

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## Gold Edition



CZ

Piatnik-hra č. **775833**  
 Pro 4-16 hráčů od 12 let  
 Autoři: Catty & Führer

### Hra obsahuje:

- 330 zelených karet (se 3 pojmy)
- 220 zlatých karet (s pořekadlem, rčením nebo vtipnou hláškou)
  - 1 herní plán
  - 4 hrací figurky
  - 1 zlatého koně
  - 1 přesýpací hodiny
  - 1 blok
  - 1 tužku
  - pravidla hry

### Cíl hry:

Každý team se snaží uhodnutím zadaných pojmů jako první dosáhnout cíle.

### Příprava hry:

Hráči se rozdělí do 2, 3 nebo 4 teamů s nejméně 2 hráči. Teamy obdrží po jedné hrací figurce a postaví ji na start. Zlaté a zelené karty se roztřídí podle barev, každý balíček se pečlivě promíchá a zakrytý se položí vedle herního plánu. Začíná team s nejmladším hráčem. Zároveň si každý team určí pořadí, ve kterém se budou hráči postupně střídát.


**Piatnik**

**Průběh hry:**

První hráč z prvního teamu sejme vrchní kartu ze zelené hromádky tak, aby ji jeho spoluhráči neviděli. Během deseti vteřin si zvolí, který pojem předvede. Potom se otočí přesýpací hodiny a hráč se pokouší splnit zadaný úkol. Podaří-li se teamu během časového limitu uhodnout pojem, posune svou figurku na herním plánu o tolik políček, kolik ukazuje číslo uvedené v závorce.

**Příklad:**

*"Jelení parohy" jsou označeny symbolem "Nakreslit" a v závorce je uveden počet bodů (3). Jestliže si hráč vybere tento pojem, musí nakreslit "jelení parohy". Pokud se jeho teamu podaří pojem uhodnout v časovém limitu, který určují přesýpací hodiny, posune na herním plánu teamovou figurku o tři body vpřed.*

*V opačném případě zůstává figurka na původním místě. Nyní přichází na řadu první hráč z druhého teamu atd. Poté, co odehráli všichni první hráči, vyše první team svého druhého hráče atd.*

Aby byla dodržena pravidla a bylo možné kontrolovat správnost uhodnutého pojmu, ukazuje hráč kartu ostatním teamům. Dodržování časového limitu také kontrolují soupeři. Je výhodou, když se teamy před začátkem hry dohodnou, jak přesně musejí být pojmy uhodnuty – zda je např. pro uhodnutí pojmu „dveřní zárubeň“ dostačující také „futra“.

Pro tři symboly uvedené na kartách platí následující pravidla:



**Kreslení:** hráč musí pojem nakreslit. Nesmí ani mluvit, ani gestikulovat, smí pouze kývnutím hlavy naznačit spoluhráčům, že část pojmu uhodli správně. Kresba nesmí obsahovat písmena ani číslice.



**Slovní popis:** pojem musí být slovně popsán. Nesmí být použito jak slovo samotné, tak ani jeho kořen nebo odvozené formy. Příklad: při pojmu "Sňatkový podvodník" hráč nesmí říci ani "sňatek" ani "podvod" nebo "podvádět" atd.



**Pantomima:** pojem musí být přiblížen pantomimicky. Hráč nesmí ani mluvit, ani vydávat jakékoli zvuky ani používat jakékoli předměty nebo na ně ukazovat. Smí ale ukazovat na části vlastního těla.

Pokud hráč poruší některé z výše uvedených pravidel, je pojem považován za neuhádnutý a na řadu přichází další team.

### **Zlatá políčka:**

Postoupí-li team na zlaté políčko, musí řešit v následujícím kole "zlatý" úkol. Hráč si vezme z hromádky zlatou kartu. Zlaté karty obsahují jen dva pojmy. Hráč si z nich jeden vybere a ostatním řekne, zda si vybral pojem první nebo druhý a zda se jedná o rčení nebo hlášku. Nikomu kartu neukazuje. Poté předvádí pojem.

### **U "zlatých" úkolů hádají všichni hráči.**

Team, který pojem uhodne, posune svou figurku o 4 pole vpřed a team, jehož hráč pojem předváděl, se navíc za úspěšné předvádění posune na herním plánu o 2 políčka. Pokud skončí tyto dvě figurky na stejném políčku, neplatí zde pravidla "Bitvy" (viz níže). V případě, že pojem team předvádí a zároveň i uhodne, postoupí o 6 polí vpřed. Když pojem nikdo neuhodne, figurky zůstanou na původních místech.

Team, který vyřešil "zlatý" úkol, si vezme zlatou kartu a položí ji před sebe na stůl. Team, který má nejvíce zlatých karet, obdrží místo hrací figurky zlatého koně a hraje s ním tak dlouho, dokud jich jiný team nenasbírá více. Pokud mají dva teamy shodný počet zlatých karet, zlatý kůň nemění svého majitele. Team, který má zlatého koně, nemůže být z políčka vyhozen (viz pravidla "Bitvy").

### **Bitva:**

Jestliže team pojem uhádne a posune svou figurku, může se stát, že skončí na políčku, které je již obsazené. V tomto případě si figurky vymění své pozice, což znamená, že figurka, která už na políčku stála, jde zpět o tolik polí, kolik je uvedeno u právě uhodnutého pojmu. Kdo má zlatého koně, pozice si nemění. "Bitva" je ale možná jen při posunutí figurky po vyřešení úkolu, tedy NE, když je team donucen vrátit se se svou figurkou (v tomto případě může na jednom poli stát více figurek).

**Start a cíl:**

Pro první 4 a poslední 4 pole (červeně označená) platí zvláštní pravidla: na prvních 4 polích se nevyhazuje. Na posledních 4 polích se smí team po uhádnutí pojmu posunout pouze o 1 pole (bez ohledu na počet bodů uvedených v závorce). Postup o 1 políčko platí i u "zlatých" úkolů.

**Tipy:**

- U víceslovných pojmů může předvádějící hráč pojem přiblížit po jednotlivých slovech. V tomto případě může naznačit, které slovo mají ostatní hádat. Při pantomimě a slovním popisu ukáže na prstech, o kolikáté slovo z daného pojmu se jedná, při kreslení napíše na papír číslo do kroužku.
- Díky možnosti vyvolat bitvu se soupeřem, získává hra vzrušující taktický komponent. V mnoha okamžicích je možné ovlivnit, jestli team půjde na už obsazené pole (a tak vrátí soupeře) tím, že si hráč vybere pojem s odpovídajícím počtem bodů.
- Dobu, po kterou chceme hru hrát, lze prodloužit či zkrátit tím, že se před začátkem hry dohodne, že se hodnota bodů na kartách o 1 nebo 2 body sníží nebo zvýší. Pokud hrají více jak tři teamy, je smysluplné tímto způsobem hru zkrátit.

Máte-li dotazy a připomínky ke hře „ACTIVITY GOLD EDITION“, obraťte se, prosím, na:

PIATNIK PRAHA s.r.o.  
e-mail: [info@piatnik.cz](mailto:info@piatnik.cz)  
[www.piatnik.cz](http://www.piatnik.cz)