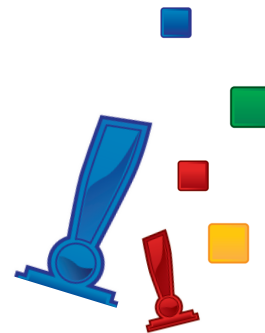




KONCEPT™



Komunikácia prebieha bez slov!
Vytvárajte nápovede hádaného slova pomocou zodpovedajúcich symbolov.

Tím zložený z dvoch hráčov si zvolí jedno slovo alebo citáciu,
ktorú musia ostatní hráči uhádnuť.
Spoločne potom rozmiestnia plastové figúrky a kocky na vybrané obrázky na hracom pláne.
Po 12 odohraných kartách hra končí a víťazí hráč s najviac bodmi.

PRÍPRAVA

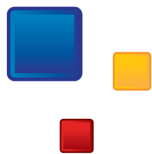
- 1 Hrací plán položte doprostred stola.
- 2 Zamiešajte balíček kariet a položte ho lícom dolu.
- 3 Víťazné body položte blízko hracej dosky.
- 4 Do misky dajte figúrky a kocky.
- 5 Určite dvojicu susediacich hráčov pri stole, ktorá bude tvoriť prvý tím.



Pravidlá sa môžete naučiť
pri pozretí tohto videa



Obsah balenia: 1 hrací plán • 110 kariet • 47 plastových figúrok (1 „?“ , 4 „!“ , 42 kociek) • 60 žetónov víťazných bodov • 1 miska na uskladnenie
1 slovenský herný prehľad • 1 slovenské pravidlá • 1 slovenské herné príklady



PREHĽAD HRY

Hra sa odohráva v sérii herných ťahov.

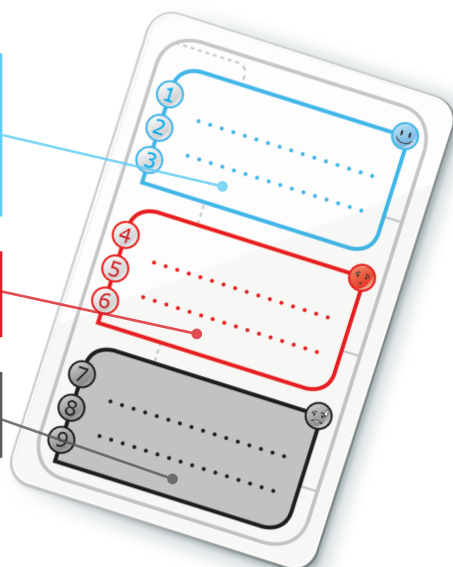
PREHĽAD ŤAHU

Prvý tím si vytiahne hornú kartu konceptu a vyberie si zo zoznamu na karte slovo alebo citáciu, ktorú budú ostatní hráči hádať. Každá karta obsahuje **3 úrovne obtiažnosti**. Je na hráčoch, ktorú si zvolia:

Modrá: ľahká
Ideálna
pre prvú hru

Červená: stredná

Čierna: obtiažná




Na hraciu dosku umiestňujete plastové figúrky, ktoré ostatným hráčom pomôžu uhádnuť vaše slovo. Tím sa môže medzi sebou tajne dohodnúť, kam plastové figúrky umiestniť.

Možno umiestniť ľubovoľný počet figúrok, ale záleží od poradia umiestnenia!

Poznámka: Herný prehľad ponúka mnoho ikon zobrazených na hracej doske. Pri prvých hrách odporúčame prečítať si popisy a zoznámiť sa s nimi.




Hlavný koncept

Ako prvú umiestnite na hrací plán figúrku hlavného konceptu  na naznačenie celého **hlavného konceptu**.

Príklad: *Chcete hádať slovo včela, čo je zviera.*






Potom môžete umiestniť ďalšie kocky (nápovede)  a **poskytnúť tak viac informácií o hlavnom koncepte**.

Príklad: *Hádané zviera lieta, je žlté a čierne.*



Pomocné koncepty



Tiež môžete použiť pomocné koncepty tak, že umiestnite figúrky    a kocky zodpovedajúcej farby, a tým **pridať ďalšie podrobnosti**.

Príklad: *Hádané zviera lieta okolo kvetín...*



Hádané zviera je spojené s jedlou, žltou tekutinou (medom).



V priebehu pokladania figúrok môžu ostatní hráči **hádať toľkokrát, koľkokrát chcú**.

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**.

KONIEC ŤAHU

Prvý hráč, ktorý príslušné slovo alebo citáciu uhádne, získa **2 víťazné body** a každý hráč z tímu, ktorý vytváral nápovede, získa **1 víťazný bod**.

Potom si ďalší dvaja hráči v smere hodinových ručičiek vytiahnu novú kartu a zvolia si slovo, alebo citáciu, ktorú ostatní hráči hádajú.

Poznámka:

- Ak ostatní hráči tápu a nemôžu prísť na správne riešenie, *nebojte sa odstrániť niektoré alebo všetky figúrky a skúste vytvoriť nápoved trochu iným spôsobom.*
- Ak stále nikto neuhádol správne slovo, členovia tímu *požadajú tretieho hráča, aby im pomohol. Ak ani s jeho pomocou nikto správne slovo neuhádne, ukončíte hádanie a nikto za dané slovo body nezíska.*
- Členovia tímu sa môžu počas hry *meniť.*

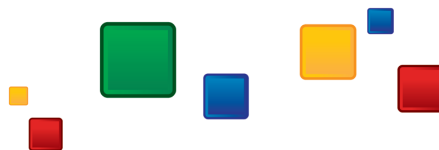


KONIEC HRY

Hra končí po 12 odohraných kartách.

Všetci hráči si potom spočítajú svoje víťazné body.

Hráč s najvyšším počtom víťazných bodov vyhráva. Ak majú hráči rovnaký počet bodov, o výhru sa delia.



Počas testovania tejto hry sme občas zabudli na bodový systém a len si užívali hádanie a vytváranie nápovedí. Nebojte sa vyskúšať to isté!



Pri vytváraní nápovedí buďte kreatívni! Každý nápad, aj s jednoduchou myšlienkou, môže viesť k cieľu. Dôležité je, aby vás hráči pochopili.

DOBŘÉ RADY

Na poradí umiestnenia plastových figúrok záleží!



Dom, spojený s povoláním, ktoré bojuje s ohňom:
požiarna stanica!



Práca (povolanie), pri ktorej sa bojuje s ohňom v domoch:
hasiči!

Jedna ikona môže mať viac významov!



Lekársky nástroj, ktorý počúva srdce:
stetoskop!



Fiktívna postava, ktorá je mŕtva i živá:
zombie!

Počet kociek na jednej ikone je dôležitý!



Predmet na oči s jedným kruhom:
monokel!



Predmet na oči s dvomi kruhmi:
okuliare!

ZÁSLUHY

Alanovi

Návrhári: Alain Rivollet a Gaëtan Beaujannot

Ilustrátor: Éric Azagury

Vývoj: Cédric Caumont a Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » a tím Repos Production

Viac o zásluhách na: www.rprod.com/en/concept/credits

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgicko
+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Súčasťou 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 týmito značkami, vrátane všetkých vyhradených práv.

Tento materiál možno používať len pre súkromnú zábavu.

