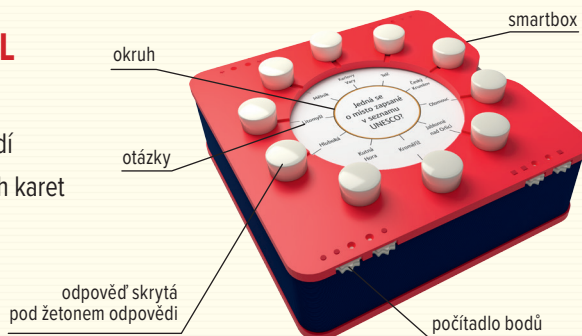


# DESÍTKA

## ČESKO

### HERNÍ MATERIÁL

- 1 smartbox
- 10 žetonů odpovědí
- 100 oboustranných karet s otázkami
- pravidla hry



### CÍL HRY

Hráči postupně hledají správné odpovědi na položenou otázku. Pokud vědí správnou odpověď nebo ji odhadnou, získají vítězný bod. Pokud však budou riskovat příliš, mohou o body přijít. Vítězí hráč, který jako první získá alespoň 20 vítězných bodů.

### PŘÍPRAVA HRY

Je-li hráčů více než čtyři, utvořte týmy. Dohodněte se, kdy bude hra končit: standardně se hraje do 20 vítězných bodů, ale pokud chcete hru zkrátit, můžete se dohodnout, že hra bude končit již při dosažení 15 bodů.

V rozích smartboxu se nacházejí počítadla bodů označená symboly. Každý hráč si vybere jeden symbol, a tím i příslušné počítadlo (A). Přesvědčte se, že karty jsou ve smartboxu umístěny správně – tj. že odpovědi jsou v otvorech dobře viditelné (B). 10 žetonů odpovědí umístěte do otvorů ve smartboxu. Horní kartu vysuňte a umístěte ji dopředu balíčku karet otázek (C).

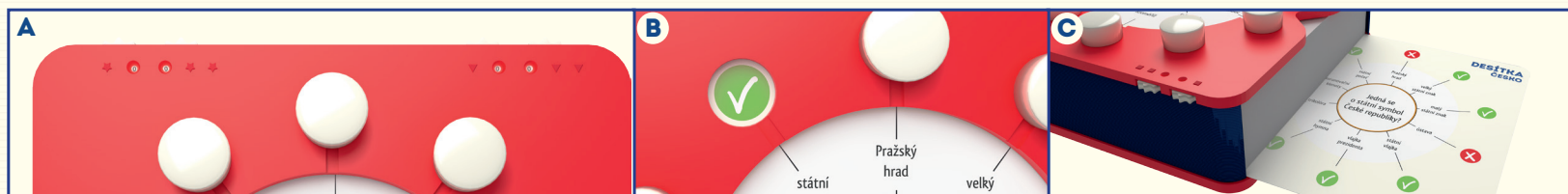
Hra může začít.

### PRŮBĚH HRY

Hráči se na tahu střídají. Hru zahajuje nejmladší hráč. Nahlas přečte okruh ve středu karty a může zkusit najít první správnou odpověď na otázku dle svého výběru. Hráč na tahu má vždy možnost odpovědět, nebo pasovat.

TIP: V prvním tahu každého kola vždy zkuste odpovědět, v případě nesprávné odpovědi totiž nic neriskujete.

- Pokud se aktivní hráč rozhodne odpovědět, řekne nahlas odpověď, o níž se domnívá, že je správná. Vytáhne příslušný žeton odpovědi, aby si správnost odpovědi ověřil (viz příklad na další straně).
  - Byla odpověď správná? Skvěle! Hráč si ponechá žeton odpovědi před sebou.
  - Špatná odpověď? Hráč pro toto kolo vypadává ze hry – v tomto kole již nebude odpovídat na žádnou další otázku. Žeton odpovědi položí stranou, ale nevrací jej do smartboxu. Nesprávnou odpovědi hráč zároveň ztrácí nárok na všechny žetony, které v tomto kole již získal (body získané v předchozích kolech, tj. z předchozích karet, hráči pochopitelně zůstávají).
- Jakmile hráč odpoví a zkontroluje správnost své odpovědi, předá smartbox dalšímu hráči (nezáleží na tom, zda hráč odpověděl správně nebo chybně). Další hráč postupuje stejně - buď odpoví, nebo pasuje. A tak dále...
  - Zbývají ve hře již pouze odpovědi, u nichž si nejste jisti správností? Nebo se vám zdá, že už nezbývá žádná správná odpověď? Můžete se vzdát dalšího tahu (= pasovat) a smartbox předat následujícímu hráči. V takovém případě neriskujete ztrátu žetonů odpovědí získaných v tomto kole. Pouze se vzdáváte možnosti v tomto kole nadále odpovídat.



