

Zlaté Česko

Otázky a odpovědi

I. ZÁKLADNÍ HRA

(herní plán s motivem staré mapy)

Cíl hry

V této hře se snažíte správně odpovídat na otázky ze **šesti různých okruhů**. Pohybujete svojí figurkou na herním plánu a podle toho, na kterém poli skončíte, se určí okruh otázky, na kterou budete odpovídat. Pokud skončíte pohyb na políčku s ikonou osobnosti, budete odpovídat na otázku z kategorie osobnosti. Pokaždé, když odpovíte správně, dostanete žeton s příslušnou ikonou v barvě daného okruhu otázky. Cílem hry je nasbírat šest žetonů v šesti různých barvách. Ve chvíli, kdy se vám podaří tyto žetony nasbírat, můžete zamířit ke středovému poli. Pokud správně odpovíte na závěrečnou otázku, zvítězíte.

Karty otázek

Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů: **osobnosti /kultura/ze školních lavic /vlastivěda/ česká nej a různé**. Tyto okruhy jsou barevně odlišeny. Prostřednictvím ikon jsou vyznačeny i na žetonech a na herním plánu (obrázek 1). Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně karty. Každá odpověď má **3 varianty (A, B, C)**, ale pouze ta varianta, která je označená tučným písmem, je správná. Předem se dohodněte, zda budete tyto varianty odpovědí při hře využívat. Můžete tedy buď dát spoluhráči na výběr ze tří variant odpovědí, nebo po něm budete vyžadovat rovnou správnou odpověď.

Příprava hry

Karty otázek zamíchejte a rozdělte na přibližně tolik stejných hromádek, kolik bude hrát hráčů. Hráči si hromádky rozeberou a dají před sebe otázkami nahoru. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na jedno z **rohových polí herního plánu** (obrázek 1 – šipka). Na jednom poli může stát více figurek. Všichni hráči hodí kostkou a ten, kdo hodí nejvyšší číslo, začíná. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček.

Před začátkem hry byste se měli dohodnout, jakou přesnost odpovědí na otázky budete ve hře vyžadovat. Například pokud je položena otázka na jméno osoby, zda bude jako správná odpověď stačit příjmení nebo celé jméno. Mnoho odpovědí obsahuje i doplňující informace, které však není nutné zodpovídat.

Průběh hry

Když je hráč na tahu, hodí kostkou a posune svojí figurku na herním plánu o příslušný počet polí v libovolném směru. Pole, na kterém figurka skončí svůj pohyb, určí okruh, ze kterého bude položena otázka. Pokud figurka skončí na jednom z rohových polí, může si hráč přemístit figurku na kterékoli místo na herním plánu. Poté hráč po jeho levici vezme kartu otázek zespodu své hromádky a přečte příslušnou otázku.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane žeton v barvě příslušného okruhu a položí si ho před sebe. Jeho tah končí a hraje hráč po jeho levici.
- Pokud hráč odpoví správně na otázku z okruhu, ze kterého už žeton má, nedostává již další žeton, ale získává nový tah. Opět hodí kostkou a podle čísla, které padlo, opět posune svojí figurku. Hráč po jeho levici vytáhne další kartu otázek a přečte tu, která přísluší okruhu, na kterém figurka skončila svůj další pohyb. Tímto způsobem může hráč ve svém tahu pokračovat do té doby, dokud bude na otázky odpovídat správně.

Na konci tahu je použitá karta otázek vyřazena ze hry.

Cesta k vítězství

Ve chvíli, kdy hráč nasbírá všechny čtyři různé žetony, může v dalším kole zamířit na jedno z rohových polí, které si pro postup do středu vybere. Po cestě může standardně odpovídat na otázky a využít tak možnost dalšího tahu při správné odpovědi. Pokud hráč hodí vyšší číslo, než potřebuje, aby se na zvoleném rohovém poli zastavil, může se na něm zastavit. Zde každopádně končí svůj tah.

