

7+ 3-12 40'



ACTIVITY

CZ

playmobil®

Zábavné hádání pojmů! Zapojte ruce, nohy i hlavu!

Mnoho zajímavých pojmů z různých tematických okruhů PLAYMOBIL čeká už jen na to, až si je pomocí pantomimy, kreslení nebo slovního popisu představíte a uhodnete. Který tým přivede svou figurku PLAYMOBIL do cíle jako první? Během této komunikativní hry zaručeně nezůstanou vaše ruce, nohy a bránice v klidu!

Obsah hry:

- 330 karet (každá karta se 3 pojmy)
- 4 figurky PLAYMOBIL
- 1 hrací deska
- 1 přesýpací hodiny
- 1 pravidla hry

Navíc potřebujete tužku a papír.



Cíl hry

Cílem hry je správně uhádnout představené pojmy a dosáhnout jako první cílového pole s figurkou PLAYMOBIL.

Obsah hry:

Hrací deska

Na hrací desce je zobrazena běžecká dráha se 40 políčky, startovní i cílové políčko a tři odkládací políčka na karty. Každé políčko je označeno symbolem na barevném pozadí. Symbol označuje, ze kterého balíčku musí být karta během hry vytažena a jakým způsobem je třeba pojem znázornit (kreslení, slovní popis, pantomima).

Karty

Na každé kartě jsou uvedeny tři pojmy. Před každým pojmem je číslo. Toto číslo udává, o kolik políček se může tým se svou figurkou PLAYMOBIL posunout vpřed, pokud pojem správně uhádne. Když je tam však uvedena číslice 6 a slovo je napsáno červeně, hraje se toto kolo jako otevřené kolo (viz *Otevřené kolo*).



Příprava hry

- Hráči se rozdělí do dvou až čtyř týmů, pokud možno se stejným počtem členů. Každý tým musí mít minimálně 2 hráče.
- Hrací desku rozložte doprostřed stolu a vedle postavte přesýpací hodiny. Na úkoly s kreslením si připravte ještě papír a tužku.
- Každý z týmů si vybere jednu figurku PLAYMOBIL a postaví ji na startovní políčko.
- Roztřídte karty podle druhů úkolů, každý balíček karet dobře zamíchejte a položte je lícovou stranou dolů na vyhrazené místo na hrací desce.

Průběh hry

Určete, který tým hru začíná. Dále se hraje ve směru

hodinových ručiček.

Tým, který je na řadě, si vybere jednoho člena, který bude jako první vysvětlovat pojem na kartě. V následujících kolech se ve vysvětlování popořadě střídáte v rámci týmu.

Na začátku hry, když jsou ještě všechny figurky PLAYMOBIL na startovním políčku, vytáhne předvádějící hráč kartu z balíčku kreslení tak, aby členové vlastního týmu nemohli přečíst úkoly na přední straně karty. V dalších kolech určuje políčko, na kterém stojí figurka PLAYMOBIL daného týmu, z jakého balíčku musí být karta vytažena.

Předvádějící si vybere jeden ze tří pojmů na kartě a má přibližně 10 vteřin, aby si pojem zapamatoval. Pokud se nehraje otevřené kolo, může ukázat kartu ostatním týmům a zároveň oznámí, který pojem představí: první, druhý nebo třetí. Poté kartu položí lícem dolů před sebe. Tip: ještě náročnější alternativou hry je, když se na začátku hry dohodnete, který ze tří pojmů na kartě má být představen: první, druhý nebo třetí. Tato volba se pak vztahuje na celou hru!

Pak se otočí přesýpací hodiny. Předvádějící hráč musí nyní tento pojem znázornit svému týmu požadovaným způsobem tak, aby ho mohli uhádnout.

Pro různé způsoby znázornění platí následující pravidla:

Kreslení

Pojem musíte nakreslit. Přitom nesmíte mluvit ani gestikulovat. Můžete však členům vašeho týmu naznačit pokynutím hlavy, že správně uhodli část pojmu. Vaše kresba nesmí obsahovat písmena nebo číslice.





Pantomima

Pojem musíte předvést pomocí pantomimy. Nesmíte mluvit ani vydávat jakékoliv zvuky nebo ukazovat na předměty

v místnosti. Můžete však ukazovat na části svého těla.

