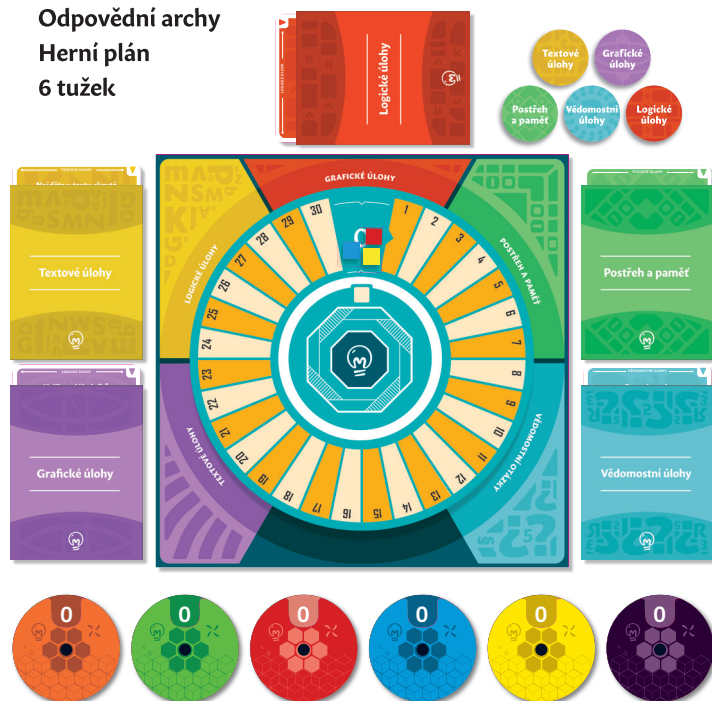


## Desková hra

### OBSAH BALENÍ

- 6 herních figurek v různých barvách
- 30sekundové přesýpací hodiny
- 6 sázcích koleček v barvách hráče
- 5 balíčků karet okruhů po 55 úlohách
- 5 krabiček na karty okruhů
- 5 tokenů označující okruh otázky
- 1 totem první hráče
- Odpovědní archy
- Herní plán
- 6 tužek



### PŘÍPRAVA HRY

Herní plán umístíte doprostřed stolu a vyberte si barvu své figurky. Poté všichni hráči postaví figurku své barvy na pole označené „0“. Každý si také vezme sázcí kotouč ve své barvě, tužku a odpovědní arch. Karty úloh pečlivě zamíchejte a vložte je do krabiček, které se shodují s jejich barvou a tématem. Poté je položte vedle herního plánu. Žetony okruhů také položte vedle herního plánu rubovou stranou nahoru, tedy žárovkou nahoru. Položte kostku nejrychlejšího hráče na místo pro ni určené. Začíná hráč, který jako poslední řešil pro zábavu logickou nebo grafickou úlohu.

### CÍL HRY

Cílem hry je díky správně vyřešeným úlohám a správnému sázení na své protiváře získat co nejvíce bodů.

### ZAČÁTEK HRY

Začínající hráč má za úkol na svém odpovědním archu zaznamenávat počet kol. Vždy když vybírá žeton s okruhem, tak zároveň na svém odpovědním archu označí i začátek nového kola. Jedno kolo uběhne tedy ve chvíli, kdy každý hráč vybírá okruh právě jednou. Počet kol je určen podle počtu hráčů. Doporučený počet kol:

**2 HRÁČI: 4 kola** | **3–4 HRÁČI: 3 kola** | **5–6 HRÁČŮ: 2 kola**

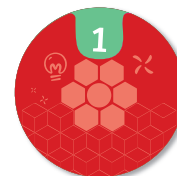
**DŮLEŽITÉ:** Počet kol si můžete nastavit podle vlastních preferencí. Jediným pravidlem je, že pokaždé musíte dané kolo dokončit.

### PRŮBĚH HRY

- VÝBĚR OKRUHU:** Hráč na řadě si náhodně vytáhne 2 žetony okruhů a podle vlastního uvážení, položí jeden z nich doprostřed herního plánu. Takto znázorní okruh, ze kterého se bude náhodně vybírat úloha. Druhý žeton okruhu vrátí zpátky mezi ostatní.
- SÁZENÍ:** Každý hráč na svém sázcím kolečku připraví takový počet bodů, který je ochotný vsadit a položí ho před hráče, na kterého chce vsadit lícem dolů.
- ÚLOHA:** Hráč, který vybíral okruh, si vezme příslušný balíček. Na vrchní kartě v balíčku je v horní části vidět, kolik času mají hráči na vyřešení dané úlohy.

Jakmile budou všichni hráči připraveni, hráč, který je na řadě, umístí kartu z balíčku, tak aby na ní všichni dobře viděli. Zároveň otočí přesýpací hodiny a hráči začnou úlohu řešit. V průběhu hráči nesmí napovídat nebo jinak navádět jiné hráče ke správnému výsledku. Ostatní komunikace je však povolena. Jakmile hráčům dojde čas, který na úlohu měli, odkládají tužky a už nesmí nic psát.

Hráči se mohou dohodnout, kdo bude hlídat čas a případně otáčet hodiny.



#### 4. POČÍTÁNÍ BODŮ: Hráč na řadě otočí kartu úlohy a přečte správnou odpověď.

Hráči si přičtou body za správnou odpověď a následně si přičtou nebo odečtou daný počet bodů podle toho, kolik a na koho vsadili.

