

POW! POW! POW!



PRAVIDLA

AARGH!TECT

Hra pre mocných architektov s kyjakmi z doby kamennej!

Trvanie hry: okolo 30 – 45 minút

Počet hráčov: 2 – 8

Vhodný vek: od 8 do 99 rokov

OBSAH:

- 2 sety stavebného materiálu pozostávajú z 10 obrovitánskych drevených dielikov (2 žlté, 2 zelené, 2 modré, 2 červené a 2 biele) a z 2 papierovokamenných platní.
- 2 kyje (nafukovacie)
- 2 prekladové tabuľky
- 24 kariet projektov



PREKLADOVÉ TABUĽKY (2x)

Prekladové tabuľky sa umiestnia medzi architektov a robotníkov. Sú na nich uvedené povolené pohyby a kamennodobé pokriky a ich význam.

ŠEDÉ PAPIEROVOKAMENNÉ PLATNE (2x)

Papierovokamenné platne predstavujú základ stavby a preto je potrebné dať si záležať, aby boli umiestnené správnou stranou (tmavou, alebo svetlou) hore.



predná strana

zadná strana

KARTY PROJEKTOV (24x)

Ukazujú rôzne stavebné projekty.



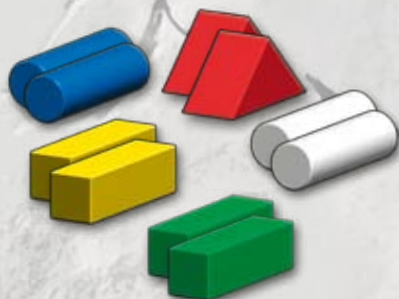
Zadná strana karty projektov.

KYJE (2x)

Každý z dostane nafukovací kyj na podporu komunikácie



DREVENÉ DIELIKY (10x)



Pred hrou: majiteľ hry má povinnosť nafúkať oba kyje.

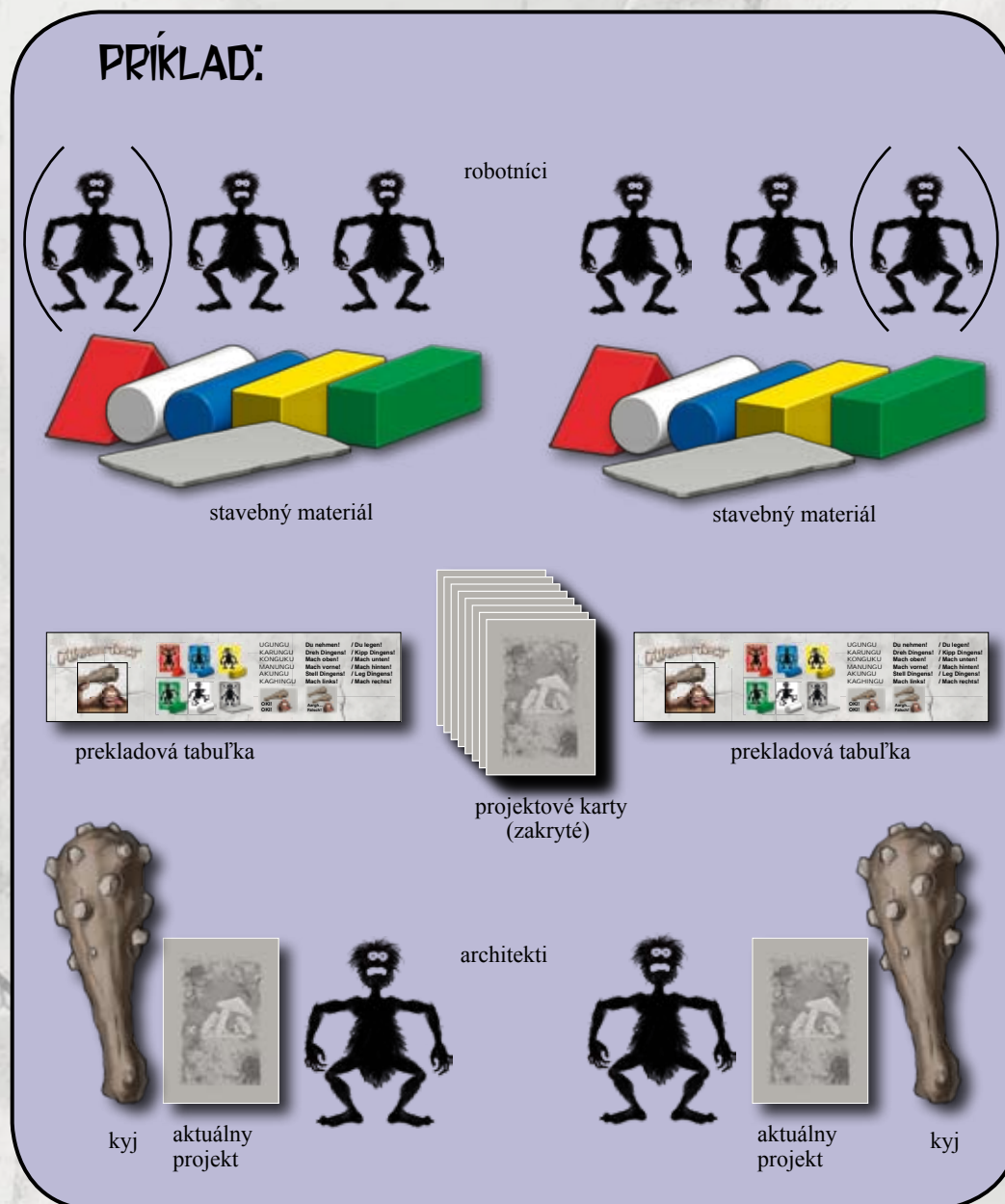
PRÍPRAVA HRY:

