

Vzrušujúca vedomostná hra. Štyria priatelia milujúci zábavu sa vydávajú na vzrušujúce svetové turné. V ktorej krajine je hlavným mestom Paríž? Do ktorej krajiny patrí vlajka s veľkým červeným bodom? A ktorá krajina má obrys v tvare čižmy?

Pomocou indícií na hracích kartách zistíte, ktoré krajiny treba navštíviť na svetovom turné. Čím menej indícií požadujete, tým ďalej môžete vylepšovať svoju hernú figúru. Hru vyhráva prvý hráč, ktorý obopľáva planétu!

Hra rozvíja:

- Rýchlosť a súťaživosť
- Zábavnú atmosféru

Obsah balenia a príprava:

Balenie obsahuje 1 veľkoformátový herný plán zobrazujúci mapu sveta, 4 vlajk, 4 hracie figúrky, 59 hracích kariet (51 kariet krajín, 8 žolíkových kariet), 1 kocka, návod na hru.

Hráči sa pri hľadaní rôznych krajín striedajú. Môžu požiadať o tri rôzne typy indícií: hlavné mesto, vlajku alebo geografické umiestnenie krajiny. Čím menej indícií potrebujete, tým viac sa na hracej ploche posuniete. Ak ale hráč pomenuje nesprávnu krajinu, hracia figúrka zostane tam, kde je. Cieľom hry je byť ako prvý v hre so svojou hracou figúrkou, na hracom poličku Štart / Cieľ a tým úplne obídeť planétu.

Mapy krajín

Hráči by si mali pred začiatkom hry pozrieť jednu z kariet krajín. Nasledujúce informácie o vlajke, hlavnom meste a geografickom umiestnení krajiny sú uvedené nasledovne:

- Názov záhadnej krajiny,
- Kľúč 1: Vlajka krajiny, Číslo vlajky na vlajkovej mape,
- Kľúč 2: Hlavné mesto krajiny,
- Kľúč 3: Geografické umiestnenie krajiny na hracom pláne

Umiestnite hernú dosku do stredu stola. Každý hráč dostane vlajkovú mapu a figúrku. Umiestnite hracie figúrky na oranžový štvorec štart / cieľ. Nepoužité hracie figúrky a tabuľky sa vrátia do krabice.

Zamiešajte 51 kariet krajín a položte ich lícom nadol vedľa hracieho plánu. Majte pripravené karty so žolíkmi a kocky.

Pravidlá hry:

Hráči sa striedajú v smere hodinových ručičiek. Najmladší hráč začína a testuje svoje súčasné vedomosti o krajinách sveta. Hráč na ľavej strane ľahá kartu krajiny bez toho, aby ju ukazoval niekomu inému, a potom poskytne indície.

Dôležité

Symbole na štvorcoch súvisia s úrovňou náročnosti hry. Čím ďalej sa postupuje, tým ťažšie je uhádnuť krajinu.

Štvorce na šachovnici: vlajka, kapitál, geografická poloha.

- Ak hracia figúrka dopadne na jedno z týchto políčok, hráč si môže zvoliť, ktorá z troch indícií bude podľa neho najužitočnejšia. Hráč, ktorý drží kartu, potom prezradí buď hlavné mesto, alebo číslo vlajky alebo číslo krajiny. O stope rozhoduje symbol na kocke
- Ak je hracia figúrka na jednom z týchto políčok, hráč musí hodiť kockou. Tvár hracích kociek zobrazuje tri symboly, očíslované od 1 do 3. Hráč najskôr dostane indíciu k symbolu označenému 1. Ak táto informácia nestačí, môže požiadať o druhú a potom podľa potreby aj o tretiu indíciu. O stope rozhodne sused po ľavej strane.

Toto je najťažšia úroveň. Teraz sa ľavý sused rozhodne, ktorú nápovedu dá ako prvú (vlajka, hlavné mesto alebo zemepisnú polohu).

Dôležité

Po prvej nápovede môžete skúsiť uhádnuť tajomnú krajinu alebo požiadať o ďalšiu nápovedu. Iba jeden odhad. Ak je váš odhad nesprávny, nemôžete napredovať vo svojej hernej figúre.

