

# NA LOVU

## Pravidla

*Kombinace zábavy, vědomostí a velkého napětí! Aby hráči vyhráli, musí spolupracovat jako tým. Vyřadit ze hry se je bude snažit Lovce – jeden z nejbystřejších kvízových mozků Česka!*

### Základní princip hry

Společenská hra *Na lovu* je inspirována stejnojmenným populárním pořadem TV NOVA. Stejně jako v televizi, i ve společenské hře se utkává tým soutěžících s nesmírně inteligentním protihráčem – tzv. lovcem – v souboji vědomostí. Na rozdíl od televizního pořadu jste tu však soutěžícími vy a i lovec vzejde z vašich řad. Nechť lov započne!

### Příprava hry

Před první hrou nejprve sestavte kartonový stojánek, který využijete ve druhém kole hry. Instrukce k sestavení stojáčku naleznete na zadní straně pravidel. Na 16 dřevěných žetonů lovce a soutěžících nalepte samolepky, které slouží k rozlišení žetonů jednotlivých hráčů. Na světle modré žetony nalepte samolepky s 1,2,3,4 kroužky, stejně postupujte u tmavě modrých žetonů. Zbylé samolepky nelepte na červené žetony.

Sestavený stojánek umístěte doprostřed herní oblasti. Karty s otázkami rozdělte do tří balíčků podle toho, pro které kolo jsou určeny, a tyto balíčky položte rubem (stranou se správnými odpověďmi) dolů poblíž stojáčku. Dále připravte počítadlo pro 3. kolo a hromádku žetonů výhry.

### Varianta hry pro 3 až 5 hráčů

Hrajete-li společenskou hru *Na lovu* v počtu 3 až 5 hráčů, vyberte nejprve ze svých řad lovce. Měl by to být hráč, kterého považujete (či on sám sebe) za nejsvětaznějšího. Lovce si vezme tolik žetonů lovce (červené), kolik je ostatních hráčů. Každý z ostatních hráčů si vezme jeden žeton soutěžícího (modrý) s jiným počtem kroužků a prozatím jej položí před sebe.

### Obsah hry

- 1 Kartonový stojánek
- 2 Kartonové počítadlo finálové štvance
- 3 16 dřevěných žetonů lovce (červené) a soutěžících (modré), spolu s archem samolepek
- 4 300 karet s otázkami (120 pro první kolo, 80 pro duel, 100 pro finálovou štvanci)
- 5 60 žetonů výhry (30 žetonů hodnoty 1, 20 žetonů hodnoty 3, 10 žetonů hodnoty 5)
- 6 6 žetonů odpovědí
- 7 Přesýpací hodiny



## Cíl hry

Cílem soutěžíčích je nasbírat ve hře co nejvíce žetonů výhry a uchránit je před lovcem. Lovec ve hře zvítězí, podaří-li se mu ve 3. kole hry dostihnout soutěžíčí.

## Průběh hry

Společenská hra *Na lovu* se skládá ze tří kol. V prvním kole soutěžíčí jeden po druhém odpovídají na otevřené otázky a snaží se během časového limitu získat co nejvíce žetonů výhry. Ve druhém kole střídavě odpovídají na stejnou otázku se třemi možnostmi jako lovec a snaží se uniknout z jeho spárů. Ve třetím kole pak soutěžíčí všichni společně odpovídají na otevřené otázky ve snaze nasbírat v časovém limitu co nejvíce správných odpovědí, neboť právě tolik správných odpovědí musí následně získat lovec, aby je pokořil.

## První kolo

Prvního kola se lovec účastní jen jako moderátor, pokládající otázky. Soutěžíčí dostanou, jeden po druhém, k dispozici jedno přesypání hodin na to, aby nasbírali co nejvíce žetonů výhry. Nejprve si lovec připraví balíček karet pro první kolo. Hráč si náhodně vybere číslo 1-5, které určí, jaké otázky mu bude lovec pokládat. Jakmile je soutěžíčí připraven, táhne lovec vrchní kartu z balíčku, otočí přesýpací hodiny a přečte otázku s číslem, které si daný hráč vybral.

Odpoví-li soutěžíčí na otázku správně, získá od lovce jeden žeton výhry hodnoty 1, lovec kartičku odhodí, okamžitě táhne další kartičku a přečte otázku odpovídající vybranému číslu. Odpoví-li soutěžíčí špatně, žeton výhry neobdrží, ale lovec stejně jako v předchozím případě okamžitě táhne další kartičku a přečte další otázku. Stejně tak v případě, že se soutěžíčí rozhodne otázku přeskočit.

