

ACTIVITY[®]

Original



CZ



Pro 3-16 hráčů od 12 let
Autoři: Catty/Führer
PIATNIK – hra č. 7222

© 2002 by Piatnik, Vienna
Printed in Austria

Hra obsahuje:

550 karet se 6 pojmy

1 herní plán

1 přesýpací hodiny

4 figurky

pravidla hry

Dodatečně je potřeba papír a tužka

Cíl hry:

Mužstva se snaží uhodnutím zadaných pojmu dosáhnout cílového pole.

Herní plán:

Herní plán tvoří cesta se 48 hracími poli, jedním startovním a jedním cílovým polem, dále pak tři očíslovaná políčka pro kartičky s pojmy. Každé hrací pole je označeno symbolem a barvou. Barva udává, který pojem na kartě má být znázorněn. Symbol určuje způsob znázornění (kreslení, opis, pantomima).

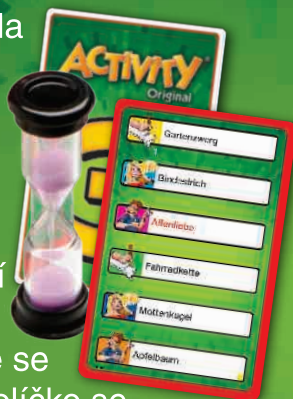
Karty s pojmy:

Čísla na zadních stranách karet ukazují stupeň obtížnosti pojmu. Obvykle obsahují trojkové karty lehčí úkoly, čtyřkové středně těžké a pětkové spíše obtížné úkoly. Skutečný stupeň obtížnosti úkolu je však vždy subjektivní. Šest pojmu na kartách je vyobrazeno s barvami a symboly. Ty odpovídají barvám a symbolům na herním plánu. Barva udává, který pojem se znázorní, symbol pak jakým způsobem. Jestliže stojí figurka mého teamu na žlutém poli se symbolem pro kreslení, musím na kartě zvolit pojem vedle žlutého čtverce a tento pojem nakreslit. Pokud je pojem nadepsán červeným písmem, hraje se „otevřená hra“ (viz další strana).



Příprava:

Hráči se rozdělí do 2, 3 nebo 4 teamů s nejméně 2 hráči (pravidla pro 3 hráče naleznete na další straně). Teamy obdrží po jedné hrací figurce a postaví ji na start. Karty se roztrídí podle čísel na jejich zadní straně, každý balíček se dobře promíchá a zakrytě se položí na herní plán na políčko se stejným číslem. Dále je třeba si připravit tužku a papír pro úkoly s kreslením.



Průběh hry:

- Team, který hru začne, si zvolí jednoho člena, který bude jako první znázorňovat zadaný pojem (v dalších kolech se všichni hráči teamu vystřídají).
- Tento hráč se rozhodne pro jeden z balíčků karet (3, 4 nebo 5) a sejme vrchní kartu z vybrané hromádky tak, aby jeho spoluhráči neviděli na pojmy.
- Při normálním průběhu hry má hráč znázornit ten pojem, který odpovídá barvě pole, na které stojí figurka jeho teamu. Na začátku hry stojí ale všechny figury na startovním poli, proto může první hráč každého teamu zvolit libovolný pojem na kartě - musí ho ale znázornit určeným způsobem. Toto platí tak dlouho, dokud figurka stojí na startovním poli.
- Znázorňující hráč má ca. 10 sekund na rozmyšlení pojmu. Pokud se nehraje „otevřená hra“, ukáže kartu ostatním teamům a odloží ji.
- Teď musí pojem přiblížit svému vlastnímu teamu tak, aby ho ostatní členové teamu uhodli. Pro způsoby znázornění platí následující pravidla:

Kreslení:

Pojem se musí kreslit tužkou. Kreslící hráč nesmí mluvit ani gestikulovat. Může ale svým spoluhráčům kývnutím hlavy dát najevo, že část pojmu uhodli správně. Kresba nesmí obsahovat písmena ani čísla.



Opis:

Pojem musí být slovně opsán. Nesmí být použito jak slovo samotné, tak ani jeho kořen nebo jeho odvozené formy.



Pantomima:

Pojem musí být přiblížen pantomimicky. Znázorňující hráč nesmí mluvit, ani vydávat jakékoli zvuky, a také nesmí použít jakékoli předměty nebo na ně ukazovat. Smí však ukazovat na části vlastního těla.



Pozor: pokud hráč poruší tato pravidla, nesmí jeho team pokračovat a na řadu přichází další team.

