

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## Kompakt

Autoři: Catty / Führer  
Pro 3-16 hráčů od 12 let  
Piatnik - hra č. 756160  
© 1992 Piatnik, Wien  
Printed in Austria

CZ

### Hra obsahuje:

110 karet s pojmy  
4 figurky  
1 přesýpací hodiny  
1 herní plán

### Cíl hry:

Mužstva se snaží uhodnutím zadaných pojmů dosáhnout cílové oblasti a zde splnit závěrečný úkol.

### Pomůcky:

**Herní plán** - hadovitá dráha, která je rozdělena do 6 oblastí (A-F) vždy po 8 polích, dále červené cílové oblasti a dále startovního a cílového pole, skládajících se ze 4 barevných segmentů.

**Karty s pojmy** - každá karta obsahuje 6 pojmů označených písmeny A-F, která odpovídají 6 oblastem na herním plánu. Pro každou oblast přitom platí jiný druh znázornění (odpovídající forma je uvedena obrázky na herním plánu).

**Přesýpací hodiny** - pro všechny úkoly (s výjimkou "řetězu" - viz příslušný odstavec) platí časový limit (asi 1 minuta), který odměňují přiložené přesýpací hodiny. Přesýpací hodiny se otočí na začátku plnění úkolu - po zhlédnutí karty - a protihráči sledují, kdy časový limit vyprší.

**Příprava:** Hráči se rozdělí do 2, 3 nebo 4 družstev s pokud možno stejným počtem členů. Každé družstvo musí mít minimálně dva hráče. Úpravu pravidel hry pro případ, že hru hrají jen 3 osoby, najdete na konci.

Družstva obdrží po jedné hrací figurce a postaví ji na startovní pole. Karty se zamíchají a položí na hromádku na stůl tak, aby pojmy nebyly vidět.

**Poznámka: pro úkoly, které vyžadují kreslení, si navíc připravte papír a tužku.**

### Průběh hry:

Los určí, které družstvo začíná. To vybere jednoho ze svých hráčů - reprezentanta, aby znázornil zadaný pojem. V následujících kolech se hráči v rámci družstva v této roli postupně vystřídají.

Reprezentant sejme vrchní kartu z hromádky tak, aby jeho spoluhráči neviděli na pojmy. Každá karta obsahuje šest pojmů označených písmeny A-F, která odpovídají šesti oblastem herního pole:

**A / D - pojem se musí nakreslit.** Nesmí se mluvit a ani dávat spoluhráčům pokyny gestikulací. Kresba nesmí obsahovat čísla ani písmena.

**B / E - pojem musí být opsán,** aniž by bylo použito příslušné slovo, jeho části nebo slova od něj odvozená.

**C / F - pojem musí být předveden pomocí pantomimy.** Nesmí se mluvit, vydávat jakékoli zvuky a ani používat předměty nebo na ně ukazovat.

Poznámka: protože na začátku hry stojí všechna družstva na startovním poli, platí pro všechny písmeno A - tedy kreslení.

Reprezentant si během asi 10 vteřin zapamatuje pojem, který je uveden u písmene, na kterém se nachází figurka jeho družstva. Pak před sebe kartu odloží (pojmy dolů) a otočí přesýpací hodiny. Číslice (3-6), uvedená v závorce za slovem, určuje, o kolik políček družstvo postoupí, pokud zadaný pojem v časovém limitu uhodne.

Nyní se reprezentant pokouší zadaný pojem co nejsrozumitelněji přiblížit svým spoluhráčům. Ti nahlas vykřikují vše, o čem se domnívají, že by mohl být zadaný pojem. Reprezentant nesmí na výkřiky jakkoliv reagovat (ani při jedné z forem znázornění). Až v momentě, kdy družstvo zadaný pojem uhodne.

Když družstvo pojem uhodne, posune svou figurku o odpovídající počet polí kupředu. V opačném případě ponechá figurku

stát na místě. V obou případech se však stranou odloží použitá karta (do hry se už nevrátí) a na řadě je další družstvo.

**Poznámka:** pokud reprezentant poruší některé z pravidel (např. tím, že během pantomimy vydává zvuky), musí se jeho družstvo vrátit o 3 pole zpět. Ve hře pokračuje další družstvo.

**Otevřená hra** - je-li pojem ohodnocen číslicí 6, nastává otevřená hra, tzn. hádat smějí nejen reprezentantovi spoluhráči, nýbrž i ostatní družstva. To, které jako první uhodne znázorňovaný pojem, posune svou figurku o 6 polí kupředu.

