

ACTIVITY[®]

CZ Special

Pro 4-16 hráčů od 12 let
 Autor: Paul Catty
 PIATNIK – hra č. 7332
 © 2013 by Piatnik, Vienna
 Printed in Austria

Hra obsahuje:

- 440 karet se 4 pojmy
- 1 hrací deska
- 1 přesýpací hodiny
- 4 figurky
- 1 pravidla hry

Dodatečně je potřeba papír a tužka

Cíl hry:

Týmy hráčů se snaží uhodnutím zadaných pojmů dosáhnout cílového políčka.

Hrací deska:

Hrací desku tvoří cesta s políčky, jedním startovním a jedním cílovým polem.

Karty s pojmy:

Každá karta obsahuje čtyři pojmy v českém a slovenském jazyce. Způsoby předvádění jsou čtyři: slovní popis, kreslení, pantomima a zvuk. Pojmy jsou většinou dvouslovné a každá část se předvádí jiným způsobem. Před každým úkolem je uvedený počet bodů, o který se tým posune v případě jeho úspěšného uhádnutí.

Pojmy jsou znázorněny černě nebo červeně, viz níže. Česká a slovenská verze jednotlivých pojmů se od sebe může lišit.

Příprava hry:

Hráči se rozdělí do 2, 3 nebo 4 týmů s nejméně 2 hráči. Týmy obdrží po jedné hrací figurce a postaví ji na start. Karty se dobře promíchají a rozloží na několik menších hromádek vedle hrací desky. Dále je potřeba připravit si tužku a papír pro úkoly s kreslením.

Průběh a pravidla hry:

Každý tým si mezi sebou určí pořadí svých hráčů, kteří se budou střídát v předvádění pojmů tak, aby se na každého dostalo. Všichni hráči ze všech týmů si nyní líznou jednu kartu, kterou nikomu neukazují. Hru začíná tým, který má mezi sebou nejnudnějšího hráče. První hráč začínajícího týmu začne předvádět první úkol na své kartě tak, aby jeho spoluhráči v týmu tento pojem uhádli.

Hráč musí předvést pojem pouze těmi způsoby, které jsou u daného úkolu znázorněny. Může si však zaměnit způsob předvádění prvního a druhého slova, vždy ale musí oba uvedené způsoby využít. Hráč může zaměnit i pořadí předváděných slov, může tedy začít druhým slovem.

Spoluhráči se snaží předváděný pojem co nejdříve uhodnout, proto hádají a vykřikují pojmy, které je právě napadnou. Pokud je tým úspěšný a stihne uhádnout celý pojem v časovém limitu (jedno přesýpací hodiny), může tým postoupit o počet políček, který ukazuje číslice u právě předváděného úkolu.



Pokud je tým neúspěšný, musí se vrátit o jedno pole zpět (nehledě na počet bodů), ne však dále, než na startovní políčko. Poté pokračuje další tým.

Hráč si v každém případě kartu ponechá, a jakmile bude opět na řadě (po prostřídání všech spoluhráčů v týmu), předvádí druhý úkol na kartě. Po znázornění všech čtyř pojmů si hráči líznou novou kartu.

Černě znázorněné úkoly: Hráč předvádí pojem pouze pro svůj tým, protihráči se do hádání nezapojují. Spoluhráči z přátelského týmu se snaží co nejrychleji uhádnout předváděné slovo. Jakmile jedno uhádnou, hráč může začít znázorňovat druhou část úkolu. Úspěšné uhádnutí se počítá, pokud tým uhádne celý pojem, nikoliv jen jeho část. Pokud tým nemůže uhádnout první slovo, může hráč začít předvádět druhé a k prvnímu se pak vrátit.

Červeně znázorněné úkoly: *Dělej jak umíš!*

Hráč si může zvolit libovolný způsob předvádění úkolu, může i způsoby kombinovat současně. Jedná se o otevřenou hru, pojem tedy hádají všechny týmy. Pokud je uhodnuta jedna část, hráč se může pustit do další. Úspěšný tým je ten, který jako první vykřikne celé znění pojmu. Tento tým pak může postoupit o daný počet polí, ostatní týmy zůstávají na svých pozicích.

Ve výjimečných případech (po předchozí dohodě) není nutno bazírovat na přesném znění úkolů, postačí, když tým uhádne jeho podstatu. Na jednom políčku může být více figurek, týmy se nevyhazují.

Pro způsoby znázornění pojmů platí následující pravidla:

Kreslení:

Pojem se musí kreslit tužkou nebo jinou psací potřebou. Hráč přitom nesmí ani mluvit a ani gestikulovat. Může ale svým spoluhráčům kývnutí hlavy dát najevo, že část pojmu uhodil správně. Kresba nesmí obsahovat ani písmena a ani čísla.

Slovní popis:

Pojem musí být slovně popsán. Nesmí být použito jak slovo samotné, tak ani jeho kořen nebo jeho odvozené formy, případně slovo v cizím jazyce.

Pantomima:

Pojem musí být přiblížen pantomimicky. Znázorňující hráč nesmí ani mluvit, ani vydávat jakékoli zvuky, ve výjimečných případech lze použít předměty v okolí. Hráč smí ukazovat na části vlastního těla, případně na ostatní hráče. Hráč ale vždy předvádí pantomimu sám.

Zvuk:

Hráč znázorňuje danou část pojmu pouze zvukem, přitom nesmí použít žádný z výše uvedených způsobů předvádění.

Dělej jak umíš!

Hráč si zvolí libovolnou kombinaci výše uvedených způsobů. Pro každé slovo pojmu využije jiný způsob. Ve výjimečných případech lze způsoby předvádění kombinovat současně.

Pozor: Pokud hráč poruší tato pravidla, nesmí jeho tým pokračovat a na řadu přichází další tým v pořadí.

Pro každý úkol platí časový limit, který udávají přesýpací hodiny. Ty kontrolují soupeři. Kontrolují také dodržování pravidel. V případě výjimečných sporných momentů, (použití/nepoužití kořene slova, těsně stíhnutí/nestíhnutí časového limitu, přesné/nepřesné uhádnutí pojmu atd.) doporučujeme opakovat předvádění na dalším pojmu podle výše uvedených pravidel.

Tip:

Pokud hru hrají mladší hráči, případně hráči v ne úplně dobrém stavu, je možné hrát tyto varianty:

- nevracet figurku při neúspěchu
- postoupit o jedno pole dopředu i za částečné uhodnutí pojmu.

Máte-li dotazy a připomínky ke hře „ACTIVITY Special“, obraťte se, prosím, na:
PIATNIK PRAHA s.r.o.
Lužná 591, 160 00 Praha 6
e-mail: info@piatnik.cz
www.piatnik.com

13.000

ACTIVY is a registered trademark
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
Klasse 26 n.r. z. B. dem Internationalen Patent-
Trademark Registration No.

Deutschland	396 51 222
Frankreich	05 332091
Italien	M2000029137
Österreich	163 867
Polen	163 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00289
Russische Föderation	200670089
Schweden	201 156
Spanien	2.705.233
Technische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3.991.942

registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielwarenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne

Vereinte Arabische Emirate 57465 und 57466