

WILLIAM P. JACOBSON A AMANDA A. KOHOUT



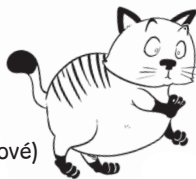
Pravidla

Pro 3 až 6 hráčů

OD 8 LET

HERNÍ SOUČÁSTI

- 120 karet obrázků
- 6 tužek
- 1 blok kreslicích archů
- 1 bodovací bloček
- 1 přesýpací hodiny (90sekundové)



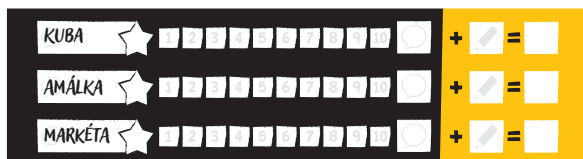
CÍL HRY

Jako umělci budete co nejpřesněji kreslit umělecké dílo popisované uměleckým ředitelem. Body získáte splněním kritérií, která se odhalí až po dokončení kresby.

Jako umělecký ředitel budete co nejpřesněji popisovat umělecké dílo umělcům. Získáte jeden bod za každé kritérium splněné alespoň jedním z hráčů.

PŘÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vezme tužku.
- 2 Náhodně vyberte uměleckého ředitele pro první kolo.
- 3 Vezměte si bodovací bloček a napište na něj jméno každého hráče.



- 4 Na začátku každého kola si každý umělec vezme kreslicí arch a podepíše se na něj.

PRŮBĚH KOLA

- 1 Jako umělecký ředitel si vyberte číslo od 1 do 10 a napište ho do hvězdičky vedle svého jména na bodovacím bločku 1. Umělci pak toto číslo napíší do hvězdičky v dolní části svého kreslicího archu 2. To bude hlavní kritérium pro toto kolo.



- 2 Náhodně vyberte **kartu s uměleckým dílem** a ujistěte se, že umělci neuvidí obrázek (ani kritéria na zadní straně).
- 3 přečtete nahlas název uměleckého díla a pak otočte přesýpací hodiny. Poté máte **90 sekund na to, abyste umělecké dílo popsali umělcům**.
- 4 Popište umělecké dílo co nejrychleji a nejpresněji, aby ho umělci mohli co nejlépe nakreslit. Můžete použít jakákoli slova, ale nesmíte gestikulovat ani se dívat na kresby umělců.

Tip: Začněte tím, že určíte polohu prvků k sobě navzájem, jejich velikost, počet a kam směřují.

Poznámka: Neexistují žádná kritéria pro to, zda je část ilustrace černá nebo ne, takže neztrácejte čas poskytováním těchto informací!

- 5 Jako umělci musíte přesně napodobit umělecké dílo popsané uměleckým ředitelem na svůj kreslicí arch. Umělci nesmí komunikovat mezi sebou ani s uměleckým ředitelem. **Otázky nejsou povoleny.**

Tip: Neztrácejte čas stylistickými detaily. Nejde o soutěž v kreslení!

- 6 Jakmile se přesýpací hodiny přesypou, odložte tužky. Umělecký ředitel musí okamžitě přestat popisovat umělecké dílo.

16 **Podejte svou kresbu** umělci po své levici nebo pravici podle toho, jak určí umělecký ředitel. Obdržíte kresbu jiného umělce. Umístěte ji před sebe tak, aby byla zcela vidět. **Odted' jsou z vás porotci.**

17 Umělecký ředitel otočí kartu s uměleckým dílem lícem dolů a **přečte nahlas jedno po druhém každé z deseti kritérií**, přičemž vždy uvede i odpovídající číslo kritéria. Během této fáze nikomu neukazuje obrázek s uměleckým dílem.

18 Jako porotci musíte rozhodnout, zda jsou na obrázku, který máte před sebou, splněna jednotlivá kritéria. Pokud se domníváte, že je kritérium splněno, **zaškrtněte odpovídající políčko**. V opačném případě políčko nezaškrťávejte. Pokud zaškrtnete políčko hlavního kritéria **1**, zaškrtněte také dvě políčka vedle hvězdičky **2**. Tím umělec získá **dva bonusové body**.

