

## Herní materiál:

400 karet s 2 400 otázkami  
a odpověďmi, herní plán,  
6 figurek, 36 žetonů v 6 barvách  
kontinentů, hrací kostka,  
pravidla

# Svět

CESTA KOLEM SVĚTA  
VE 2 400 OTÁZKÁCH

## Otázky a odpovědi

### Cíl hry

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky z **šesti různých okruhů – kontinentů**. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na políčku **Asie**, budete odpovídat na otázku z Asie. V rámci každého kontinentu můžete dostat otázku z **historie, kultury, přírody/vědy/techniky, sportu, geografie** nebo **různého**. Pokaždé, když odpovíte správně, dostanete žeton s příslušným kontinentem. Cílem hry je nasbírat šest žetonů s šesti různými kontinenty. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, zamíříte ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte.

### Karty otázek

Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů:



ASIE



AFRIKA



SEVERNÍ A JIŽNÍ  
AMERIKA



EVROPA



AUSTRÁLIE  
A OCEÁNIE



NAPŘÍČ  
KONTINENTY

Na každé kartě je jedna otázka z každého z šesti okruhů. Tyto okruhy jsou také vyznačeny na žetonech a na polích na herním plánu, takže bude vždy jasný okruh, ze kterého bude otázka, na kterou budete odpovídat (obrázek 2).

Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadních stranách karet s otázkami. Každá odpověď má **3 varianty (A, B, C)**, ale pouze ta varianta, která je označena tučným písmem, je správná.

### Příprava hry

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na přibližně tolik stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z rohových polí se symbolem letadla (obrázek 1).

Na jednom poli může stát více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Před začátkem hry byste se měli dohodnout, jakou přesnost odpovědi na otázky budete během hry vyžadovat. Například pokud je položena otázka na jméno osoby, zda bude jako správná odpověď stačit příjmení nebo celé jméno. Nebo pokud je položena otázka na datum, jestli bude povolena nějaká tolerance (někdy je tolerance v otázce uvedena).

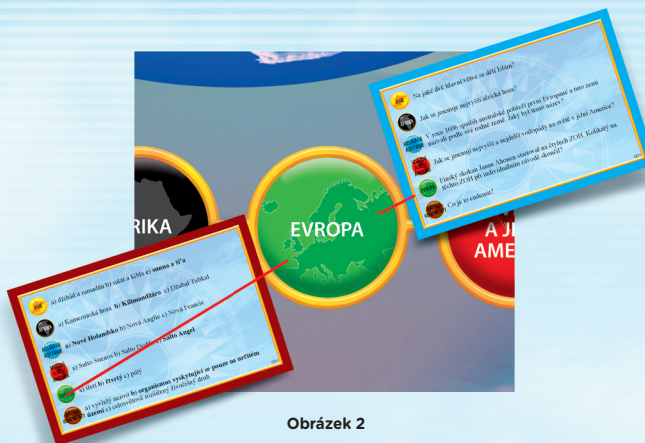
### Průběh hry

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svoji figurku na herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na **jednom z rohových polí (symbol letadla)**, může si hráč okruh zvolit a to tak, že „odletí“ (posune figurku) na kterékoli políčko na vnějším okraji herního plánu. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte příslušnou otázku. Nastane jedna z následujících tří možností:

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a pokračuje hráč po jeho levici.
  - Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton s příslušným kontinentem a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a pokračuje hráč po jeho levici.
  - Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostává již další žeton (nikdo nesmí mít více žetonů od jednoho kontinentu), ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji figurku. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně.
- Na konci tahu je použítá karta otázek vyřazena ze hry.



Obrázek 1



Obrázek 2



Obrázek 3

## Cesta k vítězství

Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všech šest různých žetonů, může v dalším kole zamířit na jedno z rohových polí, které si pro postup do středu vybere. Během cesty může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde každopádně končí svůj tah.

Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu (obrázek 3).

Posunout se směrem ke středu je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku z okruhu, na jehož poli právě stojí.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, figurka zůstává stát na místě a hraje hráč po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu.
- Pokud hráč odpoví správně, posune svoji figurku o jedno pole směrem ke středu. Jeho tah i tak končí a v příštím tahu bude odpovídat na otázku na dalším poli.

## Vítěz

Pokud hráč odpověděl správně na otázky na obou polích mezi rohovým a středovým polem, postoupí se svojí figurkou do středového pole (obrázek 3). Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem podíval na otázky.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho figurka zůstává na středovém poli a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolí hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.
- Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem.

## Varianty hry

- 1. Hra pro experty:** Hráč, kterému je položena otázka, odpovídá bez možnosti výběru z variant odpovědi (A, B, C). Výjimku tvoří otázky, které jsou formulovány tak, že je nutné spoluhráči nabídnout varianty odpovědi.
- 2. Základní hra:** Hráč, kterému je položena otázka, dostává zároveň možnost výběru z variant odpovědi a může si tak tipnout správnou odpověď.
- 3. Hra pro začátečníky:** Hráč, kterému je položena otázka, dostává možnost výběru ze tří variant odpovědi, ale pokud napoprvé neuhodne, dostává ještě jednu – poslední šanci, aby si tipnul správnou odpověď.

**4. Hra na vnějším okruhu:** Hráč dostane kterýkoli žeton s kontinentem pokaždé, když správně odpoví na otázku. Hra končí ve chvíli, kdy se posbírá všech 36 žetonů. Zvítězí hráč, který jich nasbírá nejvíce.

**5. Hra bez herního plánu:** Použijí se pouze karty otázek. Výběr okruhu určíte hodem kostkou (1–6). Pokud hráč odpoví správně, nechá si u sebe kartu otázek. Zvítězí hráč, který nasbírá za předem dohodnutý čas nejvíce karet otázek.

**6. Hra v týmech:** Před začátkem hry je třeba se rozhodnout, jestli se při odpovídání na otázky mohou členové týmu spolu radit nebo ne.

**7. Akční varianta:** Ve chvíli, kdy figurka skončí svůj pohyb na políčku, kde stojí figurka jiného hráče, a hráč správně zodpoví otázku, může se rozhodnout místo získání žetonu či získání tahu navíc vzít jakýkoliv žeton hráči, jemuž figurka patří, a dát mu za něj jeden ze svých. Musí však dodržet pravidlo, že žádný hráč nesmí mít více žetonů od jednoho kontinentu.

**8. Jeden tip na závěr:** Pohybuje figurkami po herním plánu pouze ve směru hodičkových ručiček. Prodlouží to hru o několik otázek a bude víc záležet na tom, kolik padne na kostce.

Tvůrci otázek: Iveta Vodičková, Ivana Kocová, Markéta Kocová, Tereza Kocová, Martin Novák, Jan Cima.

