

# KONCEPT™

## Pravidlá hry v priebehu jednej minúty!

### Prehľad hry

V hre Koncept je vašim cieľom uhádnuť slová naznačené pomocou nápovedy zo symbolov – konceptu. Tím zložený z dvoch hráčov (susedov pri stole) si zvolí jednu frázu alebo jedno slovo, ktoré musia ostatní hráči uhádnuť. Spoločne potom rozmiestnia herné dieliky na vybrané obrázky na hracom pláne. Prvý hráč, ktorý na základe týchto náznakov správne uhádne hľadané slovo alebo frázu, získava 2 body. Víťazom sa stane hráč, ktorý získava najviac bodov.

### Príklady:



Biela konzumovateľná tekutina? To je určite **mlieko**.

.....



Červená konzumovateľná tekutina? **Kečup** alebo možno **červené víno**.

.....



Hľadáme zvieratá, ktoré žijú vo vode. Čo nás napadne ako prvé? **Ryba**.

.....

V hre Koncept však budete hádať aj iné veci než jedlo a zvieratá. Pozrite sa na toto:



To je **motorová píla**, je to mechanický nástroj na rezanie dreva.

.....

Nemusíte hádať iba jednoduché slová, môžete taktiež hádať slávne osobnosti:



Umelec s odrezaným uchom? Uhádli ste? Je to samozrejme **Vincent Van Gogh**!



Možno ste si všimli, že sme doteraz použili iba figúrky jednej farby. Môžete použiť figúrky v inej farbe a doplniť tak ďalšiu reťaz indícií k hlavnej nápovede.

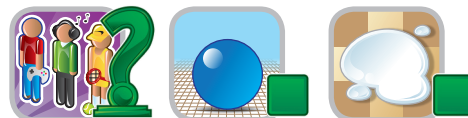


Kovová stavba.

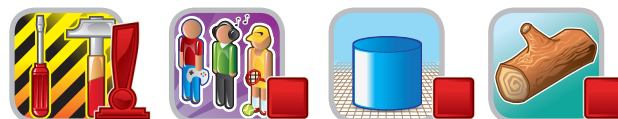


Hľadáme teda kovovú stavbu na mieste alebo v krajine, ktorá je spojená s modrou, bielou a červenou farbou (nie však stavbu, ktorá je modrá, biela a červená). Vyzerá, že by to mohla byť **Eiffelovka**.

.....



Hľadáme šport, v ktorom sa používa biela lopta. Pridáme teda ďalšiu nápovedu, aby sme zúžili možné odpovede:



Hmm, teda šport, ktorý používa valcovitý nástroj z dreva. Pridáme teda ešte jednu nápovedu:



Toto znamená USA, teda hovoríme určite o **baseballe**.

**Poznámka:** pre nápovedy používame hlavný koncept (označený zelenou figúrkou otázniku) a jeden alebo viac pomocných konceptov, ktorými hlavný koncept upresníme. Pomocné koncepty sú veľmi praktické, pretože obsahujú ďalšie indície.

**Na konci pravidiel nájdete ďalšie príklady.**

## Herné súčasti:

- 1 hrací plán so symbolmi.
- 5 sád figúrok:
  - 1 **zelená** sada pre označenie hlavného konceptu (**veľký symbol otáznika** a 10 kociek).
  - 4 sady (**modrá, červená, žltá, čierna**) pre pomocné koncepty (symbol vykričníka a 8 kociek).
- 110 kariet konceptov, každá s 9 slovami/frázami v troch obtiažnostiach – **ľahké, ťažké** a **výzva**.
- Jednoduché a dvojité žetóny víťazných bodov (dvojitý žetón má hodnotu 2 bodov, jednoduchý iba 1 bod).
- 2 herné prehľady.
- 1 miska na uskladnenie.



## Pravidlá hry

### Príprava hry:

Do stredu stola položte hrací plán tak, aby naňho všetci hráči videli a pohodlne dosiahli. Zamiešajte balíček kariet konceptov a položte ho lícom dole vedľa hracieho plánu. Potom vytvorte kôpky dvojitých víťazných bodov a jednoduchých víťazných bodov. Do misky dajte figúrky a kocky – cenné nástroje pri tvorbe nápovedy! Teraz akýmkoľvek spôsobom určite dvojicu susediacich hráčov pri stole, ktorá bude tvoriť prvý tím.