Jakmile se přesype písek v přesýpacích hodinách, přeruší lovec hru. Soutěžíčí si vezme získané žetony výhry. Žetony v hodnotě 3 a 5 jsou volně k dispozici pro rozměňování při vyšší hodnotě získaných bodů. Následně hrají podle stejného principu další soutěžíčí, dokud každý neodehraje první kolo.

*Poznámka: Na rozdíl od televizní soutěže všichni soutěžíčí odehrají nejprve první kolo, než přistoupí k duelu s lovcem. Je to proto, aby se nikdo příliš dlouho nenudil.*

*Příklad: Karel si určí, že chce odpovídat na otázky číslo 2. Po dobu jednoho přesypání hodin lovec Tonda pokládá Karlovi otázky právě s tímto číslem. Karel stihne za daný čas odpovědět na 9 otázek, z toho na 6 odpoví správně a na 3 špatně, získá tedy žetony výhry v hodnotě 6.*

## Druhé kolo – Duel

Ve druhém kole se soutěžíčí utkají s lovcem tváří v tvář.

*Poznámka: Na rozdíl od televizní soutěže se soutěžíčí v tomto kole s lovcem utkávají simultánně, namísto toho, aby si každý svůj duel odehrál zvlášť. Opět je to proto, aby se nikdo příliš dlouho nenudil.*

Každý soutěžíčí si vybere jednu dráhu v kartonovém stojánku a umístí svůj dřevěný žeton soutěžíčího na pole „4“ (označené šipkami) ve zvolené dráze. Každý hráč si před sebe umístí své doposud získané žetony výhry. Lovec umístí po jednom svém žetonu lovce na nejvyšší pole stojánku (červený pruh) v každé dráze, ve které se nachází žeton nějakého soutěžíčího (počet kroužků na lovcově žetonu by měl pro přehlednost odpovídat počtu kroužků na žetonu soutěžíčího v dané dráze). Před lovcem připravte jednu sadu žetonů odpovědí a druhou sadu připravte v dosahu všech soutěžíčích.

Každý ze soutěžíčích poté postupně dostane od lovce nabídku změnit výchozí postavení svého žetonu. Lovec musí soutěžíčímu nabídnout minimálně jednou, maximálně až dvakrát hodnotu žetonů výhry, které soutěžíčí doposud získal, výměnou za to, že soutěžíčí přesune svůj žeton o 1 pole blíž k lovcí (nahoru). Za možnost posunout žeton o 1 pole dál (dolů) musí soutěžíčímu z doposud získaných žetonů výhry odebrat minimálně třetinu, maximálně dvě třetiny hodnoty žetonů (vždy zaokrouhlovaně nahoru). Soutěžíčí může nabídku lovce nevyužít, v tom případě zůstane na poli „4“.

*Příklad: Karel umístí svůj žeton soutěžíčího na pole „4“. V předchozím kole získal žetony výhry v hodnotě 6. Za posunutí o 1 pole směrem vzhůru mu lovec může nabídnout minimálně 6, maximálně 12 bodů navíc (hrálo by se tedy o žetony výhry v hodnotě 12, resp. 18). Za posunutí o 1 pole směrem dolů mu může lovec odebrat minimálně 2, maximálně pak 4 body (hrálo by se tedy o žetony v hodnotě 4, resp. 2).*

Jakmile se všichni soutěžíčí rozhodli, jakou výchozí pozici zvolí a o kolik výherních žetonů tedy budou hrát, zahájí první z nich druhé kolo. Začínat bude soutěžíčí, který hraje o nejméně žetonů výhry, dále se soutěžíčí budou střídát po směru hodinových ručiček.

Lovec si připraví balíček otázek pro druhé kolo. Začínající hráč určí číslo otázek, které se budou ve druhém kole číst. Kartičky pro druhé kolo obsahují na lícové straně i trojici možností. Lovec má tu výhodu, že o jedné ze tří možností ví, že není pravdivá (je přeškrtnutá).