- Pro každý úkol platí časový limit, který udávají přesýpací hodiny. Ty kontrolují soupeři. Kontrolují také dodržování pravidel. Je výhodou, když se teamy před začátkem hry dohodnou, jak přesně musejí být pojmy uhodnuty – zda jsou např. pro uhodnutí pojmu „dveřní zárubeň“ dostačující také „futra“.

- Podaří-li se teamu během časového limitu uhodnout pojem, posune svou figurku na herním plánu o tolik políček, kolik ukazuje číslo na sejmuté kartě.
- Pokud pojem neuhádne, figurka zůstane stát na místě.
- Pak je na řadě další team. Znárodnující hráč si zvolí balíček, sejme jednu kartu atd.

Bitva:

Jestliže team pojem uhodne a posune svou figurku, může se stát, že skončí na políčku, které je už obsazené figurkou jiného teamu. V tomto případě musí figurka, která na políčku už stála, o jedno pole zpět. Tato bitva je ale možná jen při posunutí figurky po vyřešení úkolu, tedy NE v případě, kdy je team donucen vrátit se se svou figurkou o pole zpět (v tomto případě může na jednom poli stát více figurek). Výběr hodnoty karty umožňuje, cíleně vyvolat bitvu se soupeřem (viz „Tipy“).

Otevřená hra:

- Jestliže je pojem nadepsán červeným písmem, hraje se „otevřená hra“. V tomto případě nesmí znárodnující hráč sejmutou kartu nikomu ukázat (dodržování pravidel kontrolují všichni), neboť znárodnovaný pojem mohou hádat všichni hráči – nejen team, který je na řadě.
- Podaří-li se hráči jiného teamu pojem uhodnout, posune jeho team svou figurku o 4 políčka, team znárodnujícího hráče o 2.
- Jestliže v tomto případě skončí obě figurky na stejném poli, pravidlo bitvy neplatí.
- Uhodne-li pojem team, do kterého patří znárodnující hráč, smí posunout svou figurku o 6 políček. „Otevřená hra“ se vyskytuje na všech kartách, udané body pro něj neplatí.

Konec hry:

Vítězí team, který se svou figurkou

dosáhne jako první cílového pole, případně cílové pole překročí.

Pravidla hry pro 3 hráče:

- Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na start. Při hře ve 3 se hraje pouze formou „otevřené hry“, nezávisle na tom, zda je pojem nadepsán červeným nebo černým písmem.
- Hráč, který je na řadě, se snaží daný pojem přiblížit oběma svým protihráčům.
- Pokud byl pojem uhodnut, posune svou figurku kupředu jak hráč, který pojem znárodnoval, tak i ten, kdo ho uhodl, a to o tolik polí, kolik je uvedeno na zadní straně sejmuté karty.
- Pokud nikdo pojem neuhodne, je na řadě další hráč.

Pro znárodnování pojmů a posouvání figurek platí jinak stejná pravidla jako při hře v týmech.

- Bitva při hře ve 3 hráčích však odpadá.

Tipy:

- Díky možnosti vyvolat bitvu se soupeřem, získává hra vzrušující taktický komponent. V mnoha okamžicích je možné ovlivnit, jestli team půjde na už obsazené pole (a tak vrátí soupeře) tím, že sejme kartu s odpovídajícím počtem bodů.
- Většina hráčů má své slabé i silné stránky. Jestliže jsem např. dobrý při kreslení a v jiných způsobech znárodnování slabý, mohu své silné stránky nechat vyniknout, když si vyberu u kreslení kartu s vyšším počtem bodů a u opisu nebo pantomimy kartu s nižším.
- Dobu, po kterou chceme hru hrát, lze prodloužit či zkrátit tím, že se před začátkem hry dohodneme, že se hodnota bodů na kartách o 1 nebo 2 body sníží nebo zvýší.
- Hra ve třech trvá většinou podstatně kratší dobu.

Máte-li dotazy nebo připomínky ke hře „ACTIVITY Original“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6
e-mail: info@piatnik.cz
www.piatnik.com



ACTIVITY

is a registered trademark
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
Kroatien	20100335
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488
Russische Föderation	325054
	60283/2011
Schweiz	201 556
Slowakei	201070297
Slowenien	2 765 230
Spanien	244 341
Tschechische Republik	EE10.0111; EE10.183
Tunesien	160 728
Ukraine	159 344
Ungarn	57465/466
Vereinigte Arabische Emirate	3,391,942
USA	

registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielkartenfabrik

Pozor!

Upozornění! Nevhodné pro děti do 36
měsíců. Obsahuje malé části, které mohou
být spolknuty. Nebezpečí udušení.
Uchovejte kontaktní adresu.

