

# KONCEPT™

Komunikace probíhá beze slov!  
Vytvářejte nápovědy hádaného slova pomocí odpovídajících symbolů.

Tým složený ze dvou hráčů si zvolí jedno slovo nebo citaci,  
kterou musí ostatní hráči uhodnout.  
Společně pak rozmístí plastové figurky a kostičky na vybrané obrázky na hracím plánu.  
Po 12 odehraných kartách hra končí a vítězí hráč s nejvíce body.

## PŘÍPRAVA

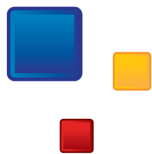
- 1 Hrací plán položte doprostřed stolu.
- 2 Zamíchejte balíček karet a položte ho lícem dolů.
- 3 Vítězné body položte blízko hrací desky.
- 4 Do misky dejte figurky a kostičky.
- 5 Určete dvojici sousedících hráčů u stolu, která bude tvořit první tým.



Pravidla se můžete naučit  
při shlédnutí tohoto videa



Obsah balení: 1 hrací plán • 110 karet • 47 plastových figurek (1 „?“ , 4 „!“ , 42 kostiček) • 60 žetonů vítězných bodů • 1 miska na uskladnění  
1 český herní přehled • 1 česká pravidla • 1 české herní příklady

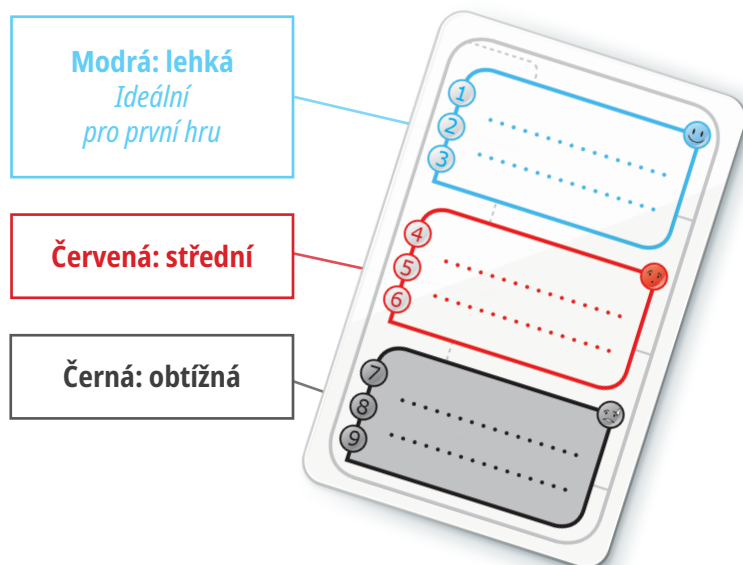


## PŘEHLED HRY

Hra se odehrává v sérii herních tahů.

### PŘEHLED TAHU

První tým si vytáhne horní kartu konceptu a vybere si ze seznamu na kartě slovo nebo citaci, kterou budou ostatní hráči hádat. Každá karta obsahuje **3 úrovně obtížnosti**. Je na hráčích, kterou si zvolí:



Na hrací desku umísťujte plastové figurky, které ostatním hráčům pomohou uhodnout vaše slovo. Tým může mezi sebou tajně probírat, kam plastové figurky umístit.

Lze umístit libovolný počet figurek, avšak záleží na pořadí jejich umístění!

**Poznámka:** Herní přehled nabízí nespočet ikon zobrazených na hrací desce. U prvních her doporučujeme přečíst popisy a seznámit se s nimi.



### Hlavní koncept

Jako první umístěte na hrací plán figurku hlavního konceptu **?** k naznačení celého **hlavního konceptu**.

**Příklad:** *Chcete hádat slovo včela, což je zvíře.*



Poté můžete umístit další kostičky (nápořevdy) **■** a poskytnout tak více informací o hlavním konceptu.

