

Pokud máte ke hře „Activity Champion“ nějaké dotazy nebo připomínky, prosím, kontaktujte nás:
Piatnik Praha s.r.o., Lužná 591, 160 00 Praha 6-Vokovice, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

ACTIVITY[®]

CHAMPION

CZ

ACTIVITY is a registered trademark
jest zarejestrowanym znakiem towarowym
Klasy 28, 41 m. in. w poniższych krajach:

	Trademark Registration No.
Germany	39551222;39611846
France	053393921
Italy	2006C05197
Austria	163 867
Poland	169 896
Romania (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russian Federation	325054
Активити	2013729836
Slovakia	201 556
Spain	2 765 230
Czech Republic	244 341
Hungary	159 344
United Arab Emirates	57465/466
Tunisia	EE10.0111;EE10.183
Croatia	20100335
Slovenia	201070297
Ukraine	160 728
Switzerland	60283/2011
Serbia	Z-1278/2015
Greece	233687
USA	3,391,942

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

Pozor!

Nevhodné pro děti do 36 měsíců. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení. Uchovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.



pro 3 až 10 hráčů od 12 let
Autoři: Paul Catty/Ernst Führer
Hra Piatnik č. 755729
© 2015 Piatnik Wien, printed in Austria

OBSAH:

440 karet vždy se 4 pojmy
1 hrací deska
1 přesýpací hodiny
10 hracích figurek
1 startovní kámen
Pravidla hry
Navíc ještě potřebujete papír a tužku.

CÍL HRY:

Co nejlépe znázornit a uhodnout dané úkoly a tím se dostat do cíle jako první.

HRACÍ DESKA:

Hrací deska ukazuje dráhu se 70 políčky a startovní pole. Políčka jsou označena číslicemi 1-70. Černobílá cílová čára následuje po políčku č. 50.

KARTY:

Čtyři pojmy na každé kartě jsou vždy označeny jedním symbolem. Ten nám říká, jakým způsobem musíme daný pojem znázornit (kreslení, slovní opis, pantomima).



PŘESÝPACÍ HODINY:

U edice Activity Champion jsou přesýpací hodiny opatřeny zeleným a fialovým uzávěrem. To je nutné, protože během jednotlivých kol se po uhodnutí pojmu hra přerušuje, přesýpací hodiny se položí, aby se mohl stopnout čas. Jakmile začne hráč předvádět další pojem z karty, hodiny se znovu postaví a čas běží dál. Díky dvěma různobarevným uzávěrům se přesýpací hodiny postaví na správnou stranu a hra pokračuje se správným časem.



PŘÍPRAVA HRY:

- Hrací desku rozložíme doprostřed stolu a vedle si připravíme přesýpací hodiny.
- Každý hráč si zvolí hrací figurku a postaví ji na startovní pole.
- Karty se zamíchají a položí se na sebe obrázkem dolů vedle hrací desky.
- Začíná ten hráč, který udělá nejzajímavější obličej, ten dostane ještě startovní kámen, který si položí před sebe na viditelné místo. Dále se hraje ve směru hodinových ručiček.



PRŮBĚH HRY:

- Hráč, který je na řadě, sejme vrchní kartu z hromádky, pojmy na kartě nesmí vidět protihráči. Úkol zní: do jedné minuty úspěšně znázornit co nejvíce ze všech čtyř pojmů. Pojmy lze znázorňovat v libovolném pořadí.
- Znázorňující hráč si může po dobu asi 10 sekund prohlížet pojmy na kartě a zapamatovat si ten, kterým začne. Hráč se přesýpací hodiny otočí a hra začíná. Hráč se nyní snaží co nejlépe přiblížit pojmy protihráčům. Musí při tom dodržet způsob předvádění, kterým je pojem označen. Přitom platí následující pravidla:

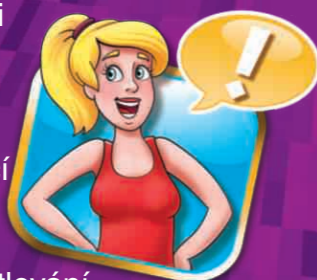
KRESLENÍ:

Pojem se musí kreslit tužkou. Kreslicí hráč nesmí mluvit ani gestikulovat. Může ale ostatním hráčům kývnutím hlavy dát najevo, že část pojmu uhodlí správně. Kresba nesmí obsahovat písmena ani čísla.



SLOVNÍ OPIS:

Pojem musí být slovně opsán. Nesmí být použito jak slovo samotné, tak ani jeho kořen, nebo jeho odvozené části. Jakmile spoluhráči uhodnou část výrazu, smí to znázorňující hráč spoluhráčům sdělit a uhodnutou část výrazu používat při dalším vysvětlování.



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 ukázat na části vlastního těla. Je také dovoleno ukazovat spoluhráčům pomocí gest, že byla uhodnuta část výrazu.



Pozor: pokud hráč poruší tato pravidla, nesmí pokračovat a na řadě je další hráč.

- Jakmile se některému z hráčů podaří znázorňovaný pojem uhodnout, otočí se přesýpací hodiny, aby čas neběžel dál. Poté posunou oba hráči (ten, který předváděl a ten, který pojem uhodl) své figurky na hrací desce o takový počet políček, kolik ukazuje hodnota pojmu na kartičce.
- V případě, že dva nebo více spoluhráčů uhodnou hledaný výraz současně, mohou oba posunout své figurky.
- Nyní se přesýpací hodiny opět otočí na správnou stranu a znázorňující hráč začne představovat další výraz. Poznámka: pokud spoluhráči potřebují k uhodnutí výrazu příliš mnoho času, smí znázorňující hráč pokus přerušit a začít předvádět jiný pojem. V takovém případě běží však přesýpací hodiny dál.
- Hráč je na řadě, dokud nebudou uhodnuty buď všechny pojmy na kartě, nebo dokud neuplyne časový limit. Poté odloží kartu na odkládací hromádku a na řadě je další hráč, ten sejme další kartu a pokračuje se ve hře.

KONEC HRY:

Hra končí, jakmile překročí některá figurka černobílou cílovou čáru po poli 50, v té chvíli se dohraje kolo (až po hráče se startovní kostkou). Šampionem je ten, jehož figurka došla na konci nejdál.

TIPY:

Minuta nebo dvě minuty:

Edice Champion je – podle svého názvu – obtížnější než předchozí verze. Pokud by byla minuta málo, nabízí se možnost otočit přesýpací hodiny dvakrát.

Strategie:

Během deseti sekund, ve kterých si musí znázorňující hráč zapamatovat výrazy, si tento hráč může zvolit možnou strategii, která je pro hru rozhodující: totiž pořadí, ve kterém chce představit dané pojmy. Je nutné zvážit, zda by bylo lepší nejdříve znázornit snadnější výrazy za méně bodů nebo přece jen začít s těžšími výrazy za více bodů.

Technika znázornění:

U edice Champion sestávají výrazy z 1 až 4 slov. Složená slova se často těžko představují jako jeden komplexní výraz. Pokud se však znázorní samostatně, je řešení úlohy většinou podstatně snadnější.

Příklad:

Nakreslit mořeplavce je velmi těžké, ale nakreslit zvlášť moře a plavce je relativně snadné. Pokud se slovo tímto způsobem rozdělí, je nutné spoluhráčům ukázat, která část slova se právě zobrazuje, a to tak, že list se nejdříve rozdělí čárou na dvě nebo více částí. Při vysvětlování to lze spoluhráčům říct a při pantomimě to lze ukázat jedním, dvěma nebo třemi prsty.