Hádanie krajiny:

Musíte sa pokúsiť uhádnuť tajomnú krajinu po tretej a poslednej indícii. Váš ľavostranný sused skontroluje, či je odpoveď správna:

Je to správna krajina! Dobrá práca! Svoju hernú figúrku môžete posúvať v smere hodinových ručičiek smerom k štvorcu štart / cieľ.

- po vypočítaní jednej indície = 3 štvorce
- po vypočítaní dvoch indícií = 2 štvorce
- po vypočítaní troch indícií = 1 štvorec

Nesprávna krajina! Ó, to je škoda! Bohužiaľ nie je dovolené posúvať vašu hernú figúrku ďalej. Dostanete ale žolíkovú kartu, ktorá je pred vami a môžete ju použiť neskôr v hre.

Vídiecka karta je položená lícom nahor vedľa herného plánu. Teraz je na rade ľavý sused, aby otestoval svoje vedomosti o krajinách sveta. Hráč po jeho ľavej strane sa zhostí úlohy vodcu stopy.

Karty žolíka sú pomôckou pri hádaní krajiny. Ak hráč zhromaždil dve žolíkové karty, musia byť vrátené, keď je na rade. Ľavý sused nevylosuje novú kartu krajiny, ale zamieša karty krajín, ktoré už boli odohrané, a losuje jednu bez toho, aby ju ukázal. Toto je karta, s ktorou hra pokračuje. Hráč, ktorý sa práve vzdal žolíkových kariet, teraz vie, že záhadná krajina sa už v hre objavila. Aj keď samozrejme nevie, ktorá krajina to je.

Dôležité: Ak sú všetky karty krajín na kôpke lícom nadol všetky vyčerpané, nový vodca stopy vezme všetky doteraz odhalené karty krajín, okrem desiatich navrchu, zamieša ich a naskladá lícom nadol.

Záver hry:

Keď hráč dosiahne alebo prejde okolo štvorca začiatku / konca so svojou hernou figúrkou, súčasné kolo pokračuje, až kým všetci nedokončia posledný ťah. Je to preto, že na kolo štartu a cieľa sa môže dostať aj niekoľko ďalších hráčov. Vyhráva hráč, ktorého figúrka postúpila najďalej. V prípade, že na rovnakom námestí pristanú dvaja alebo viacerí hráči, výsledkom je remíza.

Máte nápad na nové pravidlá alebo ako túto hru využiť na edukatívne účely, rozvoj a precvičenie rôznych kompetencií u detí iným spôsobom? Napíšte nám! Vaše nápady sa môžu dostať do tipov pre ostatných zákazníkov. Email: kontakt@playatelier.eu.

Vzrušující vědomostní hra. Čtyři přátelé milující zábavu se vydávají na vzrušující světové turné. Ve které zemi je hlavním městem Paříž? Do které země patří vlajka s velkým červeným bodem? A která země má obrys ve tvaru holínky?

Pomocí indicií na hracích kartách zjistíte, které země je třeba navštívit na světovém turné. Čím méně indicií požadujete, tím dále můžete vylepšovat svou herní figuru. Hru vyhrává první hráč, který obeplouvá planetu!

Hra rozvíjí:

- Rychlost a soutěživost
- Zábavnou atmosféru

Obsah balení a příprava:

Balení obsahuje 1 velkoformátový herní plán zobrazující mapu světa, 4 vlajky, 4 hrací figurky, 59 hracích karet (51 karet zemí 8 žolíkových karet), 1 kostka, návod na hru.

Hráči se při hledání různých zemí střídají. Mohou požádat o tři různé typy indicií: hlavní město, vlajku nebo geografické umístění země. Čím méně indicií potřebujete, tím více se na hrací ploše posunete. Pokud ale hráč pojmenuje nesprávnou zemi, hrací figurka zůstane tam, kde je. Cílem hry je být jako první ve hře se svou hrací figurkou, na hracím poličku Start / Cíl a tím úplně obejdete planetu.

Mapy zemí

Hráči by si měli před začátkem hry podívat jednu z karet zemí. Následující informace o vlajce, hlavním městě a geografickém umístění země jsou uvedeny následovně:

- Název záhadné země,
- Klíč 1: Vlajka země, Číslo vlajky na vlajkové mapě,
- Klíč 2: Hlavní město země,
- Klíč 3: Geografické umístění země na hracím plánu

Umístěte herní desku do středu stolu. Každý hráč dostane vlajkovou mapu a figurku. Umístěte hrací figurky na oranžový čtverec start / cíl. Nepoužité hrací figurky a tabulky se vrátí do krabice.