AMÁLKA																
X	2	X	X	X	X	1	6	7	8	9	10	+	6	X	2	

Poznámka: Aby bylo kritérium splněno, musí se v kresbě objevit všechny uvedené prvky. Například kritérium „Kočka je pod stolem“ tak znamená i přítomnost stolu. Pokud je na obrázku kočka, ale žádný stůl, kritérium není splněno.

19 Dávejte pozor na to, jak se hodnotí vaše vlastní kresba. Možná budete chtít rozhodnutí porotce napadnout. V případě jakýchkoli pochybností nebo sporů se porotce musí zeptat ostatních porotců na jejich názor. Pokud se všichni neshodnou, mohou porotci přistoupit k hlasování. V tomto případě se umělecký ředitel neúčastní. V případě rovnosti hlasů ostatních porotců rozhoduje autor daného obrázku.

20 **Umělecký ředitel nesmí zasahovat** do rozhodnutí porotců a nemůže pomáhat s objasněním kritéria, ukazovat umělecké dílo nebo odhalovat kritérium, které ještě nebylo hodnoceno.

BODY A KONEC KOLA

21 Když je 10 kritérií přečteno a posouzeno, porotci zaznačí do políčka  celkový počet bodů získaných umělcem. To se provede sečtením celkového počtu zaškrtnutých políček.

X	8
X	

22 Umělecký ředitel získá **1 bod za každé kritérium splněné alespoň jedním umělcem**. Umělecký ředitel si zaznačí splněná kritéria vedle svého jména na bodovacím bločku a запиše jejich celkový součet  **1**.

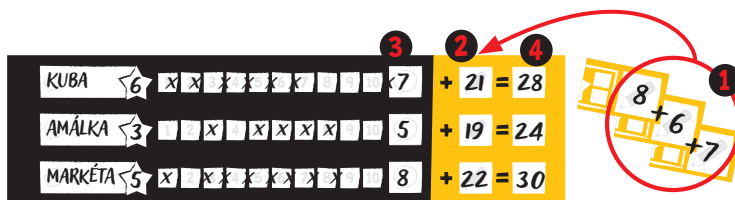
Poznámka: Pro úsporu času může umělecký ředitel zaškrťávat jednotlivá políčka po přečtení každého kritéria.

KUBA	6	X	X	X	X	X	X	7	8	9	X	7	1	+		=
------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	--	---

- ❖ Pokud kritérium splní vícero umělců, umělecký ředitel získá stejně pouze jeden bod. Umělecký ředitel nikdy nezískává bonus za hlavní kritérium.
- ❖ Umělecký ředitel poté odhalí umělecké dílo, které se může vystavit na stůl vedle obrázků všech umělců. Nemá to sice vliv na skóre, vnáší to však do hry více zábavy!
- ❖ Každý umělec si vezme zpět svou kresbu a odloží ji stranou až do konce hry (nebo může arch otočit a kreslit na druhou stranu).
- ❖ Poté začne další kolo, ve kterém se role uměleckého ředitele ujme jiný hráč. Umělecký ředitel si vezme bodovací bloček.

KONEC HRY

- ❖ Hra končí poté, co každý hráč odehraje jedno kolo jako umělecký ředitel. Můžete se předem dohodnout, že chcete hrát delší hru, a každý hráč tak bude uměleckým ředitelem dvakrát nebo dokonce třikrát.
- ❖ Na konci hry sečtete body ❶ napsané na všech kreslicích arších hráčů a součet zapíšete na bodovací bloček do políčka ❷.
- ❖ Poté připočtete body získané každým hráčem v roli uměleckého ředitele ❸ k jeho celkovému skóre získanému v roli umělce ❷. Toto je konečné skóre hráče: zaznačte ho do políčka ❹.
- ❖ Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy se o vítězství podělí všichni hráči s nejvyšším počtem bodů!



Autorský tým:

Autoři hry: Amanda A. Kohout a William P. Jacobson • Ilustrace: Dank
 Grafický návrh: Studio POLI&Co • Vydavatel: Zygomat - Asmodee Group • 18 rue Jacqueline Auriol
 Quartier Villaroy • BP 40119 • 78041 Guyancourt • Francie • www.asmodee.com
www.zygomat-games.com • © Asmodee Group 2024. Všechna práva vyhrazena.

Příprava české verze:

Gamerock Studio, s. r. o. • Překlad a korektury: Mirka Jandová a Richard Janda