### Herné kolo:

Tím si vytiahne vrchnú kartu konceptu a vyberie si slovo alebo frázu zo zoznamu na karte, ktorú budú ostatní hráči hádať.

Pre prvé hry vám odporúčame používať iba jednoduché slová. Frázy s obtiažnosťou výzva vyžadujú od všetkých hráčov skutočne dokonalé zvládnutie hry.

Ako prvú umiestnite na hrací plán figúrku hlavného konceptu (otáznik) a potom ďalšie kocky rovnakej farby pre naznačenie celého hlavného konceptu. Ak chcete, môžete umiestniť ďalšie figúrky a kocky rovnakej farby (viď príklady) a upresniť tak hlavný koncept.



Prvý hráč, ktorý príslušné slovo alebo frázu uhádne, získa jeden dvojitý žetón víťazných bodov (v cene dvoch bodov) a každý hráč z tímu, ktorý dané slovo alebo frázu k hádaniu vyberal, získa jednoduchý žetón víťazných bodov (v cene 1 bodu). Potom si ďalší dvaja hráči v smere pohybu hodinových ručičiek okolo stola vytiahnu novú kartu a zvolia si slovo, ktoré ostatní hádajú.

### Upresnenie:

- Ostatní hráči **môžu hádať toľkokrát**, koľkokrát chcú.
- Členovia tímu sa spolu **môžu tajne radiť**, čo aj odporúčame, pretože každý premýšľa vlastným spôsobom a môže prísť na zaujímavú nápovedu!
- Členovia tímu **môžu povedať „áno“**, ak ostatní hráči uhádnu správne slovo alebo sa približujú k riešeniu správnym smerom, ale inak sa s ostatnými hráčmi priamo baviť nesmú.
- Členovia tímu môžu umiestniť kocky akokoľvek chcú, nie sú ale povinní hrať ďalšie ťahy.
- Môže byť dôležité aj poradie, v ktorom kocky položíte na hrací plán. Buďte pripravení v prípade potreby toto poradie **ukázať znovu**.
- Členovia tímu môžu použiť toľko figúrok a kociek, koľko len chcú, aby ostatným hráčom poskytli dostatočnú nápovedu. Avšak dajte pozor, aby ste ostatných nezahltili prehnaným množstvom informácií. V hre nie je žiadne obmedzenie alebo postih za počet použitých figúrok!
- Ak stále nikto neuhádol správne slovo, členovia tímu požiadajú tretieho hráča, aby im pomohol. Ak ani s jeho pomocou nikto správne slovo neuhádne, ukončíte hádanie a nikto za dané slovo body nezíska.
- Herný prehľad obsahuje výpočet niektorých významov jednotlivých symbolov. Nebojte sa ho použiť a odhaliť tak niektoré nečakané výklady použitých obrázkov.
- Ak ostatní hráči tápu a nemôžu prísť na správne riešenie, nebojte se odstrániť niektoré alebo všetky figúrky a skúste vytvoriť nápovedu trochu iným spôsobom.

### Koniec hry:

Akonáhle si hráči rozoberú všetkých **dvanásť žetónov dvojitých víťazných bodov**, hra končí. **Víťazí** hráč alebo hráči, ktorí získali **najviac víťazných bodov**.

### Poznámky vydavateľa:

- V priebehu testovania tejto hry sme občas zabudli na bodový systém a iba si užívali hádanie a tvorbu nápovedy. Nebojte sa to vyskúšať tiež!
- Rozhodli sme sa všetky obtiažnosti ohodnotiť rovnakým počtom bodov. Pokiaľ však chcete, môžete pre ťažkú alebo najťažšiu obtiažnosť pridať navyše jeden alebo dva víťazné body členom tímu a hráčovi, ktorý uhádol správne slovo.

## Ďalšie príklady:

Hru Koncept si môžete upraviť a vylepšiť podľa seba. Použite herný materiál tak, ako vám to vyhovuje. Každý nápad, akokoľvek bláznivý, môže fungovať – aspoň na tak dlho, dokedy vás vaši spoluhráči dokážu pochopiť. Nižšie nájdete ďalšie príklady:



Položili ste na obrázok muža viac kociek? To je **vojna**!



Iste sa jedná o veľkého a malého muža - vymyslené postavy z filmu. Ešte sme neuhádli správnu odpoveď? Pridáme teda pomocný koncept:

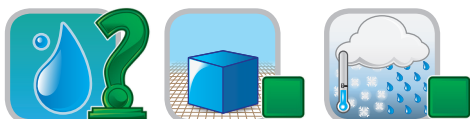


Jedná sa o čiernobiely film. Je to **Laurel a Hardy**.