**Příklad:** *Hádané zvíře létá, je žluté a černé.*



### Pomocné koncepty



Také můžete použít pomocné koncepty tak, že umístíte figurky **!** a kostičky odpovídající barvy, a tím **přidat další podrobnosti**.

**Příklad:** *Hádané zvíře létá okolo květin...*



*Hádané zvíře je spojené s jehlou, žlutou tekutinou (medem).*



V průběhu pokládání figurek mohou ostatní hráči **hádat tolikrát, kolikrát chtějí**.

Členové týmu mohou říct „**ano**“, pokud ostatní hráči uhodnou správné slovo nebo se přibližují k řešení správným směrem, **ale jinak se s ostatními hráči přímo bavit nesmí**.

## KONEC TAHU

První hráč, který příslušné slovo nebo citaci uhodne, získá **2 vítězné body** a každý hráč z týmu, který vytvářel nápovědy, získá **1 vítězný bod**.

Poté si další dva hráči ve směru hodinových ručiček vytáhnou novou kartu a zvolí si slovo, nebo citaci, kterou ostatní hráči hádají.

### Poznámka:

- Pokud ostatní hráči tápou a nemohou přijít na správné řešení, *nebojte se odstranit některé nebo všechny figurky a zkuste vytvořit nápovědu trochu jiným způsobem.*
- Pokud stále nikdo neuhodl správné slovo, členové týmu požádají třetího hráče, aby jim pomohl. Pokud ani s jeho pomocí nikdo správné slovo neuhodne, ukončete hádání a nikdo za dané slovo body nezíská.
- Členové týmu se mohou během hry měnit.

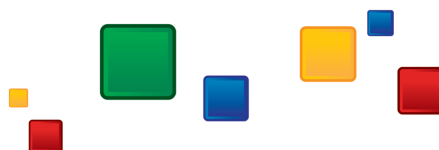


## KONEC HRY

Hra končí po 12 odehraných kartách.

Všichni hráči si poté spočítají své vítězné body.

Hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů vyhrává. Pokud mají hráči stejný počet bodů, o výhru se dělí.



**Během testování této hry jsme občas zapomněli na bodový systém a jen si užívali hádání a vytváření nápověd. Nebojte se vyzkoušet totéž!**



**Při vytváření nápověd buďte kreativní! Každý nápad, i s jednoduchou myšlenkou, může vést k cíli. Důležité je, aby vás hráči pochopili.**

## DOBŘÉ RADY

### Na pořadí umístění plastových figurek záleží!



Dům, spojený s povoláním, které bojuje s ohněm:  
**požární stanice!**

≠



Práce (povolání), při které se bojuje s ohněm v domech:  
**hasiči!**

### Jedna ikona může mít více významů!



Lékařský nástroj, který poslouchá srdce:  
**fonendoskop!**

≠



Fiktivní postava, která je mrtvá i živá:  
**zombie!**

### Počet kostek na jedné ikoně je důležitý!



Předmět na oči s jedním kruhem:  
**monokl!**

≠



Předmět na oči se dvěma kruhy:  
**brýle!**

## ZÁSLUHY

Alanovi

Návrháři: Alain Rivollet a Gaëtan Beaujannot

Ilustrátor: Éric Azagury

Vývoj: Cédric Caumont a Thomas Provoost

aka « Les Belges à Sombremos » a tým Repos Production

Více o zásluhách na: [www.rprod.com/en/concept/credits](http://www.rprod.com/en/concept/credits)

© REPOS PRODUCTION 2013. ALL RIGHTS RESERVED.

Repos Production SRL • Rue des Comédiens 22 • 1000 Brussels – Belgium  
+32 471 95 41 32 • [www.rprod.com](http://www.rprod.com)

Součástí této hry využívají některé obchodní názvy nebo značky, které jsou nebo nejsou registrované, a patří svým vlastníkům. Tato hra a použití těchto materiálů není žádným způsobem sponzorováno, podporováno, pověřeno nebo schváleno vlastníky těchto značek, včetně všech vyhrazených práv.

Tento materiál lze používat pouze pro soukromou zábavu.