Doporučujeme toto pořadí. Nejdříve si přičtete body za úlohu a posuňte figurku na bodovací stupnici. Až poté si přičtete nebo odečtete body za sázení a znovu posuňte figurku.

**Důležité:** Odpověď na danou otázku musí být napsána na odpovědním archu nebo jiném papíře ještě před tím, než se karta otočí, aby byla započítána.

#### 5. OPAKOVÁNÍ: Okruh vybírá další hráč po směru hodinových ručiček.

Okruh vybírá další hráč po směru hodinových ručiček.

Hráč na řadě si ze zbylých 4 žetonů okruhů náhodně vybere 2, ze kterých bude vybírat okruh pro toto kolo. Žeton okruhu z minulého kola vrátí zpět mezi ostatní žetony.

## SÁZENÍ

Ve fázi Sázení si každý hráč vsadí na libovolného hráče pomocí sázečního kolečka po odhalení daného okruhu, ale ještě před tím, než se ukáže karta úlohy. Sázeční kolečko s body umístíte před vybraného hráče lícem dolů tedy tak, aby nebyl vidět vsazený počet bodů.

Můžete vsadit buď na úspěch hráče (znázorněný zelenou barvou) nebo neúspěch hráče (znázorněný červenou barvou). Poslední možnost je nevsadit nic pomocí nuly na sázečním kolečku.

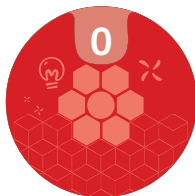
Podle toho, jak hráč dopadl při řešení úlohy, získáváte, nebo ztrácíte body. Získáte, nebo ztratíte tolik bodů, kolik jste vsadili.



Sázka dvou bodů na úspěch hráče



Sázka tří bodů na neúspěch hráče



Nebyl usazen žádný bod

## SYMBOLY NA KARTÁCH

Na každé kartě vpravo nahoře můžete najít tyto symboly:



Na úlohu máte jedno, dvě či tři přesypání hodin, tedy 30, 60, nebo 120 sekund.

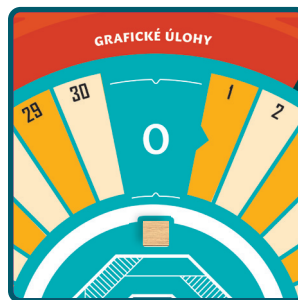


Znázorňuje otočení karty. Nachází-li se tento symbol na kartě, tak je zakázáno cokoliv psát na svůj papír do doby, než se karta otočí.



máte 1 přesypání hodin na to si zapamatovat přední stranu karty, Poté se karta otočí a na odpověď máte opět 1 přesypání hodin.

## KOSTKA NEJRYCHLEJŠÍHO HRÁČE



Tato kostka určuje hráče, kterému se jako prvnímu povedlo dokončit úlohu. Ihned po jejím vyřešení si tento hráč smí vzít kostku nejrychlejšího hráče ze středu herního plánu. Od tohoto okamžiku již nemůže nic upravovat na svém odpovědním archu. Pokud by cokoliv upravit, o kostku okamžitě přichází. Vlastnictví kostky nejrychlejšího hráče přináší hráči výhody, podmínkou je správně vyřešená úloha. Výhody jsou popsány v bodování.

Po sčítání bodů se kostka opět vrací doprostřed herního plánu.

## BODOVÁNÍ

**0 BODŮ:** Za chybný výsledek dané úlohy nebo nesplnění časového limitu.

**4 BODY:** Za správný výsledek dané úlohy.

**1 BOD:** Pokud hráč vezme kostku nejrychlejšího hráče z herního plánu a správně vyřeší úlohu.

**-1 BOD:** V případě že si hráč vzal kostku nejrychlejšího hráče a měl danou úlohu chybně.

Během hry se nelze dostat na bodovém kole do mínusu. Nejmenší počet bodů je tedy 0.

**PŘÍKLAD: HRAJÍ SPOLU HONZA, KAROLÍNA, JIRKA A ANIČKA.**

Honza má správně úlohu, ale vsadil 2 body na úspěch Karolíny, která má úlohu chybně. Získá tedy jen 2 body.  $(4-2 = 2)$

Karolína úlohu správně nevyřešila, a vsadila 2 body na to, že Honza úlohu vyřeší. Ztrácí tedy 2 body.  $(0-2 = -2)$

Jirka úlohu také nevyřešil, ale vsadil 3 body na to, že Anička úlohu vyřeší správně. Získá tedy 3 body.  $(0+3 = 3)$

Anička nejen, že má správně úlohu, ale navíc vzala i kostku nejrychlejšího hráče a vsadila 1 bod na to, že Honza úlohu vyřeší správně. Získává tedy 6 bodů.  $(4 + 1 + 1 = 6)$

## KONEC HRY

Všichni hráči si započítají body za poslední úlohu a sázení. Vyhrává ten hráč, který má nejvíce bodů. V případě remízy mezi dvěma nebo více hráči se vybere jedna bonusová úloha a zapojí se jen ti hráči, kteří se dělí o první místo. Úlohu vyberou ostatní hráči běžným způsobem ze všech žetonů okruhů. Hráči dělící se o první místo na sebe mohou libovolně sázet podle pravidel. Pokud ani po tomto rozstřelu není jasný vítěz, vyhráli všichni hráči, kteří se dělí o první místo.