

ACTIVITY[®] Knock Out

**Rychlost vyhrává!
pro 4 a více hráčů, od 12 let**

Výhodu ve hře Activity[®] Knock Out mají výřeční a jazykově obratní hráči. Hráči se rozdělí do dvou týmů a v první fázi hry hledají a vytvářejí pojmy, které pak ve druhé fázi tým protihráčů musí popsat, vysvětlit a uhodnout. Hráči, kteří nejsou při zapisování pojmů dostatečně rychlí, dávají týmu protihráčů čas navíc: právě tolik času, kolik potřebuje jeden tým k vytvoření pojmů má poté tým protihráčů k dispozici při jejich hádání. K rozmyšlení tedy není času nazbyt, protože nejpozději po 60 vteřinách hrozí Knockout!



Obsah hry:

- 1 hrací deska
- 2 hrací figurky
- 2 přesýpací hodiny
- 2 psací tabulky
- 2 smazatelné tužky s houbičkou
- 5 dvanáctistranných kostek s různobarevnými písmeny
- 1 pravidla hry

Cíl hry:

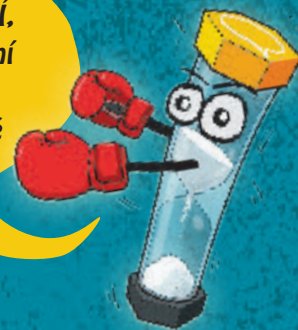
Cílem hry je, aby hráči rychle přemýšleli, správně uhádli pojmy, tím nasbírali body a jako první překročili se svou figurkou cílovou čáru na hrací desce.

Příprava hry:

- Hráči se rozdělí do dvou týmů se stejným počtem členů, pokud je to možné. Hráči z jednotlivých týmů si sednou k sobě. Každý tým musí mít minimálně 2 hráče.
- Každý tým si vybere jednu hrací figurku, vezme si k tomu přesýpací hodiny stejné barvy, psací tabulku a tužku.
- Hrací desku rozložíme doprostřed stolu a figurky postavíme na velkou červenou šipku – políčko start. 5 kostek připravíme vedle hrací desky.

Průběh hry:

Během jednoho kola se nejprve pojmy ZAPISUJÍ, poté si týmy tabulky slov vymění a POPISUJÍ pojmy protihráčů, které musí vlastní tým správně uhodnout.



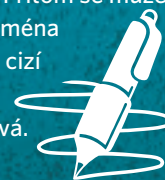
V každém kole jsou dvě fáze hry:

- 1 fáze: házení kostkou & zapisování
- 2 fáze: slovní popis & hádání

1. fáze – házení kostkou & zapisování:

Každý tým si zvolí jednoho hráče za zapisovatele. Tento hráč si vezme psací tabulku a tužku. Přesýpací hodiny se postaví barevným koncem (žlutým nebo modrým) nahoru a černým koncem dolů. Tak a hra může začít!

Oba týmy současně přetočí přesýpací hodiny černým koncem nahoru. Hráč ze žlutého týmu hází všemi kostkami. Padnou-li písmena F, G a W a tým je nechce použít, může je nahradit písmenem V. Zapisovatel z každého týmu zaznamenává do příslušných barevných políček na psací tabulce písmena, která jsou kostkou hozena. Nyní musí každý tým vymyslet pojmy, ve kterých jsou obsažena písmena hozená kostkou, nacházející se na příslušném místě ve slově. Přitom se může jednat o podstatná jména, přídavná jména nebo slovesa. Vlastní jména a cizí slova nejsou dovolena. Zapisovatel slova zaznamenává.



Příklad:



Pozor: aby hra byla pro všechny férová, musí být slova zapsána čitelně a velkými tiskacími písmeny.

Jakmile tým zapíše 5 pojmů, stopne si svůj čas položením vlastních přesýpacích hodin do vodorovné polohy. Kromě toho položí zapisovatel zakrytou psací tabulku před sebe. Změny v tomto okamžiku již nejsou povoleny. Druhý tým ještě může vymýšlet další pojmy. Pokud ale nestačí zapsat 5 pojmů do minuty, získává tým protihráčů automaticky jeden bod za každý prázdný řádek bez pojmu.