**Dva zvláštní úkoly se občas vyskytují ve všech 6 oblastech:**

**1. řetěz** - každé družstvo vybere svého reprezentanta. Hráč, který kartu sejmul, přečte nahlas dané slovo a hned vytvoří z druhé části tohoto slova první část slova nového (lze použít buď poslední dvě slabiky, ale také jen slabiku poslední). Během asi 5 vteřin musí reprezentant následujícího družstva udělat s takto vzniklým slovem totéž. Pak je na řadě další reprezentant ... To se opakuje tak dlouho, až některý z nich během dané doby žádné nové slovo nevytvoří.  
*Příklad: slovo na kartě zní "dějepis" - z něj hráči následně vytvoří: "pistole", "lepidlo", "lopatka", "kabina", "nanuk" atd.*

**Družstvo, které vytvoří poslední platné slovo řetězu, postoupí o 4 pole.**

**2. rým** - hráč, který kartu sejmul, musí společně s jedním ze svých spoluhráčů, vymyslet dvouřádkový verš. Postupují takto: první hráč si potichu přečte pojem uvedený na kartě a vymyslí první řádek verše. Ten musí končit slovem, které se rýmuje s daným pojmem, a měl by na něj co nejvíce odkazovat. Druhý hráč se nyní pokusí vymyslet rým, který bude končit hledaným pojmem. Neuhodne-li, může to až do uplynutí časového limitu (přesýpací hodiny) zkoušet dál.  
*Příklad: slovo na kartě zní "kotě" - hráč vytvoří první část rýmu: "Chytá myšky, spinká v botě," na což druhý hráč správně odpoví: "to je jasně, je to kotě".*

**Poznámka:** na gramatickou správnost nebo na smysluplnost verše není nutné klást příliš velký důraz.

**Pokud družstvo uhodne zadaný pojem, postoupí o 5 polí.**

**Závěrečný úkol:**

Pokud figurka prošla všemi oblastmi a dosáhla červené cílové oblasti (při tahu do cílové oblasti pozbývají nadbytečné body platnost), pokusí se hráči tohoto družstva v příštím kole splnit závěrečný úkol.

K tomu musí splnit dva úkoly za sebou, přičemž první úkol se plní vždy jako otevřená hra.

Při prvním úkolu se reprezentant nejdříve rozhodne pro jednu z 6 oblastí (A-F), a teprve pak sejmě kartu. Je-li v příslušné oblasti uveden "řetěz" nebo "rým", musí sejmout kartu novou.

Pokud pojem uhodne jako první jiné družstvo, posune svou figurku o tolik polí, kolik je uvedeno na kartě. Družstvo reprezentanta se musí o splnění závěrečného úkolu pokusit znovu až v příštím kole. Uhodne-li pojem družstvo plnění závěrečného úkolu, ihned se pustí do plnění druhé části závěrečného úkolu, a proto tentýž reprezentant sejmě další kartu.

Tuto kartu předá ostatním družstvům, která z ní vyberou pojem, který se jim zdá nejtěžší. Hádat budou tentokrát jen hráči družstva plnění závěrečného úkolu.

Uhodne-li družstvo také tento (druhý) pojem, vyhrává. Pokud na něm však ztroskotá, musí se o splnění závěrečného úkolu pokusit v následujícím kole znovu od začátku - plní tedy opět obě části.

**Pravidla hry pro 3 hráče:**

Každý hráč obdrží jednu figurku a hraje sám za sebe. Při hře ve třech se hraje pouze formou otevřené hry. Hráč, který je na řadě, se pokusí pojem oběma svým spoluhráčům přiblížit (způsob znázornění odpovídá oblasti, ve které se jeho figurka právě nachází). Pokud byl pojem uhodnut, posune svou figurku kupředu jak hráč, který pojem přiblížoval, tak i ten, který ho uhodl. O kolik polí mají figurku posunout, je uvedeno v závorce za pojmem.

Pokud nikdo pojem neuhodne, je na řadě další hráč.

Při řešení zvláštního úkolu "rým" musí hráč, který sejmul kartu, a jeho soused vlevo vymyslet dvouřádkový verš a tím uhodnout hledaný pojem. Pokud se jim to podaří, posunou oba svou figurku o 5 polí. Pro znázorňování pojmů a posouvání figurek jinak platí stejná pravidla jako při hře se dvěma nebo více družstvy.

**Závěrečný úkol** - dosáhne-li hráč červené cílové oblasti, sejmě v následujícím kole kartu a z ní vybere - podle svého mínění - nejobtížnější pojem. Kartu předá svému sousedovi nalevo a na vybraný pojem ukáže. Sousední hráč musí tento pojem znázornit třetímu hráči (způsob znázornění odpovídá písmenu uvedenému před pojmem).

Pokud byl pojem uhodnut, posune svou figurku o příslušný počet bodů jak hráč, který pojem znázorňoval, tak i ten, který ho uhodl. Jestliže se však nepodaří pojem uhodnout, zvítězil ten hráč, který pojem vybíral.

**Poznámka:** hra ve třech trvá výrazně kratší dobu. Pro prodloužení hrací doby lze počet polí, o které se figurka po uhodnutí pojmu posouvá, snížit vždy o 2 (např. při 3-6 bodech na 1-4 pole).

Máte-li dotazy a připomínky ke hře "ACTIVITY Kompakt", obraťte se, prosím, na: