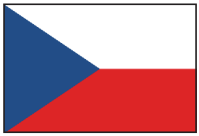
GUINESS WORLD RECORDS



Herní materiál:
396 karet otázek
16 tipovacích žetonů
Hrací plán
5 figurek

Příprava hry:
Každý hráč obdrží jednu figurku a tipovací žetony své barvy. Figurku umístí na pole **Start**. Vedle hracího plánu se umístí balíček s kartami otázek tak, aby text otázky byl směrem nahoru.

Cíl hry:
Cílem hry je dostat se se svojí figurkou do cíle.

Průběh hry:
Jeden z hráčů přečte otázku z karty, která leží na vrchu balíčku. Po té hráči (včetně hráče, který četl otázku) položí tipovací žeton před sebe písmenem dolů (viz. Tipování). Jakmile všichni hráči položili své tipy, otočí své tipovací žetony a podívají se na správnou odpověď na kartě (otočí kartu s otázkou). Hráči kteří uhodli otázku postupují o počet polí uvedených na další kartě (červené kolečko u otazníku). Na jednom políčku může stát více figurek .

Tipování:
Každý hráč má k dispozici 4 tipovací žetony (a,b,c,d). Pod přečtenou otázkou, jsou uvedeny čtyři možnosti. Podle toho, kterou hráč vybere, položí tipovací žeton se stejným písmenem lícem dolů. To udělá každý hráč. Teprve potom se všichni podívají na správnou odpověď.

Bílá pole (zkratky):
Bílá pole na hracím plánu označují zkratky, které hráč může použít. Platí na nich ale zvláštní pravidlo. Pokud hráč stojí na bílém poli, posouvá svou figurku po každé otázce. Pokud odpoví správně, postupuje o daný počet polí vpřed, pokud odpoví špatně, pohne se figurkou o stejný počet polí zpět.

Konec Hry:
Vítězem se stává ten hráč, který se svou figurkou jako první dojde do cíle.

Tipy pro hru:
1. Pro rychlejší variantu hry, můžete postupovat o dvojnásobný počet polí.
2. Pokud se vám nedaří správně odpovídat, nebo hrajete s menšími dětmi, použijte pro tipování na svoje odpovědi dva žetony. Hráč má tak větší šanci na správnou odpověď.

Herný materiál:
396 kariet otázok
16 žetónov pre tipovania
hrací plán
5 figúrok

Príprava hry:
Každý hráč dostane jednu figúrku a žetóny svojej farby pre tipovania. Figúrku umiestni na pole Štart. Vedľa hracieho plánu sa umiestni balíček
s kartami otázok tak, aby text otázky bol smerom hore.

Cieľ hry:
Cieľom hry je dostať sa so svojou figúrkou do cieľa.

Priebeh hry:
Jeden z hráčov prečíta otázku z karty, ktorá leží na vrchu balíčka. Po tej hráči (vrátane hráča, ktorý čítal otázku) položí žetón pre tipovanie pred seba písmenom dole (viď. Tipovanie). Ako náhle všetci hráči položili svoje tipy, otočí svoje tipovacia žetóny a pozrú sa na správnu odpoveď na karte (otočí kartu s otázkou). Hráči ktorí uhádli otázku postupujú o počet polí uvedených na ďalšie karte (červené koliesko u otáznika). Na jednom políčku môže stáť viac figúrok .

Tipovanie:
Každý hráč má k dispozícii 4 tipovacia žetóny (a, b, c, d). Pod prečítanú otázkou, sú uvedené štyri možnosti. Podľa toho, ktorú hráč vyberie, položí tipovacia žetón s rovnakým písmenom lícom dole. To urobí každý hráč. Až potom sa všetci pozrú na správnu odpoveď.

Biela pole (skratky):
Biela polia na hracom pláne označujú skratky, ktoré hráč môže použiť. Platí na nich ale zvláštne pravidlo. Ak hráč stojí na bielom poli, posúva svoju figúrku po každej otázke. Ak odpovie správne, postupuje o daný počet políčok vpred, ak odpovie zle, pohne sa figúrkou o rovnaký počet polí späť.

Koniec Hry:
Víťazom sa stáva ten hráč, ktorý sa svojou figúrkou ako prvý dôjde do cieľa.

Tipy pre hru:
1. Pre rýchlejší variant hry, môžete postupovať o dvojnásobný počet polí.
2. Ak sa vám nedarí správne odpovedať, alebo hráte s menšími deťmi, použite pre tipovanie na svoje odpovede dva žetóny. Hráč má tak väčšiu šancu na správnu odpoveď.

T01362