Zamíchejte 51 karet zemí a položte je lícem dolů vedle hracího plánu. Mějte připravené karty s žolíkem a kostky.

Pravidla hry:

Hráči se střídají ve směru hodinových ručiček. Nejmladší hráč začíná a testuje své současné znalosti o zemích světa. Hráč na levé straně táhne kartu země, aniž ji ukazoval někomu jinému, a potom poskytne indicie.

Důležité

Symbole na čtvercích souvisejí s úrovní náročnosti hry. Čím dále se postupuje, tím obtížnější je uhodnout krajinu.

Čtverce na šachovnici: vlajka, kapitál, geografická poloha.

- Pokud hrací figurka dopadne na jedno z těchto políček, hráč si může zvolit, která ze tří indicií bude podle něj nejužitečnější. Hráč, který drží kartu, pak prozradí buď hlavní město, nebo číslo vlajky nebo číslo země. O stopě rozhoduje symbol na kostce
- Pokud je hrací figurka na jednom z těchto políček, hráč musí hodit kostkou. Tvář hracích kostek zobrazuje tři symboly, očíslované od 1 do 3. Hráč nejdříve dostane indicie k symbolu označenému 1. Pokud tato informace nestačí, může požádat o druhou a pak podle potřeby i o třetí indicie. O stopě rozhodne soused po levé straně.

Toto je nejtěžší úroveň. Nyní se levý soused rozhodne, kterou náповědu dá jako první (vlajka, hlavní město nebo zeměpisnou polohu).

Důležité

Po první náповědě můžete zkusit uhodnout tajemnou zemi nebo požádat o další náповědu. Pouze jeden odhad. Pokud je váš odhad nesprávný, nemůžete pokračovat ve své herní figurě.

Hádání země:

Musíte se pokusit uhodnout tajemnou krajinu po třetí a poslední indicii. Váš levostranný soused zkontroluje, zda je odpověď správná:

Je to správná země! Dobrá práce! Svou herní figurku můžete posouvat ve směru hodinových ručiček směrem k čtverci start / cíl.

- po vyslechnutí jedné indicie = 3 čtverce
- po vyslechnutí dvou indicií = 2 čtverce
- po vyslechnutí tří indicií = 1 čtverec

Nesprávná krajina! Ó, to je škoda! Bohužel není dovoleno posouvat vaši herní figurku dále. Dostanete ale žolíkovými kartu, která je před vámi a můžete ji použít později ve hře.

Venkovská karta je položena lícem nahoru vedle herního plánu. Nyní je na řadě levý soused, aby otestoval své znalosti o zemích světa. Hráč po jeho levé straně se zhostí úlohy vůdce stopy.

Karty žolíka jsou pomůckou při hádání krajiny. Pokud hráč shromáždil dvě žolíkové karty, musí být vráceny, když je na řadě. Levý soused nevylosuje novou kartu země, ale zamíchá karty zemí, které již byly odehrané, a losuje jednu aniž ji ukázal. Toto je karta, se kterou hra pokračuje. Hráč, který se právě vzdal žolíkových karet, nyní ví, že záhadná země se už ve hře objevila. I když samozřejmě neví, která země to je.

Důležité: Pokud jsou všechny karty zemí na hromádce lícem dolů všechny vyčerpány, nový vůdce stopy vezme všechny dosud odhalené karty zemí kromě deseti navrchu, zamíchá je a naskládá lícem dolů.

Závěr hry:

Když hráč dosáhne nebo projde kolem čtverce začátku / konce se svou herní figurkou, současné kolo pokračuje, dokud všichni nedokončí poslední tah. Je to proto, že na kolo startu a cíle se může dostat i několik dalších hráčů. Vyhrává hráč, jehož figurka postoupila nejdále. V případě, že na stejném náměstí přistanou dva nebo více hráčů, výsledkem je remíza.

Máte nápad na nová pravidla nebo jak tuto hru využít pro edukativní účely, rozvoj a procvičení různých kompetencí u dětí jiným způsobem? Napište nám! Vaše nápady se mohou dostat do tipů pro ostatní zákazníky. Email: kontakt@playatelier.eu.