

DESIATKA

PÁN PRSTENŮ

Hra Desiatka: Pán Prsteňov je založená na obsahu filmovej trilógie Pán Prsteňov (predĺžené edície filmov). Okruhy, otázky a odpovede nevychádzajú priamo z pôvodnej knižnej trilógie, ale z filmovej trilógie.

HERNÝ MATERIÁL

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



CIEĽ HRY

Budete postupne hľadať správne odpovede na položenú otázku. Pokiaľ viete správnu odpoveď alebo ju odhadnete, získate víťazný bod. Pokiaľ však budete príliš riskovať, môžete 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 hrá 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 balíčka kariet otázok (C).

Hra môže začať.

PRIEBEH HRY

Hráči sa na ťahu striedajú. Hru zahájí 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 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).
- Len čo 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.

A



B



C



KATEGÓRIE OTÁZOK



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

Variant: Ak sa dohodnete, môžete udeľovať body i za správne určené nepravdivé odpovede.



ČÍSLO: Podľa vlastného výberu otázky odpovedzte správny počet.



PORADIE: Uhádnite správne poradie odpovede na otázku podľa vlastného výberu. Napr. v okruhu „Zoradte 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/DESAŤROČIE: Uveďte správne storočie či desaťročie (napr. „v sedemdesiatych rokoch dvadsiateho storočia“).



FARBA: Uveďte správnu farbu.



OTVORENÉ OTÁZKY: Uhádnite správne slovo, meno, atď.

PRÍKLAD:

V okruhu „Je tato postava naživu, když je Prsten zničen?“ sú dve odpovede už odkryté. „Gandalf“ je správna odpoveď a „Sauron“ 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 dospodu balíčka kariet. Tento postup je treba dodržať preto, aby žiadny z hráčov vopred nezahliadol odpovede na novú sadu otázok. Nové kolo zahájí hráč po ľavici hráča, ktorý zahajoval predchádzajúce kolo.

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 odtlačíte smerom doprava a potom celú stranu vysuniete nahor. Zavriete ho opačným postupom. Uistite sa, že zúbky na stranách správne zapadli do drážok.



© New Line Productions Inc. All rights reserved. THE LORD OF THE RINGS TRILOGY and all names of the characters, items, events, and places therein are ™ of Middle-earth Enterprises, LLC under license to New Line Productions, Inc. (s26)



Výhradný distribútor pre ČR a SR:



MINDOK, s. r. o.
Korunní 810/104
101 00 Praha 10