Slovní popis

Pojem musíte opsat slovy. Nesmíte vyslovit samotné slovo, ani jeho kořen nebo slova od něj odvozená.

Jakmile je část slova uhodnuta, můžete to říct členům vašeho týmu a použít tuto část slova v dalším vysvětlování.



Pro znázornění platí časový limit 60 vteřin. Soupeři zatím dohlížejí na dodržování pravidel a hlásí uplynutí časového limitu.

Pozor: pokud předvádějící hráč tato pravidla poruší, nemůže tým posunout figurku PLAYMOBIL na hrací desce vpřed a na řadě je další tým.

Pojem se považuje za uhodnutý, pokud jej člen týmu správně, hlasitě a srozumitelně pojmenuje.

Když se vašemu týmu podaří uhodnout pojem v daném časovém limitu, může váš tým posunout svou figurku PLAYMOBIL o tolik políček vpřed, kolik ukazuje číslo uvedené u pojmu na kartě.

Na jednom políčku může stát více figurek PLAYMOBIL. Když tým pojem neuhodne, figurka PLAYMOBIL zůstane stát na místě.

Kartu položte na oddělenou odkládací hromádku. Poté je na řadě další tým se znázorněním a hádáním pojmu.

Otevřené kolo

Pokud je pojem vytištěn červeně, hraje se tento úkol jako *otevřené kolo*. V takovém případě nesmí předvádějící hráč kartu nikomu ukázat, protože mohou hádat všichni účastníci hry. Tým, který pojem správně uhodne, může se svou figurkou PLAYMOBIL pokročit o 6 míst vpřed.

Konec hry

Hra končí, jakmile jeden tým se svou figurkou PLAYMOBIL dojde na hrací desce do cílového pole nebo překročí cílovou čáru. Tento tým vítězí!



Pravidla hry pro tři hráče

Každý hráč si vybere jednu figurku PLAYMOBIL a postaví si ji na startovní políčko. Při hře ve třech se hrají jen „otevřená kola“, bez ohledu na to, zda je výraz vytištěn červeně nebo černě. Hráč, který je na řadě, se pokouší znázornit pojem ostatním.

Pokud je pojem správně uhodnut, může si předvádějící hráč i hráč, který pojem uhádl, posunout figurku PLAYMOBIL o tolik políček vpřed, kolik udává číslo na kartě u daného pojmu.

Pokud hráči pojem neuhádnou, zůstávají všechny figurky PLAYMOBIL stát na místě.

Poté je na řadě další hráč ve směru hodinových ručiček.

Všechna další pravidla zůstávají stejná jako ve hře týmů.

Tipy

- Před zahájením hry byste se také měli dohodnout, jak přesně se budou pojmy hádat - zda například pro hledaný pojem „brankář“ uznáte také výraz „gólmán“.
- Některé pojmy se skládají z několika slov. Víceslovné pojmy se často obtížně znázorňují jako celek. Pokud je však znázorníte jednotlivě, pak je tento úkol mnohem snadnější.

Příklad: pantomimicky předvést ledního medvěda je obtížné, ale led a medvěd se dá poměrně snadno ukázat. Totéž platí i pro další dva způsoby.



ACTIVITY

is a registered trademark / ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183	registered in US patent & trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728		

© 2022 by geobra Brandstätter Stiftung & Co. KG, Zirndorf/Germany

® PLAYMOBIL pronounced: plāy – mō – bēēl

www.playmobil.com

Licensed by BAVARIA MEDIA LICENSING a division of Bavaria Media GmbH, www.bavaria-media.de

Máte-li jakékoli dotazy nebo připomínky ke hře „Activity PLAYMOBIL“, prosím, kontaktujte nás:

Piatnik Praha s.r.o., K Vypichu 1087, CZ-252 19 Rudná, info@piatnik.cz, www.piatnik.cz

Najdete nás na:



[Facebook.com/PiatnikCZ](https://www.facebook.com/PiatnikCZ)



[Instagram.com/piatnikcz](https://www.instagram.com/piatnikcz)



[youtube.com/c/PiatnikGames](https://www.youtube.com/c/PiatnikGames)



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