Aagrh!Tect je hra pre jeden až dva tímy. V štandardnej hre sa hráči rozdelia na dva tímy, v tréningovej verzii sa môže hrať aj s len jedným tímom (tímy môžu mať rôzny počet hráčov, minimálny počet je 2). Každý tím si vyberie jedného hráča – samozrejme toho najmädrejšieho – ako architekta. Ostatní sú robotníci. Obaja architekti musia sedieť na rovnakej strane hracieho stola. Robotníci sedia na opačnej strane stola, oproti svojmu architektovi.

Každý tím dostane súbor stavebného materiálu (1x žltá, 1x zelená, 1x červená, 1x biela a jednu papierovokamennú platňu). Nakoniec sú zamiešané projektové karty a položia sa na hrací stôl tak, aby boli dobre dostupné pre oboch architektov – rubom hore na stred stola.

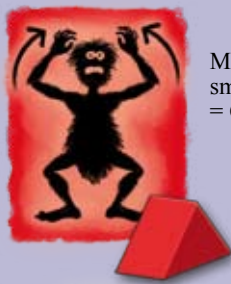
Každý architekt si vezme prekladovú tabuľku a umiestni ju medzi seba a svojich robotníkov tak, aby každý dobre videl na text a obrázky.

PRÍKLAD:



Každý architekt si vezme kyj a z hornej strany kopy si potiahne jednu projektovú kartu, ktorú si vezme do ruky bez toho, aby ju ukázal ostatným. Kým si architekti prezerajú svoj budúci projekt, rozdelia si robotníci každého tímu (pokiaľ má tím viac ako jedného robotníka) stavebný materiál medzi sebou. (Kto dostane koľko stavebných dielikov závisí od robotníkov, delenie by však malo byť aspoň približne spravodlivé, ale zase kto vie, čo sa odohráva v hlave človeka z doby kamennej...) Každý robotník však musí dostať minimálne jeden stavebný dielik. Robotníci sú zodpovední za im pridelené diely a tieto diely môžu byť umiestnené len nimi.

JASNÉ VYSVETLEMA:



Mávať rukami
smerom nad hlavu
= ČERVENÁ



Ťapkať rukami
po zadku a kolenách
= MODRÁ



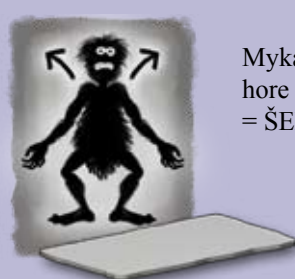
Kývať hlavou
sem a tam
= ŽLTÁ



Vrtieť zadkom
= ZELENÁ



Dupkať nohami
= BIELA

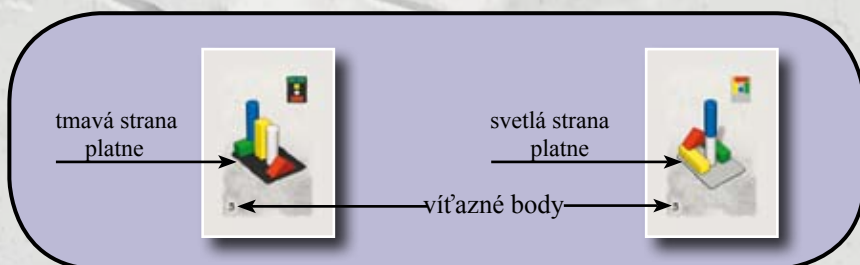


Mykať plecami
hore dole
= ŠEDÁ

PREKLAD REČI Z DOBY KAMENNEJ

UGUNGU	<i>to zobrala!</i> = <i>vezmi si stavebný kameň!</i> <i>to pustila!</i> = <i>polož stavebný kameň!</i>
KARUNGU	<i>otočila!</i> = <i>otoč stavebný kameň!</i> <i>prevrátila!</i> = <i>preklop stavebný kameň!</i>
KONGUKU	<i>dala pod!</i> = <i>polož stavebný kameň nižšie!</i> <i>dala nad!</i> = <i>polož stavebný kameň vyššie!</i>
MANUNGU	<i>dopredu dala!</i> = <i>posuň stavebný kameň dopredu!</i> <i>dozadu dala!</i> = <i>posuň stavebný kameň dozadu!</i>
AKUNGU	<i>na stojato to!</i> = <i>postav stavebný kameň!</i> <i>na ležato to!</i> = <i>zlož stavebný kameň!</i>
KAGHINGU	<i>doľava! doľava!</i> = <i>posuň stavebný kameň doľava!</i> <i>doprava! doprava!</i> = <i>posuň stavebný kameň doprava!</i>

Stavebný projekt (pozor, papierovokamenné platne majú svetlú a tmavú stranu, toto označenie má svoj význam v projektoch!)



Obaja architekti musia svojim robotníkom (robia to naraz) vysvetliť, ako je potrebné umiestniť farebné stavebné kamene tak, aby postupne postavili svoj stavebný projekt.

Môžu k tomu využiť len niekoľko slov a gest podľa prekladovej tabuľky.

Farby stavebných kameňov určujú pomocou pohybov, ktoré sú zobrazené na prekladovej tabuľke, **farby v žiadnom prípade nesmú byť vyslovené!**



Na presné popísanie miesta, kam stavebný kameň položiť, musia architekti použiť len reč doby kamennej. Ak architekt použije slovo v reči doby kamennej raz, má prvý význam, ak ho použije dvakrát, má druhý význam.

Napríklad: MANUNGU znamená „posuň stavebný kameň dopredu!“
MANUNGU MANUNGU znamená „posuň stavebný kameň dozadu!“

Tieto popisy pozície musia byť kombinované s pohybmi tela, aby robotníci vedeli, ktorý stavebný kameň kam patrí. Robotníci musia pochopiť pokyny architekta správne a podľa toho umiestniť stavebné diely. Pomáha im pritom prekladová tabuľka.

Architekt smie použiť kyj na to, aby robotníkom naznačil, či stavbu postavili správne, alebo nie. Jedna po hlave robotníka znamená správne, dve nesprávne. V prípade, ak bol stavebný kameň umiestnený zle, musí robotník vrátiť veci späť a (samozrejme v reči doby „Ugh?“) spýtať sa architekta, kde urobil chybu.

správne
postavené



nesprávne
postavené

Ak si architekt zaklepe na hlavu, bola jeho posledná inštrukcia zmätočná a treba ju úplne ignorovať. Architekt musí držať v jednej ruke svoju projektovú kartu, v druhej kyjak. Nesmie používať žiaden iný pojem okrem tých, uvedených v prekladovej tabuľke, ale smie nasmerovať svojich robotníkov pomocou kyjaka do správneho smeru. Architekt sa v žiadnom prípade nesmie dotknúť stavebných dielov. Ak by to predsa len urobil, musí odložiť svoju projektovú kartu, vziať si novú a začať nový projekt. Pokiaľ je projekt príliš ťažký, môže architekt projektovú kartu slobodne zložiť a vymeniť ju za novú. Vždy, keď architekt vymení projektovú kartu je tím penalizovaný mínusovými bodmi (**viac v kapitole Hodnotenie a Bodovanie**).

Nur die Arbeiter dürfen die Holzbauteile berühren – jedoch nur die, die ihnen bei Spielbeginn zugeteilt wurden. Auch die Arbeiter dürfen untereinander und mit dem Architekten nur über Körperbewegungen und die Wörter auf dem Übersichtsschirm, oder durch Mimik und Gestik kommunizieren.

POZOR!