Upozornění:

čas, který potřebujete v první fázi na zaznamenání 5 pojmů, má k dispozici tým protihráčů ve druhé fázi k popisování a uhodnutí těchto pojmů. Kdo chce tedy vymyslet obzvláště těžké pojmy, a proto musí přemýšlet delší dobu, daruje tím více času soupeři, aby tyto pojmy důkladněji vysvětlil a uhodl!

Když jsou oba dva týmy hotové, následuje druhá fáze.

2. fáze - slovní popis & hádání:

Zapisovatelé obou dvou týmů si vymění tabulky tak, aby žádný člen z vlastního týmu neviděl přední stranu tabulky. Týmy si zároveň vymění přesýpací hodiny položené do vodorovné polohy.

Pozor: přesýpací hodiny se nesmí postavit, ale musí se týmu protihráčů předat ve vodorovné poloze!

Z důvodu lepší srozumitelnosti se vyhýbáme současnému používání mužských a ženských jazykových tvarů. Veškerá označení osob platí stejně pro obě pohlaví.

Pokud máte dotazy nebo připomínky ke hře „Activity Knock Out“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Upozornění! Nevhodné pro děti do 3 let. Obsahuje malé části, které mohou být vdechnuty. Nebezpečí udušení! Uschovejte kontaktní adresu. Změna provedení vyhrazena.

Nyní se zapisovatelé obou týmů stávají mluvčími, kteří musí slovně popsat členům svého týmu pojmy, které zapsal tým soupeřů. Žlutý tým začíná, po něm bude hádat tým modrých.

Hráč, který popisuje pojmy, otočí přesýpací hodiny barevným koncem se symbolem mluvčí bubliny nahoru. Od této chvíle běží čas k vysvětlení a uhodnutí. Hráč může pojmy vysvětlovat v libovolném pořadí. Tým protihráčů přitom dohlíží na přesýpací hodiny a dbá na to, aby slova byla správně vysvětlena a uhodnuta.

Upozornění: při vysvětlování pojmu nesmí být použita slova, která obsahují dané slovo samotné, ani jeho části nebo odvozené tvary. Má-li se například uhodnout výraz „obr“, nesmí být při vysvětlování použito slovo „obrovský“, protože se jedná o slovo se stejným kmenem. Tipy, jako „rýmuje se na...“ nebo překlady do cizích jazyků se nepočítají. Za porušení pravidel získává protistrana okamžitě jeden bod!

Tah žlutého týmu končí, když všechny pojmy byly buď správně uhodnuty, nebo když uběhl vyměřený čas. Každý pojem, který hráči správně uhodnou, je za jeden bod, o který může tým posunout dopředu svou figurkou na hrací desce. V jednom kole mohou hráči získat nejvíce 5 bodů.

Poté je na řadě modrý tým. Hráč, který vysvětluje pojmy (=zapisovatel z první fáze) otočí přesýpací hodiny na stranu s barevným koncem s mluvčí bublinou a vysvětluje pojmy. Jeho tým rovněž hádá do té doby, dokud hráči neuhodnou všechny pojmy nebo neuplyne čas a posune poté figurkou o příslušná pole vpřed. Kolo je u konce. Týmy si opět vymění přesýpací hodiny. Každý tým si určí nového zapisovatele a modrý tým tentokrát začíná nové kolo. V dalším průběhu hry se týmy stále střídají.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden tým svou figurkou na hrací desce překročí cílovou čáru. Tento tým vítězí. Pokud překročí oba týmy cílovou čáru, vyhrává ten, kdo má figurku nejvíce vpředu. V případě shodného počtu bodů se hraje další kolo (případně více kol), dokud není vítěz jednoznačně určen.

Najdete nás na 

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnikcz

ACTIVITY[®] Knock Out

**Rýchlosť vyhráva!
pre 4 a viac hráčov, od 12 rokov**

Výhodu v hre Activity[®] Knock Out majú výreční a jazykovo obratní hráči. Hráči sa rozdelia do dvoch tímov a v prvej fáze hry hľadajú a vytvárajú pojmy, ktoré potom v druhej fáze tím protihráčov musia popísať, vysvetliť a uhádnuť. Hráči, ktorí nie sú pri zapisovaní pojmov dostatočne rýchli, dávajú tímu protihráčov čas navyše: práve toľko času, koľko potrebuje jeden tím na vytvorenie pojmov, má potom tím protihráčov k dispozícii pri ich hádaní. Na rozmyslenie teda nie je času nazvyš, pretože najneskôr do 60 sekúnd hrozí Knockout!