*Poznámka: V televizní hře samozřejmě lovec žádnou extra nápovědu nemá. Na druhou stranu, málokdo má takové znalosti jako lovec, a tak musíme hráčům v roli lovců trochu pomoci, abychom udrželi dramatickost.*

Ve druhém kole lovec přečte otázku včetně možností a poté jak lovec, tak právě tázaný soutěžíčí vyberou skrytě jeden ze žetonů odpovědí. Když mají oba hráči vybráno, otočí soutěžíčí vybraný žeton s odpovědí. Poté lovec přečte správnou odpověď. Trefil-li soutěžíčí správnou odpověď, posune svůj žeton soutěžíčího o 1 pole dolů. Pokud odpověď špatně, žetonem nepohne. Následně otočí svoji zvolenou odpověď lovec. Je-li odpověď správná, posune svůj žeton lovce v příslušné dráze o 1 pole dolů. Poté odhodí kartu s otázkou a táhne další. Celý proces se poté opakuje s dalším hráčem.



Podaří-li se soutěžícímu odpovědět správně ve chvíli, kdy se jeho žeton soutěžícího nachází na nejspodnějším poli své dráhy (tzn. žeton se správnou odpovědí dostane mimo stojánek), soutěžící úspěšně unikne a vezme si všechny žetony výhry, o které hrál. Dožene-li žeton lovce žeton soutěžícího, daný soutěžící z tohoto kola vypadává a všechny jeho žetony výhry propadají.

Druhé kolo končí ve chvíli, kdy všichni hráči buď uprchli se svými žetony výhry do bezpečí, nebo je dostihl lovec.

*Poznámka: Na rozdíl od televizní soutěže se v této fázi nevypadává nadobro – do finálové štvance vždy postupují všichni hráči.*

*Příklad: Karel a Dáša hrají s lovcem. Karel je na poli „4“. Lovec mu položí otázku, na kterou Karel odpoví správně. Posune tedy svůj žeton soutěžícího o pole dolů, na „3“. Ani lovec se však nemýlí, a přesune se na pole „6“. Následně hraje Dáša. Na svou otázku odpoví správně, lovec špatně. Její žeton soutěžícího se tedy pohne, lovcův zůstane na místě. Pak opět hraje Karel atd.*

## Třetí kolo – Finálová štvance

Ve finálové štvanci hrají nejprve všichni hráči jako tým a poté lovec. Finálová štvance se hraje na čas – hráči i lovec mají na zodpovězení otázek 2 přesypání hodin. Nejprve vezmete kartonové počítadlo finálové štvance a umístíte na něj, na pole „0“, jeden libovolný žeton soutěžícího. Soutěžící si dohromady spočítají hodnotu svých žetonů výhry, které za předchozí kola utrhli, a za každých 5 bodů se posunou na stupnici o 1 pole vpřed.

Začínají soutěžící, kteří si určí číslo otázek, které jim lovec bude číst. Lovec si vezme balíček karet pro finálovou štvanci, poté otočí přesýpací hodiny a položí první otázku. Všichni hráči odpovídají jako tým – odpovídat může kterýkoli z nich, počítá se pouze první odpověď, kterou kdokoliv ze soutěžících řekne. Chybnou odpověď nelze opravit.

Za každou správnou odpověď posunou soutěžící svůj žeton o 1 pole na počítadle vpřed. Soutěžící se mohou rozhodnout otázku přeskočit. V případě správné či špatné odpovědi či přeskočení lovec okamžitě kartu odhodí a okamžitě táhne kartu novou. Jakmile se podruhé přesype písek v přesýpacích hodinách, kolo soutěžících končí.

Následně hraje lovec. Umístí svůj žeton na pole „0“ na počítadle finálové štvance. Lovci čte otázky jeden ze soutěžících. Lovec si určí číslo otázek, které mu budou předčítány. Následně otočí přesýpací hodiny. Odpoví-li lovec na otázku správně, posune svůj žeton o 2 pole vpřed a soutěžící okamžitě táhne další kartu a pokládá další otázku. Odpoví-li ale špatně nebo nezná-li správnou odpověď, položte hodiny na bok. Ostatní soutěžící (s výjimkou toho, který čte otázky) mají jeden pokus na to, trefit správnou odpověď. Pokud se jim to podaří, posunou žeton lovce o 1 pole na počítadle zpět. Lovec se nemůže dostat do mínusu. Poté znovu postavte hodiny a pokračujte ve hře tažením další karty a položením další otázky.

Pokud se lovcovi podaří před druhým přesypáním hodin svým žetonem dostihnout nebo předstihnout žeton soutěžících, vítězí lovec. Pokud se mu to nepodaří, vítězí soutěžící.

*Poznámka: Před zahájením finálové štvance je možné se dohodnout na lehčí variantě pro lovce. V této variantě lovec při správné odpovědi postupuje o 3 pole vpřed.*

*Příklad: Karla lovec v druhém kole dostihl, přišel tedy o všechny své žetony výhry. Dáša si uchránila žetony výhry v hodnotě 8. Ve třetím kole hrají Karel s Dášou dohromady. Na počítadle finálové štvance se posunou o 1 pole vpřed, díky Dášiným 8 bodům. Za 2 přesypání hodin odpoví správně na 11 otázek, posunou se tedy na políčko číslo 12. Lovec Tonda začíná na nule. Odpoví správně na prvních 5 otázkách a posune se na pole 10. Následně zaváhá a zvolí špatnou odpověď, hodiny se zastaví. Karel označí správnou odpověď (Dáša předčítá otázky, nemůže tedy odpovídat) a lovec posune o políčko zpět. Následně Tonda pokračuje v odpovídání, zvolí správně další 2 odpovědi a skončí na poli číslo 13. Lovec v této partii vítězí.*

## Varianta hry pro 6 až 9 hráčů

Varianta hry pro 6 až 9 hráčů se hraje velmi podobně jako základní varianta pro 3 až 5 hráčů s jedním důležitým rozdílem. Určí se jeden lovec a zbylí hráči se rozdělí do dvou přibližně stejně početných týmů (je-li vás lichý počet, nechť jsou v méně početném týmu ti, kdo si více věří).

## Rozdíly oproti hře pro 3 až 5 hráčů:

### • První kolo

Pro první kolo nejsou ve hře oproti hře 3 až 5 hráčů žádné rozdíly. Všichni soutěžící se vystřídají v odpovídání na čas a pokusí se nasbírat co nejvíce žetonů výhry.

### • Duel

Duel probíhá stejně jako při hře 3–5 hráčů. Každý tým má žetony soutěžících v jedné barvě (buď světle modré, nebo tmavě modré, aby hráči poznali, k jakému týmu patří). Začíná hráč s nejnižší skóre a následně se postupuje ve směru hodinových ručiček. Číslo otázek, které se budou číst, určí začínající hráč. Body, které jednotliví hráči uchrání před lovcem se počítají do týmového skóre.

*Příklad: Karel, Dáša a Zdeněk hrají proti Jiřině, Ivetě a Markovi. Všechny se je snaží ulovit lovec Tonda. Jako první začíná hrát proti lovcovi Zdeněk, jakožto hráč s nejnižší hodnotou žetonů výhry. Následují ostatní hráči po směru hodinových ručiček. Z prvního týmu se podaří utéct jen Karlovi, světle modrý tým půjde tedy do finálové štvance pouze s Karlovými žetony výhry. Bohužel z tmavě modrého týmu se nepodařilo utéct nikomu, do finálové štvance půjdou s 0 a budou doufat v zázrak ve třetím kole.*

### • Finálová štvance

V této variantě umístíte na počítadlo finálové štvance jeden žeton (na pole „0“) pro každý tým soutěžících a jeden žeton (na pole „0“) pro lovce. Poté za každých 5 bodů, které soutěžící v předchozích kolech získali a uchránili, posuňte příslušný žeton soutěžících o 1 pole vpřed.

Nejprve hraje tým soutěžících, který v uplynulých kolech nasbíral vyšší hodnotu žetonů výhry. Poté hraje druhý tým soutěžících. Následně hraje lovec, nejprve proti týmu, který ve finálové štvanci získal více bodů, a pak proti týmu s méně body (lovec ve finálové štvanci hraje 2×). Hra probíhá podle stejných pravidel (tedy včetně možnosti odpovědi pro soupeřův tým v případě, že se lovec zmýlí) jako při hře pro 3 až 5 hráčů.

*Příklad: Karel, Dáša a Zdeněk získali žetony výhry v hodnotě 15, budou tedy začínat na poli 3. Jiřina, Iveta a Marek v předchozím kole neunikli, začínají tedy na poli s nulou. Finálovou štvanci zahájí Karel, Dáša a Zdeněk. Mají 10 správných odpovědí, skončí tedy na poli 13. Druhý tým odpoví správně na 15 otázek, skončí na poli 15. Následně hraje lovec Tonda proti týmu Jiřiny, Ivety a Marka, protože skončili na počítadle finálové štvance dál. Nakonec hraje proti Karlovi, Dáše a Zdeňkovi.*

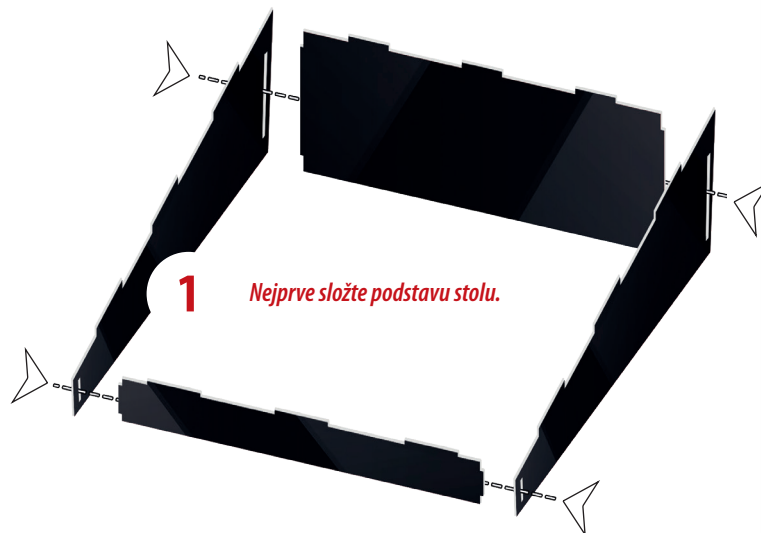
V případě, že lovec dostihne jen jeden tým soutěžících, vítězí tým, který nebyl dostižen. Pokud lovec nedostihne ani jeden z týmů, vítězí ten tým, který ve finálové štvanci skončil s více body. Pokud lovec dostihne oba týmy, je vítězem klání lovec.

## Varianta hry pro dva hráče

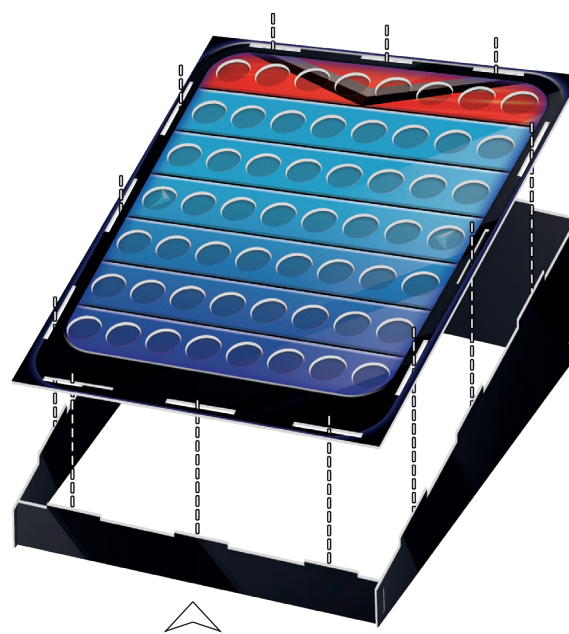
Při hře dvou hráčů jsou oba hráči zároveň soutěžícími a lovci. V prvním kole se oba hráči vystřídají v odpovídání na otázky ve snaze získat co nejvíce žetonů výher. V duelu se nejprve lovcem stane jeden, poté druhý hráč podle pravidel popsaných dříve.

Ve třetím kole pak nejprve odpovídá jeden hráč. Za každou správnou odpověď se posune o 1 pole vpřed. Pokud však odpoví špatně, přeruší se odpočet a šanci odpovědět získá druhý hráč. Odpoví-li správně, posune soupeřův žeton o 1 pole dozadu. Následně se role obrátí a vítězem se stane ten hráč, jehož žeton skončil dále na poli finálové štvance.

## Návod na složení stolu:



**2** Následně na podstavu nasadte dvouvrstvou desku stolu.



nova

Videonávod  
naleznete zde:



©2022 TV Nova. Všechna práva vyhrazena.

The Chase, Na lovu a příslušná loga jsou registrovanými ochrannými známkami společnosti ITV Studios Global Entertainment B.V.  
Hra vznikla v licenci TV Nova a ITV Studios Global Entertainment B.V.

Autoři otázek: Tým TV Nova, Pavel Černý  
Vývoj hry: Barbora Joštová, David Rozsival  
Grafika a sazba: Jiří Trojánek, Anežka Bělohoubková

Albi

Chybí vám komponenta nebo máte nějakou poškozenou? Napište nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), rádi Vám zdarma zašleme novou!

©2022, Albi. Všechna práva vyhrazena.