část katapultu s pružinou vystřelí kuličku v předem nastaveném směru.



*Karta s názvy témat*

*Karta s otázkami a odpověďmi*

*Písmenková karta*