Obsah hry:

- 1 hracia doska
- 2 hracie figúrky
- 2 presýpacie hodiny
- 2 písacie tabuľky
- 2 zmazateľné ceruzky s hubkou
- 5 dvanásťstranných kociek s rôznofarebnými písmenami
- 1 pravidlá hry

Cieľ hry:

Cieľom hry je, aby hráči rýchlo premýšľali, správne uhádli pojmy, tím nazbierali body a ako prví prekročili so svojou figúrkou cieľovú čiaru na hracej doske.

Príprava hry

- Hráči sa rozdelia do dvoch tímov s rovnakým počtom členov, pokiaľ je to možné. Hráči z jednotlivých tímov si sadnú k sebe. Každý tím musí mať minimálne 2 hráčov.
- Každý tím si vyberie jednu hraciu figúrku, vezme si na to presýpacie hodiny rovnakej farby, písaciu tabuľku a ceruzku.
- Hraciu dosku rozložíme do stredu stola a figúrky postavíme na veľkú červenú šípku – políčko štart. 5 kociek pripravíme vedľa hracej dosky.

Priebeh hry

Počas hry jedného kola sa naiskôr pojmy ZAPISUJÚ, potom si tímy tabuľky slov vymenia a POPISUJÚ pojmy protihráčov, ktoré musí vlastný tím správne uhádnuť.



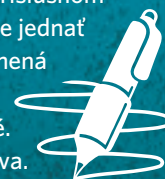
V každom kole sú dve fázy hry:

- 1 fáza: hádzanie kockou & zapisovanie
- 2 fáza: slovný popis & hádanie

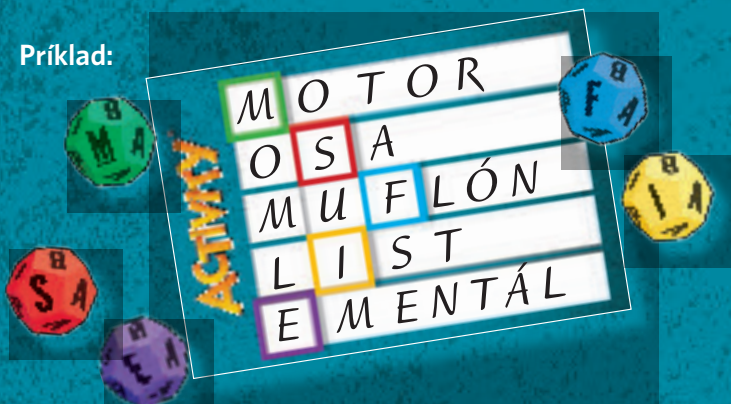
1. fáza – hádzanie kockou & zapisovanie:

Každý tím si zvolí jedného hráča za zapisovateľa. Tento hráč si vezme písaciu tabuľku a ceruzku. Presýpacie hodiny sa postaví farebným koncom (žltým alebo modrým) hore a čiernym koncom dole. Tak a hra môže začať!

Obidva tímy súčasne pretočia presýpacie hodiny čiernym koncom hore. Hráč zo žltého tímu hádže všetkými kockami. Keď padnú písmená F, G a W a tím ich nechce použiť, môže ich nahradiť písmenom V. Zapisovateľ z každého tímu zaznamenáva do príslušných farebných políčok na písacej tabuľke písmená, ktoré sú kockou hodené. Teraz musí každý tím vymyslieť pojmy, v ktorých sú obsiahnuté písmená hodené kockou, nachádzajúce sa na príslušnom mieste v slove. Prítom sa môže jednať o podstatné mená, prídavné mená alebo slovesá. Vlastné mená a cudzie slová nie sú dovolené. Zapisovateľ slov zaznamenáva.



Príklad:



Pozor: aby hra bola pre všetkých férová, musia byť slová zapísané čitateľne a veľkými tlačenými písmenami.

Akonáhle tím zapíše 5 pojmov, stopne si svoj čas položením vlastných presýpacích hodín do vodorovnej polohy. Okrem toho položí zapisovateľ zakrytú písaciu tabuľku pred seba. Zmeny v tomto okamihu už nie sú povolené. Druhý tím ešte môže vymýšľať ďalšie pojmy. Pokiaľ ale nestačí zapísať 5 pojmov do minúty, získava tím protihráčov automaticky jeden bod za každý prázdny riadok bez pojmov.