Počas hry sa môžu používať len pojmy uvedené na prekladovej tabuľke. Nie je dovolené používať mená, farby alebo iné pojmy, ktoré nie sú uvedené v prekladovej tabuľke. Je povolené komunikovať len pomocou pojmov z tabuľky, pohybov tela, mimiky a gestiky. Pokiaľ je pravidlo porušené, musí byť aktuálny projekt okamžite prerušený a je penalizovaný mínusovými bodmi.



NEJGENIÁLNEJŠÍ ARCHITEKT....

HODNOTENIE A BODOVANIE:

Potom čo niektorý tím postaví budovu, ktorá je vyobrazená na projektovej karte, zakričí príslušný architekt AARGH!TECT a udrie svojim kyjakom trikrát po stole. Potom odkryje svoju projektovú kartu.

Všetky práce sa okamžite zastavia a architekt druhého tímu spolu so svojimi robotníkmi preverí, či hotová stavba skutočne zodpovedá zadaniu.

Pokiaľ bol projekt postavený správne, ostatní hráči dávajú najavo svoj súhlas kývaním hlavy a primeranými zvukmi. V prípade, že sa im stavba nepozdáva, vyjadria svoj nesúhlas a pobúrenie krútením hlavy a zvukmi patriacimi k nesúhlasu.

Ak bol projekt postavený správne, dostane zaň tím príslušný počet bodov, ktorý je uvedený na kartičke (na pripomenutie: tieto kartičky sa ukladajú vpravo pri príslušnom architektovi). Pokiaľ má viac ako polovica protihráčov námietky, poukáže na nesprávne postavenú stavbu alebo jej časť. Táto musí byť odstránená, architekt presunie projektovú kartu na ľavú stranu a zaráta si za ňu jeden mínusový bod.

Pripomienka pre tímy: Kritika by mala byť adresovaná obozretne a len v naozaj nutných prípadoch (zlá farba stavebného kameňa alebo jeho zlá pozícia – pričom by mala byť tolerovaná malá umelecká voľnosť).

ZHRNUTIE:

Úspešne dokončené projektové karty sa ukladajú odkryté vpravo od architekta a zarátavajú sa pri konečnom hodnotení podľa vyznačených bodov.

Karty s pokazenými, vôbec nezačatými alebo chybnými projektami sa odkladajú neodkryté vľavo od architekta a odpočítavajú sa v záverečnom hodnotení v hodnote jedného mínusového bodu za každú kartu.

V každom prípade si teraz vezme architekt novú kartu projektu a jeho robotníci si vezmú naspäť všetky stavebné dieliky - nová práca môže začať.

Po ukončení projektu si môže architekt vymeniť svoju úlohu s robotníkom toho istého tímu, ak jsi to želajú.

Po každom ukončení projektu kontrolujú architekti aktuálny bodový stav. Tím, ktorý ako prvý získal 10 bodov vyhral – architekt oslavuje výhru tým, že vzrušene máva kyjakom a kričí: **Aargh!Tect, Aargh!Tect ...**

DÁ SA TO AJ INAK...

TRÉNINGOVÝ VARIANT PRE 2-4 HRÁČOV JEDNÉHO TÍMU:

Aby sa vybudoval čo najlepší stavebný tím, môžu sa hráči pripravovať tak, že bez súťaženia pracujú spolu na jednom projekte za druhým, počas 30 minút. Na konci spočítajú svoje body. Nedokončená budova sa po uplynutí časového limitu netrestá penalizáciou (stratou bodov).

VARIANT PRE DVA TÍMY - HRA NA ČAS:

Hra sa pripravuje štandardne a tímy sa príslušne rozdelia. Potom sa dohodne hrací čas (napríklad 30 minút). Tím, ktorý po uplynutí tohoto času, nazbiera najviac bodov, vyhráva. Nedokončená budova sa po uplynutí časového limitu netrestá penalizáciou (stratou bodov).

Posledný komentár: Aargh!Tect sa dá hrať aj s telesne postihnutými spoluhráčmi. V tom prípade však musia byť gestá a pokyny trochu upravené a prispôbené hráčom.

KREDIT:

Autor: Walter Obert

Poradca: Paolo Vallergera

Ilustrácie a grafika: Jochen Eeuwijk

Šéf vývoja: Harald Bilz

Ozajstný vývoj: Harald Bilz & Oliver Erhardt

Layout & grafické spracovanie: Selami Ileman & Harald Bilz



**Heidelberger
Spieleverlag**

www.heidelbaer.de

preklad pre www.iHRYSko.sk Mirka a Peter