

WILLIAM P. JACOBSON A AMANDA A. KOHOUT

Duplik

KRESLIACA HRA, V KTOREJ MÔŽETE
VYHRAŤ, AJ KEĎ NEVIETE KRESLIŤ!

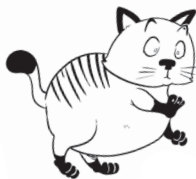
Pravidlá

Pre 3 až 6 hráčov

OD 8 ROKOV

HERNÉ SÚČASTI

- 120 kariet obrázkov
- 6 ceruziek
- 1 blok kresliacich hárkov
- 1 bodovací bloček
- 1 presýpacie hodiny (90-sekundové)



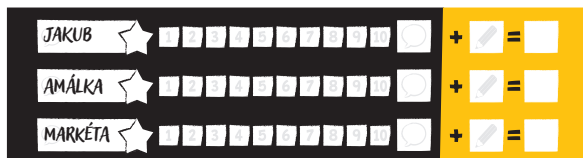
CIEĽ HRY

Ako umelci budete čo najpresnejšie kresliť umelecké dielo opisované umeleckým riaditeľom. Body získate splnením kritérií, ktoré sa odhalia až po dokončení vašich kresieb.

Ako umelecký riaditeľ sa pokúsite čo najpresnejšie opísať umelecké dielo umelcom. Získate jeden bod za každé kritérium splnené aspoň jedným z hráčov.

PRÍPRAVA HRY

- 1 Každý hráč si vezme ceruzku.
- 2 Náhodne vyberte umeleckého riaditeľa pre prvé kolo.
- 3 Vezmite si bodovací bloček a napíšte naň meno každého hráča.



- 4 Na začiatku každého kola si každý umelec vezme kresliaci hárok a podpíše sa naň.

PRIEBEH KOLA

- 1 Ako umelecký riaditeľ vyberte číslo od 1 do 10 a napíšte ho do hviezdičky vedľa svojho mena na bodovacom bločku 1. Umelci si toto číslo napíšu do hviezdičky v spodnej časti svojich kresliacich hárkov 2. Toto číslo určuje hlavné kritérium pre dané kolo.



- 2 Náhodne vyberte **kartu s umeleckým dielom** a dbajte na to, aby umelci nevideli obrázok (ani kritériá na zadnej strane).
- 3 Prečítajte nahlas názov umeleckého diela a potom otočte presýpacie hodiny. Následne máte **90 sekúnd na to, aby ste umelecké dielo opísali umelcom**.
- 4 Opíšte ho čo najrýchlejšie a najpresnejšie, aby ho umelci mohli čo najlepšie nakresliť. Môžete použiť akékoľvek slová, ale nemôžete gestikulovať ani sa dívať na kresby umelcov.

Tip: Začnite tým, že určíte polohu prvkov k sebe navzájom, ich veľkosť, počet a kam smerujú.

Poznámka: Neexistujú žiadne kritériá pre to, či je časť ilustrácie čierna alebo nie, takže nestrácajte čas poskytovaním týchto informácií!

- 5 Ako umelci musíte presne napodobniť umelecké dielo opísané umeleckým riaditeľom na svoj kresliaci hárok. Umelci nemôžu komunikovať medzi sebou ani s umeleckým riaditeľom. **Otázky nie sú dovolené.**

Tip: Nestrácajte čas štylistickými detailami. Nejde o súťaž v kreslení!

- 6 Keď sa presýpacie hodiny presypú, odložte ceruzky. Umelecký riaditeľ musí okamžite prestať opísavať umelecké dielo.

16 **Podajte svoju kresbu** umelcovi po svojej ľavici alebo pravici podľa toho, ako rozhodne umelecký riaditeľ. Obdržíte kresbu iného umelca. Umiestnite ju pred seba tak, aby bola celá vidieť. **Odteraz sú z vás porotcovia.**

17 Umelecký riaditeľ otočí kartu s umeleckým dielom lícom dole a **prečíta nahlas jedno po druhom každé z desiatich kritérií**, pričom vždy uvedie aj príslušné číslo kritéria. Počas tejto fázy nikomu neukazuje obrázok s umeleckým dielom.