Upozornenie:

Čas, ktorý potrebujete v prvej fáze na znamenie 5 pojmov, má k dispozícii tím protihráčov v druhej fáze na popisovanie a uhádnutie týchto pojmov. Kto chce teda vymyslieť obzvlášť ťažké pojmy, a preto musí premýšľať dlhšiu dobu, daruje tým viac času súperovi, aby tieto pojmy dôkladnejšie vysvetlil a uhádol!

Keď sú obidva tímy hotové, nasleduje druhá fáza.

2. fáza - slovný popis & hádanie:

Zapisovatelia obidvoch tímov si vymenia tabuľky tak, aby žiaden člen z vlastného tímu nevidel prednú stranu tabuľky. Tímy si zároveň vymenia presýpacie hodiny položené do vodorovnej polohy.

Pozor: presýpacie hodiny sa nesmú postaviť, ale musia sa tímu protihráčov predať vo vodorovnej polohe!

Z dôvodu lepšej zrozumiteľnosti sa vyhýbame súčasnému používaniu mužských a ženských jazykových tvarov. Všetky označenia osôb platia rovnako pre obidva pohlavia.

Pokiaľ máte otázky alebo pripomienky k hre „Activity Knock Out“, prosím, kontaktujte nás: Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, 252 19 Rudná, www.piatnik.cz, info@piatnik.cz

Upozornenie! Nevhodné pre deti do 3 rokov. Obsahuje malé časti, ktoré môžu byť vdýchnuté. Nebezpečenstvo udusenía! Uschovajte kontaktnú adresu. Zmena prevedenia vyhradená.

Teraz sa zapisovatelia obidvoch tímov stávajú hovorcami, ktorí musia slovné popísať členom svojho tímu pojmy, ktoré zapísal tím súperov. Žltý tím začína, po ňom bude hádať tím modrých.

Hráč, ktorý popisuje pojmy, otočí presýpacie hodiny farebným koncom so symbolom hovoriacej bubliny hore. Od tejto chvíle beží čas na vysvetlenie a uhádnutie. Hráč môže pojmy vysvetľovať v ľubovoľnom poradí. Tím protihráčov pritom dohliada na presýpacie hodiny a dbá na to, aby slová boli správne vysvetlené a uhádnuté.

Upozornenie: Pri vysvetľovaní pojmu nesmú byť použité slová, ktoré obsahujú dané slovo samotné, ani jeho časti alebo odvodené tvary. Keď máš napríklad uhádnuť výraz „odbor“, nesmie byť pri vysvetľovaní použité slovo „odborný“, pretože sa jedná o slovo s rovnakým kmeňom. Tipy, ako „rýmuje sa na...“ alebo preklady do cudzích jazykov sa nepočítajú. Za porušenie pravidiel získava protistrana okamžite jeden bod!

Ťah žltého tímu končí, keď všetky pojmy boli buď správne uhádnuté, alebo keď ubehol vymeraný čas. Každý pojem, ktorý hráči správne uhádnu, je za jeden bod, o ktorý môže tím posunúť dopredu svoju figúrku na hracej doske. V jednom kole môžu hráči získať najviac 5 bodov.

Potom je na rade modrý tím. Hráč, ktorý vysvetľuje pojmy (= zapisovateľ z prvej fázy) otočí presýpacie hodiny na stranu s farebným koncom s hovoriacou bublinou a vysvetľuje pojmy. Jeho tím taktiež hľadá do tej doby, dokiaľ hráči neuhádnu všetky pojmy alebo neuplynie čas a posunie potom figúrku o príslušné pole vpred. Kolo je na konci. Tímy si opäť vymenia presýpacie hodiny. Každý tím si určí nového zapisovateľa a modrý tím tentokrát začína nové kolo. V ďalšom priebehu hry sa tímy stále striedajú.

Koniec hry

Hra končí, akonáhle jeden tím svojou figúrkou na hracej doske prekročí cieľovú čiaru. Tento tím víťazí. Pokiaľ prekročia obidva tímy cieľovú čiaru, vyhráva ten, kto má figúrku najviac vpredu. V prípade rovnakého počtu bodov sa hrá ďalšie kolo (prípadne viac kôl), dokiaľ nie je víťaz jednoznačne určený.

Nájdete nás na 

facebook.com/PiatnikCZ
instagram.com/piatnik_sk