Od svého dalšího tahu hráč již nehází kostkou a posouvá se na první pole s otázkami směrem ke středu herního plánu. Posunout se dál, směrem ke středu, je nyní možné pouze tak, že hráč správně zodpoví otázku na poli, na kterém právě stojí.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí, jeho figurka zůstává stát na místě a hraje hráč po jeho levici. V příštím kole bude hráč odpovídat na další otázku ze stejného okruhu.
- Pokud hráč odpoví správně, posune svojí figurku o jedno pole směrem ke středu. Jeho tah i tak končí a v příštím tahu bude odpovídat na otázku na dalším poli.

Vítěz

Pokud hráč odpověděl správně na otázky na obou polích mezi rohovým a středovým polem, postoupí se svojí figurkou na středové pole (obrázek 2). Ve svém dalším kole bude hráč odpovídat na jednu otázku z okruhu, který vybere hráč po jeho levici. Tento hráč vybírá okruh bez toho, aby se předem podíval na otázky.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho figurka zůstává na středovém poli a v příštím kole bude hráč opět odpovídat na otázku z okruhu, který zvolí hráč po jeho levici. Tento okruh může být jiný než v předchozím kole.
- Pokud hráč odpoví správně, stává se vítězem.



KULTURA
OSOBNOSTI
VLASTIVĚDA
ZE ŠKOLNÍCH LAVIC
ČESKÁ NEJ
RŮZNÉ

II. DOBYVATELSKÁ HRA (herní plán Dobývání Karlštejna)

„Ač z mnohých praků, hákovnic a velikých houfnic těžké koule kamenné na hrad házeli, musili po několika nedělich s nepořízenou odtahnouti.“

Rývnáčův průvodce po Království českém, 1882

Cíl hry

V této hře bude Vaším cílem **dobýt hrad Karlštejn**, který nechal Karel IV. postavit v letech 1348–1357 k zabezpečení říšských korunovačních klenotů, státních listin a svatých ostatků. Nejcenějším prostorem hradu je kaple svatého Kříže, kde byly v minulosti uloženy korunovační klenoty. Kaple byla zabezpečena čtyřmi železnými dveřmi a uzamčena devíti zámky. Během obléhání hradu budete za svoje znalosti získávat zlatáky a následně je utrácet, abyste se dostali blíže k nádvoří hradu. Ten nejúspěšnější a nejdůležitější z Vás na konci hry dobude tento slavný hrad. Kdo z Vás spatří nádhru kaple svatého Kříže jako první?

Příprava hry

Připravte si dobře zamíchaný balíček karet s otázkami (dobírací balíček). Položte ho otázkami nahoru na stůl tak, aby na něj každý dosáhl. Každý hráč si vybere jednu figurku a postaví ji na pole **Start**. Začíná hráč, který jako poslední navštívil Karlštejn. Další hráči pokračují ve hře po směru hodinových ručiček. Dále si připravte na hromádku všechny zlatáky (zlatá strana žetonů).

Karty s otázkami a odpověďmi

Otázky jsou rozděleny do šesti různých okruhů: **osobnosti/kultura/ze školních lavic/vlastivěda/česká nej a různé**. Správnou odpověď na každou otázku najdete na zadní straně karty. Každá odpověď má **3 varianty (A, B, C)**, ale pouze ta varianta, která je **označená tučným písmem, je správná**. Předem se dohodněte, zda budete tyto varianty odpovídat, při hře využívat. Můžete tedy buď dát spoluhráči na výběr ze tří variant odpovědi, nebo po něm budete vyžadovat rovnou správnou odpověď.

To, na jakou otázku z daného okruhu máte odpovídat, poznáte podle hodů kostkou: 1 = osobnosti, 2 = kultura atd.

Průběh hry

Začínající hráč hodí kostkou, postoupí o daný počet políček a hráč po jeho levici vezme kartu otázek z dobíracího balíčku a přečte mu příslušnou otázku.

- Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a na řadě je další hráč.
- Pokud hráč odpoví správně, dostane 1 zlaták a pokud se nachází na akčním políčku, může ho ihned použít. Jeho tah končí a na řadě je další hráč.

Pamatujte, že v rámci jednoho tahu odpovídáte na otázku pouze jednou! Na konci tahu je použita karta otázek vyřazena ze hry. Při dobývání hradu na Vás čeká řada příležitostí, ale i nástrah, jejichž vysvětlení naleznete v přehledu akčních políček.