Veľké zviera, ktoré je staré alebo z dávnych časov? **Dinosaurus**.

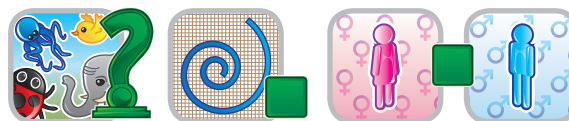
Symbols na hracom pláne môžu mať niekoľko blízkych, avšak odlišných významov, ktoré môže byť zaujímavé použiť:



**Kocka ľadu**, kde „chlad“ znamená teplotu.



V tomto prípade znamená „chlad“ zimné obdobie. Hráči teda môžu hádať **Vianoce**.



**Slimák** – nesie si domček a každý vie, že je obojpohlavný.



Hľadáme muža, ktorého práca zahŕňa boj. Povedzme boxer? Niektó v armáde? Pridáme teda pomocný koncept.



Spoznávame vlajku Japonska. Pridáme ďalší pomocný koncept.



Aha, bojovník z minulosti – **samuraj**!



Nejaké mužské povolanie...



Teraz je súčasťou hádanky aj veľké rýchle hnedé zviera.



Muž môže na zviera vyliezť.

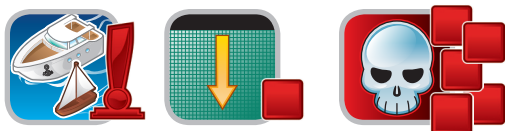


Krajina predstavuje USA, ide teda o **kovboja**.





Pravdepodobne herec alebo režisér.

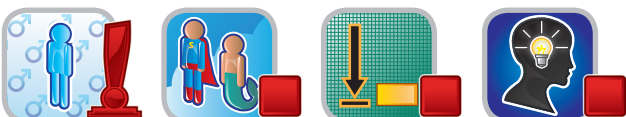


Lod', ktorá ide dole – teda sa potápa. A je tam mnoho mŕtvych. To musí byť Titanic a teda hľadaný muž je **Leonardo DiCaprio**.

.....



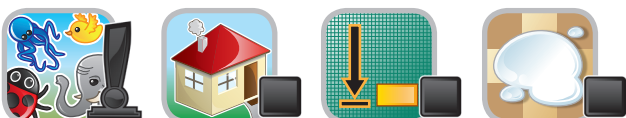
Nepochybne ide o komiks.



Všímavá alebo prefikaná malá postava.



Veľká postava s bielym a modrým oblečením.



Malé biele domáce zvieratá.



Dvaja bojujúci muži v Itálii kedysi dávno? Časy Rimanov! **Asterix a Obelix**.



Aký žltý drink sa pije na oslavách, po ktorom sa točí hlava? **Šampanské!**

.....

## Pod'akovanie



Autori:

**Alain Rivollet a Gaëtan Beaujannot**



Vývoj hry:

**„The Belgians with Sombreros“,**  
a.k.a. **Cédric Caumont & Thomas Provoost**



Riaditeľ DTP:

**Alexis Vanmeerbeeck**



Produktový manažér:  
**Guillaume Pilon**



Art a DTP:

**Eric Azagury a Cedric Chevalier**



Korektúra pravidiel:  
**Ann Pichot, Axel Koszo**



Slovenský preklad:

**Peter Varholák**

Korektúra:

**Janka Varholáková**

**ADC Blackfire Entertainment, s.r.o.**

Novozámecká 4/495, 198 00 Praha 9

Česká republika

www.blackfire.cz

A game from Repos Production

published by Sombreros Production

© Sombreros Production (2013) • All rights reserved.

Adresa: Sombreros Production • Rue des Comédiens, 22

1000 Brussels • Belgium www.rprod.com • +32 471 95 41 32



Súčasti tejto hry využívajú niektoré obchodné názvy alebo značky, ktoré sú alebo nie sú registrované, a patria ich vlastníkom. Táto hra a použitie týchto materiálov nie je žiadnym spôsobom sponzorované, podporované, overené alebo schválené vlastními týchto značiek, vrátane všetkých vyhradených práv. Tento produkt môže byť použitý výhradne pre osobné a súkromné pobavenie.