

VEČERNÍČEK

Kvizová hra pro malé i velké
milovníky večerníčků



Ahoj děti,

asi se vám nemusím představovat, protože mě znáte z televize.

Jmenuji se Večerníček a vymyslel jsem pro vás tuhle hru.

Vysvětlím vám nyní její pravidla, tak dávejte pozor!

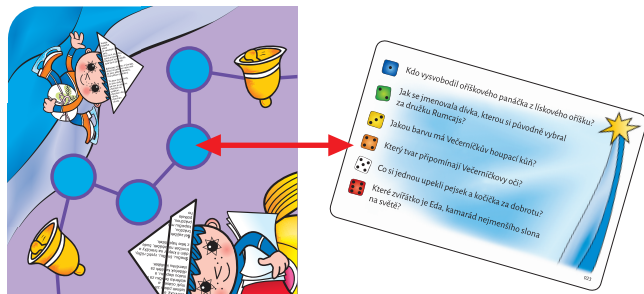
Až budete všechno chápat, můžete se pustit do hraní.

Přeji vám hodně legrace při hře,

váš Večerníček

Co je cílem hry

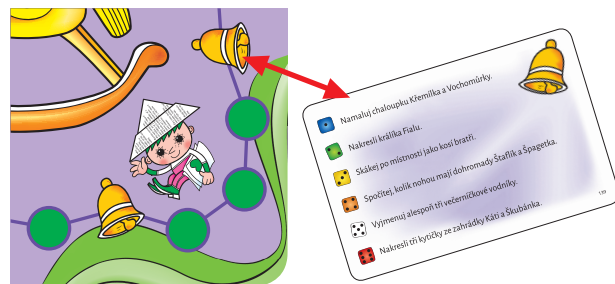
Ve hře budete odpovídat na otázky, které jsou rozděleny do čtyř různých barev. Podle toho, na kterém poli na herním plánu skončí vaše figurka, se určí barva otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud například skončíte na modrém políčku, budete odpovídat na otázku z modré karty:



Pokud odpovíte správně, získáváte příslušnou kartu. **Cílem hry je nasbírat čtyři karty – jednu od každé barvy.** Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto karty nasbírat, stáváte se vítězem hry.



Hru vám zpestřují speciální políčka s úkoly v podobě zvonečku. Pokud skončíte na zvonečku, musíte se pokusit splnit daný úkol:



Pokud úkol splníte, můžete hrát za odměnu ještě jednou.

Herní materiál:
130 karet
se 780 otázkami
a odpověďmi,
20 karet s úkoly,
herní plán,
6 figurek,
1 hrací kostka

Jak vypadají karty s otázkami

Karty s otázkami jsou rozděleny do čtyř různých barev: modrá, žlutá, zelená a červená. Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně karty. Každá odpověď má **2 varianty (a, b)**, ale pouze ta **varianta, která je označená tučným písmem, je správná.**

Co a jak připravit před hrou

Karty otázek rozřídíte podle barev na čtyři balíčky a každý balíček důkladně zamíchejte. Zbylé karty úkolů také zamíchejte a připravte z nich balíček. Hromádky s kartami umístíte vedle herního plánu, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na libovolné pole na herním plánu. Na jednom poli může stát více figurek. Začíná hráč, který se naposledy díval na večerníček. Pokud se nemůžete dohodnout, rozhodne kostka. Bude začínat ten, kdo hodí nejvyšší číslo. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Připravte si také papír a tužku, které budete potřebovat při plnění některých úkolů.

Začínáme hrát

Když je hráč na řadě, hodí kostkou a posune svoji figurku na herním plánu o příslušný počet polí. **Figurkou lze pohybovat kterýmkoli směrem.** Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí barvu karty, ze které bude položena otázka. Dále tento hráč znovu hodí kostkou. Číslo na kostce určí číslo otázky z karty. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek z příslušné hromádky a přečte otázku a obě varianty odpovědi.

✦ Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici. V dalším kole nebude pohybovat svou figurkou, ale bude znovu odpovídat na otázku z nové karty stejné barvy. Hod kostkou mu určí pouze číslo otázky z karty.

✦ Pokud hráč odpoví správně, získává kartu dané barvy a položí si ji před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.

✦ Pokud hráč odpoví správně na otázku takové barvy, ze které už kartu má, nedostává již další kartu, ale může hrát znovu. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svoji figurku. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí barvu karty, ze které bude položena otázka. Další hod kostkou určí číslo otázky z karty. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte příslušnou otázku. Tímto způsobem může hráč pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně.

Na konci tahu je použitá karta otázek zařazena dospodu balíčku.

Stoupím jsem na políčko s úkolem

Pokud hráč v průběhu svého tahu skončí svůj pohyb na políčku s úkolem, musí se pokusit splnit daný úkol. Tento hráč znovu hodí kostkou a číslo na kostce určí číslo úkolu z karty. Poté hráč po jeho levici vezme kartu úkolů z příslušné hromádky a přečte úkol.

✦ Pokud hráč úkol nesplní, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici. V dalším kole nebude pohybovat svou figurkou, ale bude znovu plnit úkol. Hod kostkou mu určí pouze číslo úkolu z karty.

✦ Pokud hráč úkol splní, může za odměnu ještě jednou házet kostkou, posunout svoji figurku na herním plánu o příslušný počet polí a pokusit se odpovědět na otázku nebo splnit úkol.

Kdo je vítězem

Vítězem se stává hráč, kterému se jako prvnímu podaří nasbírat všechny čtyři karty – jednu od každé barvy.

Otázky a úkoly vytvořila: Dagmar Jandová.

Pokud se vám tato hra líbí a chcete přispět k jejímu dalšímu rozvoji, využijte emailovou adresu otazky@albi.cz. Můžete sem posílat nejenom připomínky ke hře, ale také vaše nápady.