## KATEGORIE OTÁZEK



**PRAVDA/NEPRAVDA:** Odpovědi jsou buď pravdivé, nebo nepravdivé. Zde si pro získání bodu musíte vybrat pouze pravdivou odpověď. Zároveň však předem nevíte, kolik pravdivých odpovědí je v daném kole k dispozici. Pokud si myslíte, že ve hře zůstávají již pouze nepravdivé odpovědi, pasujte. **Varianta:** Dohodnete-li se, můžete udělovat body i za správně určené nepravdivé odpovědi.



**ČÍSLO:** Dle vlastního výběru otázky odpovězte správný počet či správné datum.



**POŘADÍ:** Uhodněte správné pořadí odpovědi na otázku dle vlastního výběru. Např. v okruhu „Seřadte sporty podle velikosti hřiště (1 = největší)“ odpovězte „čtvrtý“ a vyberte „lední hokej“. Odstraňte příslušný žeton odpovědi a ponechte si jej jako vítězný bod. Nemusíte odpovídat ve správném pořadí, můžete např. zahájit kolo sedmým v pořadí.



**STOLETÍ/DESETILETÍ:** Uveďte správné století či desetiletí (např. “v sedmdesátých letech dvacátého století”).



**BARVA:** Uveďte správnou barvu.



**OTEVŘENÉ OTÁZKY:** Uhodněte správné slovo, jméno, atd.

## PŘÍKLAD:

V okruhu „Jedná se o státní symbol České republiky?“ jsou dvě odpovědi již odkryté. „státní pečeť“ je správná odpověď a „korunovační klenoty“ je nesprávná odpověď. To znamená, že jeden hráč již z kola vypadl.



## KONEC KOLA

Kolo končí ve chvíli, kdy je buď odstraněno všech 10 žetonů odpovědí, nebo ve chvíli, kdy všichni hráči pasovali nebo vypadli v důsledku své nesprávné odpovědi. Všichni hráči si po skončení kola sečtou získané žetony odpovědí, za každý si zaznamenají 1 bod na počítadle bodů a žetony vrátí na jejich místa do smartboxu.

## NOVÉ KOLO = NOVÁ KARTA

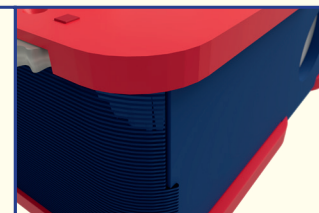
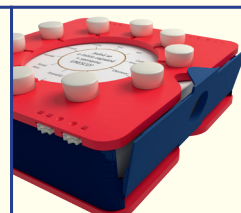
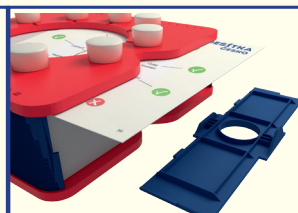
Dříve než zahájíte další kolo, ujistěte se, že všechny žetony ve smartboxu pokrývají odpovědi na otázky. Teprve pak odstraňte horní kartu (karta hádanou v předchozím kole) a zasuňte ji dospodu balíčku karet. Tento postup je třeba dodržet proto, aby žádný z hráčů předem nezahlédl odpovědi na novou sadu otázek. Nové kolo zahajuje hráč po levici hráče, který zahajoval kolo předchozí.

## KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy některý z hráčů či týmů dosáhne alespoň 20 bodů (nebo jiného předem dohodnutého počtu). Tento hráč či tým vítězí.

### OTEVÍRÁNÍ A ZAVÍRÁNÍ SMARTBOXU:

Smartbox se otevírá z pravé strany. Otevřete jej tak, že střední část pravé strany (viditelnou shora) mírně odtlačíte směrem doprava a poté celou stranu vysunete nahoru. Zavřete jej opačným postupem. Ujistěte se, že zoubky po stranách správně zapadly do drážek.



martinex® © 2019 Martinex, All Rights Reserved



www.whitecastlegames.com



Hlavní dodavatelé okruhů: Lucka a Karel Endlové  
Další okruhy: Monika Krivánková, MINDOK  
Redakce: Kačka Hálová  
3D model smartboxu: Jiří Košárek



Výhradní zastoupení pro ČR a SR:  
MINDOK s.r.o.  
Korunní 810/104, Praha 10  
www.mindok.cz

Desítka is a Czech language adaptation of the Smart10 – board game designed and created by Martinex Oy, and the Desítka is subject to the intellectual property rights of Martinex Oy.  
Martinex Oy owns the trademarks, whether registered or not, in the DESÍTKA, 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 Czech adaptations and/or translations. All rights reserved.