

DESIATKA

HERNÝ MATERIÁL

- 1 smartbox
- 10 žetónov odpovedí
- 100 obojstranných kariet s otázkami
- pravidlá hry



CIEĽ HRY

Hráči postupne hľadajú správne odpovede na položenú otázku. Pokiaľ vedia správnu odpoveď alebo ju odhadnú, získajú víťazný bod. Pokiaľ však budú príliš riskovať, môžu o body prísť. Víťazí hráč, ktorý ako prvý získa aspoň 20 víťazných bodov.

PRÍPRAVA HRY

Ak sú viac ako štyria hráči, utvorte tímy. Dohodnite sa na ukončení hry: štandardne sa hraje do 20 víťazných bodov, ale ak chcete hru skrátiť, môžete sa dohodnúť, že hra bude končiť už pri dosiahnutí 15 bodov.

V rohoch smartboxu sa nachádzajú počítadlá bodov označené symbolmi. Každý hráč si vyberie jeden symbol, a tým aj príslušné počítadlo (A). Presvedčte sa, že karty sú v smartboxe umiestnené správne – t. j. že odpovede sú v otvoroch dobre viditeľné (B). 10 žetónov odpovedí umiestnite do otvorov v smartboxe. Hornú kartu vysuňte a umiestnite ju naspodok balíčku kariet otázok (C).

Hra môže začať.

PRIEBEH HRY

Hráči sa na ťahu striedajú. Hru zahajuje najmladší hráč. Nahlas prečíta okruh v strede karty a môže skúsiť nájsť prvú správnu odpoveď na otázku podľa svojho výberu. Hráč na ťahu, má vždy možnosť odpovedať, alebo ťah vynechať.

TIP: V prvom ťahu každého kola vždy skúste odpovedať, v prípade nesprávnej odpovede totiž nič neriskujete.

- Pokiaľ sa aktívny hráč rozhodne odpovedať, povie nahlas odpoveď, o ktorej sa domnieva, že je správna. Vytiahne príslušný žetón odpovede, aby si správnosť odpovede overil. (viď príklad na ďalšej strane).

- Bola odpoveď správna? Skvelé! Hráč si ponechá žetón odpovede pred sebou.
- Nesprávna odpoveď? Hráč pre toto kolo vypadáva z hry – v tomto kole už nebude odpovedať na žiadnu ďalšiu otázku. Žetón odpovede položí nabok, ale nevracia ho do Smartboxu. Nesprávnou odpoveďou hráč zároveň stráca nárok na všetky žetóny, ktoré v tomto kole už získal (body získané v predchádzajúcich kolách, t. j. z predchádzajúcich kariet, hráčovi pochopiteľne zostávajú).

- Akonáhle hráč odpovie a skontroluje správnosť svojej odpovede, podá smartbox ďalšiemu hráčovi (nezáleží na tom, či hráč odpovedal správne alebo chybné). Ďalší hráč postupuje rovnako - buď odpovie, alebo ťah vynechá. A tak ďalej...

- Zostávajú v hre už len odpovede, u ktorých si nie ste istý správnosťou? Alebo sa vám zdá, že už nezostáva žiadna správna odpoveď? Môžete sa vzdať ďalšieho ťahu a smartbox podať nasledujúcemu hráčovi. V takom prípade neriskujete stratu žetónov odpovedí získaných v tomto kole. Len sa vzdávate možnosti v tomto kole naďalej odpovedať.



KATEGÓRIE OTÁZOK



PRAVDA/NEPRAVDA: Odpovede sú buď pravdivé alebo nepravdivé. Tu si pre získanie bodov musíte vybrať len pravdivú odpoveď. Zároveň však vopred nevíete, koľko pravdivých odpovedí je v danom kole k dispozícii. Pokiaľ si myslíte, že v hre zostávajú už len nepravdivé odpovede, vynechajte ťah.



ČÍSLO: Podľa vlastného výberu otázky odpovedzte správny počet či správny dátum.



PORADIE: Uhádnite správne poradie odpovede na otázku podľa vlastného výberu. Napr. v okruhu „Zorad'te športy podľa veľkosti ihriska (1 = najväčšie)“ odpovedzte „štvrtý“ a vyberte „ľadový hokej“. Odstráňte príslušný žetón odpovede a ponechajte si ho ako víťazný bod. Nemusíte odpovedať v správnom poradí, môžete napr. zahájiť kolo siedmym v poradí.



STOROČIE/DESAŤOROČIE: Uved'te správne storočie či desaťročie (napr. „v sedemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia“).



FARBA: Uved'te správnu farbu.



OTVORENÉ OTÁZKY: Uhádnite správne slovo, meno, atď.

PRÍKLAD:

V okruhu „Poznala Európa v stredoveku túto potravinu?“ sú dve odpovede už odkryté. „Med“ je správna odpoveď a „Moriak“ je nesprávna odpoveď. To znamená, že jeden hráč už z kola vypadol.



KONIEC KOLA

Kolo končí vo chvíli, keď je buď odstránených všetkých 10 žetónov odpovedí, alebo vo chvíli, keď všetci hráči vynechali ťah alebo vypadli v dôsledku svojej nesprávnej odpovede. Všetci hráči si po skončení kola sčítajú získané žetóny odpovedí, za každý si zaznamenajú 1 bod na počítadle bodov a žetóny sa vrátia na ich miesta do smartboxu.

NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

Skôr než zahájite ďalšie kolo, uistite sa, že všetky žetóny v smartboxe zakrývajú odpovede na otázky. Až potom odstráňte hornú kartu (kartu hádanú v predchádzajúcom kole) a zasunúť ju do spodu balíčka kariet. Tento postup je treba dodržať preto, aby žiadny z hráčov vopred nezahliadol odpovede na novú sadu otázok. Nové kolo zahajuje hráč po ľavici hráča, ktorý zahajoval kolo predchádzajúce.

KONIEC HRY

Hra končí vo chvíli, keď niektorý z hráčov či tímov dosiahne aspoň 20 bodov (alebo iný vopred dohodnutý počet). Tento hráč alebo tím víťazí.

OTVÁRANIE A ZATVÁRANIE SMARTBOXU:

Smartbox sa otvára z pravej strany. Otvorte ho tak, že strednú časť pravej strany (viditeľnú zhora) mierne odtláčite smerom doprava a potom celú stranu vysuniete nahor. Zavriete ho opačným postupom. Uistite sa, že zúbky na stranách správne zapadli do drážok.



martinex®

© 2019 MartineX,
All Rights Reserved



Arno Steinwender & Christoph Reiser



MINDOK

Výhradné zastúpenie pre ČR a SR:
MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104, Praha 10

www.mindok.cz

Desiatka is a Slovak language adaptation of the Smart10 – board game designed and created by MartineX Oy, and the Desiatka is subject to the intellectual property rights of MartineX Oy. MartineX Oy owns the trademarks, whether registered or not, in the DESIATKA, DESITKA, MARTINEX, MINDTWISTER and SMART10 names and logos, the designs, whether registered or not, in the appearance of the Smart10 – board game and question cards as well as the copyright in the Smart10 – board game, question cards and game rules as well as their Slovak adaptations and/or translations. All rights reserved.