

**Počet hráčů:** 2 a více

**Věk:** 13 – 99 let

**Délka hry:** 30 minut

**Hra obsahuje**

1 herní plán

36 žetonů

120 oboustranných karet s otázkami

1 bodovou hrací kostku

1 figurku ve tvaru šestibokého hranolu

*Společenská hra vychází z pravidel úspěšné televizní soutěže **AZ kvíz**.*

*Svoji oblíbenou hru tak můžete hrát kdykoliv a porovnat si své znalosti se svými přáteli.*

*Trénujte strategii a ověřte si své znalosti na zcela **NOVÝCH otázkách**.*

## Cíl hry

Pomocí správných odpovědí na soutěžní otázky propojit tři strany herního plánu žetony své barvy.

## Rozdělení hráčů

Základní varianta je připravena pro tři hráče; dva soutěžící a moderátora hry. Moderátor čte otázky a rozhoduje o průběhu hry a správnosti odpovědí. O tom, kdo bude v prvním kole moderátor, rozhodne hod kostkou (hráč s nejnižším číslem se stává moderátorem). Po každém kole se role vymění. V případě většího počtu hráčů se libovolným způsobem vytvoří dvojice. Vítězové duelů pokračují dál ve hře až do absolutního vítěze. Hru si můžete zahrát také pouze ve dvojici. V tomto případě roli moderátora částečně nahrazuje soupeř, hráči si čtou otázky navzájem.

## Příprava hry

Před první hrou opatrně vyjměte žetony z kartónové mířky. Doprostřed mezi hráče položte herní plán a vedle něj žetony. Karty s otázkami moderátor hry zamíchá a ponechá u sebe. Ve verzi pro dva hráče položte balíček vedle herního plánu. Hráči si předem

zvolí s jakou barvou otázek budou začínat hru (modré nebo žluté) a takto barevné otázky otočí směrem dolů.

## Průběh hry

Starší hráč ve dvojici si určí barvu žetonů. Hru pak začíná hráč s modrými žetony. Vybere si políčko, o které chce hrát, postaví na něj černou figurku a řekne číslo otázky od 1 do 5. Moderátor vezme vrchní kartu z balíčku, řekne počáteční písmena tajenky a přečte celou otázku uvedenou pod vybraným číslem. Hráči smějí začít odpovídat až po vyslechnutí celého znění otázky. Při porušení tohoto pravidla lze odpověď považovat za nesprávnou. Správné odpovědi najde moderátor na stejné straně karty pod stejným číslem jako otázku.

mláďata. Napovídá to i její dru

**MS** Na počátku rozvoje vědeckofar Jeho autorkou byla druhá man básníka, která žila v 1. polovin

it Pelée 4I ropucha živoroda 5I Mary Shelley

**Po přečtení otázky nastanou tyto situace:**

**1. Hráč odpoví správně.** Získá žeton své barvy a umístí ho na místo označené černou figurkou. **Poznámka:** Hráč je povinen formulovat odpověď jednoznačně. Odpověď, která neodpovídá písmenům v odpovědi, nemusí být uznána jako správná. Za platnou se považuje první odpověď popř. rychlá oprava, přičemž o uznání rozhoduje moderátor (při hře pouze dvou hráčů rozhoduje soupeř).

**2. Hráč odpoví špatně nebo odmítne odpovídat.** Soupeř má možnost hrát o vybrané pole a odpovídat místo něj. Pokud odpoví správně, získá žeton své barvy a umístí ho na místo označené figurkou. Toto neplatí v případě hry pouze dvou hráčů (hry bez moderátora). Pokud chce protihráč po špatné odpovědi soupeře, ihned hrát o dané pole, musí si vzít novou kartu.

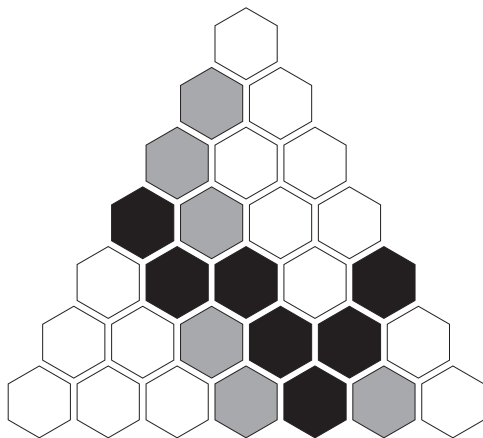
**3. Hráč odpoví špatně nebo odmítne odpovídat a ani soupeř nemá zájem o vybrané pole.** Políčko se označí neutrálním žetonem šedé barvy a může se o něj hrát později.

Hráči se mohou domluvit na časovém limitu, do kterého je třeba otázku zodpovědět. Právě použitá karta se umístí dospodu balíčku.

Ve hře se hráči pravidelně střídají. Po umístění žetonu je na řadě protihráč. Svůj tah vždy začíná umístěním černé figurky na vybrané pole. V případě, že hráč vybere pole označené šedým žetonem, dojde k souboji. Každý hráč hodí kostkou. Hráč, který hodí vyšší číslo, získává políčko. V případě shodných čísel u obou hráčů se hody opakují.

### Konec hry

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



*Přejeme příjemnou zábavu  
a mnoho radosti ze hry.*