

Activity 2

- Počet hráčů: **3-16**
- Doporučený věk: **nejméně 12 let**
- Délka hry: **60 až 120 minut**
- Rok vydání: **2002**
- Autor: **Catty Führer**

Zábava rukama i nohama! Activity jsou kombinací různých druhů tvořivosti. Jde o to na jedné straně dané pojmy vysvětlit slovy, kresbou nebo pantomimou a na druhé pojmy uhodnout.

Herní materiál

- 550× karta se 6 pojmy
- 4× figurky
- 1× přesýpací hodiny
- 1× hrací plán
- 1× pravidla hry

Dodatečně je ke hře potřeba papír a tužka.

Cíl hry:

Teamy se snaží uhodnutím zadaných pojmů dosáhnout cílového pole.

Herní plán:

Herní plán tvoří cesta ze 49 hracími poli, jedním startovním a jedním cílovým polem a dále 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 předvedení (kreslení, opis, pantomima).

Karty s pojmy:

Čísla na zadních stranách karet ukazují stupeň obtížnosti pojmů. Obvykle obsahují trojkové karty lehčí úkoly, čtyřkové středně těžké a pětkové spíše obtížné úkoly. skutečný stupeň úkolu je však vždy subjektivní. Šest pojmů na kartách je vyobrazeno s barvami a symboly. Ty odpovídají barvám a symbolům na herním plánu. Barva udává, který pojem se znázorní a 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 vytisknut červeným písmem, hraje se „otevřená hra“ (viz. další strana).

Příprava:

Hráči se rozdělí do 2, 3 nebo 4 skupin s nejméně 2 hráči (pravidla pro 3 hráče naleznete níže). Teamy obdrží po jedné hrací figurce a postaví ji na start. Karty se roztřídí 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 potřeba si připravit tužku a papír pro úkoly s kreslením.

Průběh hry

Team, která začne hru, 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 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 figurky 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 asi 10 sec. 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 ani mluvit a 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, ani jeho část, tak ani jeho kořen nebo slovo od něj odvozené.

Pantomima: Pojem musí být přiblížen pantonomicky. Znázorňující hráč nesmí ani mluvit, ani vydávat jakékoli zvuky a ani používat jakékoliv 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 musí být pojmy uhodnuty - zda se např. pro uhodnutí pojmu „dveřní zárubeň“ postačuje také vyslovit „futra“. Podaří-li se teamu během časového limitu uhodnout pojem, posune svoji 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. Znázorňující hráč si zvolí balíček, sejme jednu kartu atd.

Bitva:

Jestliže team pojem uhodne a posune svoji figurku, může se stát, že skončí na políčku, které je již obsazené figurkou jiného teamu. V tomto případě musí figurka, která na políčku už stála, o jedno

políčko zpět. Tato bitva je ale možná jen při posunutí figurky po vyřešení úkolu, NE tedy v případě, kdy je team donucen vrátit 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“).

Otevření hra:

Jestliže je pojem vytisknut červeným písmem, hraje se „otevřená hra“. V tomto případě nesmí znázorňující hráč sejmoutou kartu nikomu neukázat (dodržování pravidel kontrolují všichni), neboť znázorňovaný pojem mohou hádat všichni hráči nejen team, který je na řadě. Podaří-li se hráči druhého týmu pojem uhodnout, posune si jeho team svou figurku o 4 políčka, team znázorňujícího hráče o 2 body. Jestliže v tomto případě skončí obě figurky na stejném poli, pravidlo bitvy neplatí. Uhodne-li pojem team, do kterého patří znázorňující hráč, smí posunout svoji figurku o 6 políček. „otevřená hra“ se vyskytuje na všech kartách, udané body pro něj neplatí.

Pravidla pro 3 hráče:

Každý hráč si vybere figurku a postaví ji na start. při hře 3 hráčů se hraje formou pouze formou „otevřené hry“, nezávisle na tom, zda je pojem vytištěn červeným nebo černým písmem. Hráč, který je na řadě, se snaží daný problém přiblížit oběma svým protihráčům. Pokud byl pojem uhodnut, posune svoji figurku kupředu jak hráč, který pojem znázorňoval, tak i ten, kdo ho uhodl - o kolik polí, je uvedeno na zadní straně sejmuté karty. Pokud nikdo pojem neuhodne je na řadě další hráč je na řadě další hráč. Pro znázorňování pojmů a posouvání figurek platí stejná pravidla jako při hře v teamech. Bitva při hře ve 3 hráčích však odpadá.