18 Ako porotcovia musíte rozhodnúť, či sú na obrázku, ktorý máte pred sebou, splnené jednotlivé kritériá. Ak sa domnievate, že je kritérium splnené, **zaškrtnite príslušné políčko**. V opačnom prípade políčko nezaškrťavajte. Ak zaškrtnete políčko hlavného kritéria 1, zaškrtnite tiež dve políčka vedľa hviezdičky 2. Tým umelec získava **dva bonusové body**.

AMÁLKA

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

Poznámka: Aby bolo kritérium splnené, musia sa v kresbe objaviť všetky uvedené prvky. Napríklad kritérium „Mačka je pod stolom“ tak znamená aj prítomnosť stola. Ak je na obrázku mačka, ale žiadny stôl, kritérium nie je splnené.

19 Dávajte pozor na to, ako sa hodnotí vaša vlastná kresba. Možno budete chcieť rozhodnutie porotcu napadnúť. V prípade akýchkoľvek pochybností alebo sporov sa porotca musí spýtať ostatných porotcov na ich názor. Ak sa všetci nezhodnú, môžu porotcovia pristúpiť na hlasovanie. Toho sa umelecký riaditeľ nezúčastní. V prípade rovnosti hlasov ostatných porotcov rozhoduje autor danej kresby.

20 **Umelecký riaditeľ nemôže zasahovať** do rozhodnutia porotcov a nemôže pomáhať s objasnením kritéria, ukazovať umelecké dielo alebo odhaľovať kritérium, ktoré ešte nebolo hodnotené.

BODY A KONIEC KOLA

21 Keď je 10 kritérií prečítaných a posúdených, porotcovia zaznačia do políčka celkový počet bodov získaných umelcom. To urobíte spočítaním celkového počtu zaškrtnutých políčok.

X	8
X	

22 Umelecký riaditeľ získava **1 bod za každé kritérium splnené aspoň jedným umelcom**. Umelecký riaditeľ si zaznačí splnené kritériá vedľa svojho mena na bodovacom bločku a zapíše ich celkový súčet 1.

Poznámka: Pre úsporu času môže umelecký riaditeľ zaškrťávať jednotlivé políčka po prečítaní každého kritéria.

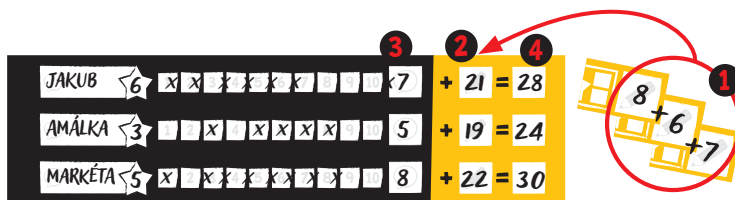
JAKUB

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

- 16 Ak kritérium splní viacero umelcov, umelecký riaditeľ získa aj tak iba jeden bod. Umelecký riaditeľ nikdy nezískava bonus za hlavné kritérium.
- 17 Umelecký riaditeľ potom odhalí umelecké dielo, ktoré sa môže vystaviť na stôl vedľa obrázkov všetkých umelcov. Nemá to síce vplyv na skóre, vnáša to však do hry viac zábavy!
- 18 Každý umelec si vezme späť svoju kresbu a odloží ju bokom až do konca hry (alebo môže papier otočiť a kresliť na druhú stranu).
- 19 Potom začne ďalšie kolo, v ktorom sa úlohy umeleckého riaditeľa ujme iný hráč. Umelecký riaditeľ si vezme bodovací bloček.

KONIEC HRY

- 20 Hra končí vtedy, keď každý hráč odohrá jedno kolo ako umelecký riaditeľ. Môžete sa vopred dohodnúť, že chcete hrať dlhšiu hru, a každý hráč tak bude umeleckým riaditeľom dvakrát alebo dokonca trikrát.
- 21 Na konci hry spočítajte body 1 napísané na všetkých kresliacich hárkoch hráčov a súčet zapíšte na bodovací bloček do políčka 2.
- 22 Potom pripočítajte body získané každým hráčom v úlohe umeleckého riaditeľa 3 k jeho celkovému skóre získanému v úlohe umelca 2. Toto je konečné skóre hráča: zaznačte ho do políčka 4.
- 23 Vyhráva hráč s najvyšším počtom bodov. V prípade remízy sa o víťazstvo podelia všetci hráči s najvyšším počtom bodov!



Autorský tím:

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

Príprava slovenskej verzie:

Gamerock Studio, s. r. o. • Preklad a korektúry: Mirka Jandová a Richard Janda