Průběh hry – souboj

Souboj nastává, pokud se 2 či více hráčů potká na stejném políčku. Dochází k němu pouze na políčkách, která **nejsou akční**. Hráč, který je právě na tahu, bude odpovídat na otázku:

- Pokud neodpoví nebo odpoví nesprávně, jeho tah končí a na řadě je další hráč.
- Pokud hráč odpoví správně, okrade hráče, který na políčku stojí, o 1 zlaták. Pokud je na poli více hráčů, hráč na tahu si vybere, koho okrade. Pokud hráči nemají ani jeden zlaták, nikdo nebude okraden.

Přehled zvláštních políček



1. **SPECIÁLNÍ POLÍČKO:** Pokud se dostanete na toto políčko, odpovídáte na otázku. Uhodnete-li, obdržíte zlaták a máte na výběr ze dvou možností:

1. zadarmo se posunout o počet políček, kolik je znázorněno v červeném políčku, NEBO
2. zaplatit 1 zlaták a posunout se o tolik políček, kolik je znázorněno u malého zlatáku, potažmo zaplatit 2 zlatáky a posunout se o více políček. Neuuhodnete-li, nedostanete zlaták a nemůžete se ani zadarmo posunout o počet políček, který je znázorněn v červeném políčku. Můžete pouze zaplatit 1 nebo 2 zlatáky a posunout se o příslušný počet políček.



2. **POLÍČKO VĚZENÍ:** Na otázku neodpovídáte, nezískáváte zlaták a musíte svoji figurku umístit za mříže. V následujícím kole vynecháváte tah, teprve pak budete osvobozeni a můžete pokračovat ve hře. Divili byste se, ale již ve 14. století existovalo pojízdné vězení. Zběhovové v něm byli na noc zavřeni, aby „vystřízlivěli“.



3. **POLÍČKO ZLATÁK:** Gratulujeme, právě jste našli na cestě zlaták! A další si můžete vydělat správným zodpovězením otázky. Pokud se na toto políčko dostanete ze speciálního políčka, také zlaták obdržíte.



4. **POLÍČKO TAJNÁ CHODBA:** Za správně zodpovězenou otázku získáváte zlaták. Můžete-li poté zaplatit 3 zlatáky, dostáváte se tajnou chodbou rovnou na nádvoří hradu. V takovém případě není Váš postup podmíněn správným zodpovězením otázky.



5. **POLÍČKO MEČ:** Při obléhání hradu jste byl raněn. Na otázku neodpovídáte a musíte se se svoji figurkou ihned vrátit o počet políček, který je znázorněn na černém políčku herního plánu. Váš tah končí a na řadě je další hráč.



6. **POLÍČKO NÁDVOŘÍ:** Za správně zodpovězenou otázku získáváte zlaták. Vstup do cíle je však podmíněn zaplacením 2 zlatáků. Pokud se dostanete na nádvoří tajnou chodbou, Váš tah zde končí a na otázku budete odpovídat příští kolo. Pokud se dostanete na nádvoří jinou cestou, budete hned odpovídat na otázku. V obou případech hod kostkou určí kategorii otázky. *



7. **POLÍČKO CÍL:** Hráč, který se dostane na toto políčko, musí správně zodpovědět závěrečnou otázku. Pokud odpoví správně, dobyl hrad Karlštejn a stává se vítězem. Pokud odpoví nesprávně, vrací se zpátky na nádvoří, kde čeká na svůj další tah, avšak dále se nikam neposouvá. Musí zde znovu vydělat 2 zlatáky potřebné ke vstupu do cíle. Hod kostkou bude opět určovat kategorii otázky. **

* Pokud získáte zlaták za správně zodpovězenou otázku, ihned tento zlaták můžete využít. Postup na cílové políčko není podmíněn správným zodpovězením otázky. Pokud hráč neodpoví nebo odpoví nesprávně, zůstává na políčku nádvoří, jeho tah končí a na řadě je další hráč.

** Pokud vstoupíte na cílové políčko, Váš tah zde končí a na otázku odpovídáte v příštím kole.