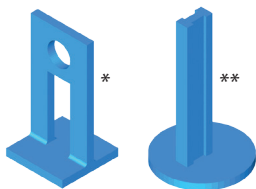


Snažte se správně odpovědět na otázky, ale zároveň i uhodnout, jak si ve hře povedou vaši spoluhráči.

Pravidla pro 3 a více hráčů

- 1. Zahájení hry:** Položte hrací desku na stůl a každému hráči dejte po jedné figurce **iKNOW*** (odpovídací) a **iBET**** (sázecí) stejné barvy a jeden bílý žeton.



- 2. První kolo:** Vyberte hráče, který bude v prvním kole předčítat. Tento hráč zvolí kategorii a označí ji v rohu herní desky průhledným žetonem. Poté přečte nahlas otázku z této kategorie. V této fázi nejsou čteny žádné nápovědy. Hráč, který předčítá, se nezapojuje do daného kola se svými figurkami **iKNOW** a **iBET**.

- 3. iKNOW:** Hráč sedící nalevo od předčítače umístí svou figurku **iKNOW** do **prázdného čtvercového políčka** na hrací desce. (**Obrázek 1**) Pokud se domnívá, že dokáže otázku správně zodpovědět hned po první nápovědě, umístí svou figurku na políčko označené třemi tečkami. Pokud chce slyšet dvě nápovědy, umístí figurku na políčko označené dvěma tečkami. Pokud hráč umístí svou figurku na políčko označené jednou tečkou, uslyší celkem tři nápovědy. Ostatní hráči mohou dále umístit své figurky **iKNOW** popořadě, tak jak sedí po směru hodinových ručiček.

Obrázek 1



- 4. iBET:** Hráč, jenž umístil svou figurku nejvýše, vsází jako první na libovolného protihráče, a to tak, že umístí svou **iBet** figurku **na prázdné kruhové pole „+“** (pokud si myslí, že protihráč odpoví správně) nebo na pole „-“ (pokud tipuje, že protihráč odpoví špatně). Poté vsází stejným způsobem ostatní hráči v pořadí. Vsázet se smí pouze do volných políček. (**Obrázek 2**)

- 5. Nápovědy:** Když jsou všechny figurky **iKNOW** a **iBET** rozmístěny na hrací desce, přečte předčítač nápovědu v hodnotě tří žetonů (na kartičce označena třemi tečkami). Hráči, jejichž figurky **iKNOW** jsou umístěny na políčkách označených třemi tečkami, nyní odpovídají na otázku (hráč, jenž umístil svou figurku nejvýše, odpovídá jako první). Poté je přečtena nápověda v hodnotě dvou žetonů a na otázku mohou odpovědět hráči, jejichž figurky **iKNOW** jsou umístěny na políčkách se dvěma tečkami. Nakonec je čtena nápověda v hodnotě jednoho žetonu a odpovídají hráči, kteří stojí na políčkách označených jednou tečkou. Až když na otázku odpoví všichni hráči, může předčítač přečíst správnou odpověď.

Obrázek 2



Kategorie otázek:



Osobnosti



Naše vlast



Výtvary



Různé

6. Kontrola výsledků: Předčítač zkontroluje, kdo na otázku odpověděl správně a kdo chybně a kdo správně odhadl výsledky ostatních hráčů, a to postupně od nejvyšší úrovně označené třemi tečkami.

- **Kdo vyhrává:** Pokud jste na otázku odpověděli správně, vyhráváte bílé žetony v počtu dle úrovně, na níž jste odpověděli (3 tečky = 3 žetony atd.). Pokud jste správně odhadli úspěšnost jiného hráče, vyhráváte další jeden bílý žeton. Za chybnou odpověď nepřicházíte o žádné žetony, ale za chybný odhad ztrácíte jeden bílý žeton. **Na konci každého kola předčítač vždy obdrží dva bílé žetony a všechny figurky jsou vráceny jednotlivým hráčům.**



7. Další kolo: Hráč, který jako první správně odpověděl na otázku z předchozího kola, vybírá kategorii otázek pro další kolo a umístí průhledný žeton na příslušnou barvu v rohu herní desky. Hráč sedící nalevo od předčítače z předchozího kola se nyní stává předčítačem a přečte novou otázku. Pokud nikdo neodpověděl správně, průhledný žeton označující kategorii se posune po směru hodinových ručiček na další kategorii na hrací desce.

8. Vítěz: Vyhrává hráč, který jako první nasbírá žetony v hodnotě 20 bodů.

Tipy pro variantu ve 3 a více hráčích

- Odpovídejte jen tehdy, když jste na řadě. I když vás správná odpověď třeba napadne dříve, můžete odpovědět jen tehdy, když uslyšíte počet nápověd, který jste si dopředu sami stanovili. Svou odpověď nemůžete v průběhu hry měnit.
- Sázet musíte vždy. Sami na sebe však sázet nemůžete.
- Blafujte! Pokud znáte správnou odpověď, nedávejte to na sobě znát! Nezapomeňte, že soupeři v řadě za Vámi mohou Vaši odpověď zopakovat.

Pravidla pro 2 hráče

1. Oba hráči obdrží po jedné figurce **iKNOW** (odpovídací) a **iBET** (sázecí) stejné barvy a jeden bílý žeton.
2. Začíná mladší hráč tím, že vybere jednu ze čtyř kategorií a přečte soupeři otázku. Ten poté umístí svou figurku **iKNOW** do prázdného čtvercového políčka na hrací desce. Pokud se domnívá, že dokáže otázku správně zodpovědět hned po první nápovědě, umístí svou figurku na políčko označené třemi tečkami. Pokud chce slyšet dvě nápovědy, umístí

figurku na políčko označené dvěma tečkami. Pokud hráč umístí svou figurku na políčko označené jednou tečkou, uslyší celkem tři nápovědy. Poté předčítač umístí svou figurku **iBET** podle toho, zda si myslí, že hráč odpoví správně (na kruhové pole „+“) nebo špatně (na kruhové pole „-“).

3. Hráč získává za správnou odpověď bílé žetony v počtu dle úrovně, na níž odpověděl. Předčítač získává za správný odhad jeden bílý žeton a za špatný odhad jeden bílý žeton ztrácí.
4. Hráči se v předcítání otázek střídají. Kategorie otázek postupně střídají po dvou kolech, tak aby oba hráči odpovídali na otázky ze stejných oborů. Vítězí hráč, který jako první dosáhne 15 bodů.

Užitečná doporučení

- Bílé žetony mají hodnotu jednoho bodu a černé žetony mají hodnotu pěti bodů. V průběhu hry můžete vyměnit pět bílých žetonů za jeden černý, aby se vám lépe vešly na vaši figurku **iBET**.
- Videonávod naleznete ho na YOUTUBE na kanále ALBIceskarepublika nebo na webu www.albi.cz.



1 bod



5 bodů