

Co to ČMÁRÁME?

Kreslete jako jeden!

Nechce se vám
studovat pravidla?
Podívejte se
na videonávod:



OBSAH HRY:



1 mazatelná
fixa



25 průhledných
karet



91 karet
se slovy



1 plastový
stojánek



1 malířský
stojan

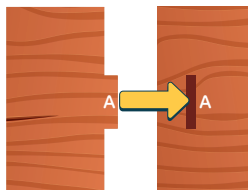
CÍL HRY

Co to čmáráme? je kooperativní párty hra, ve které se hráči pomocí vzájemné spolupráce snaží dosáhnout co nejvyššího skóre.

Během každého kola se aktivní hráč neboli **kritik** snaží uhodnout slovo pomocí obrázku, který dávají dohromady **kreslíři**. Jeden kreslíř po druhém kreslí čáry na průhledné karty, které postupně přidávají na malířský stojan. Na stojanu se navrství a začnou připomínat čím dál více konkrétní obrázek, dle kterého má kritik hádat slovo. Na konci hry se podle počtu uhodnutých slov získávají body.

PRVNÍ HRA

Před první hrou opatrně sestavte malířský stojan. Části označené písmenem A přijdou do otvorů označených písmenem A. Části označené písmenem B se spojí s otvory označenými písmenem B.



PŘÍPRAVA HRY

- 1 Zamíchejte **karty** se slovy a doprostřed stolu položte balíček karet lícem dolů.
- 2 Na stůl umístěte **malířský stojan, podstavec, mazatelný fix a průhledné karty** tak, aby na ně všichni hráči dosáhli.
- 3 Náhodně zvolte hráče, který bude prvním **kritikem**.

PRŮBĚH HRY

Kritik vezme vrchní kartu z dobíracího balíčku, aniž by se podíval na slova, a umístí ji do stojánku směrem ke kreslířům.

Pozor: Kritik se NIKDY nesmí na kartu na podstavci podívat.

Kritik si posléze vybere číslo 1-6, čímž zvolí slovo na kartě. Kreslíři mají nyní za úkol toto slovo společně nakreslit tak, aby jej kritik poznal.

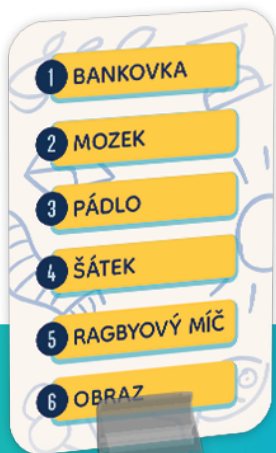
Poznámka: Může se stát, že někdo z kreslířů nebude vědět, co dané slovo znamená.

V takovém případě musí kritik zvolit jiné číslo a vybrat jiné slovo.

Hráč po kritikově levici je prvním kreslířem na řadě. Bere si jednu průhlednou kartu a má před sebou dvě možnosti. Nakreslit:

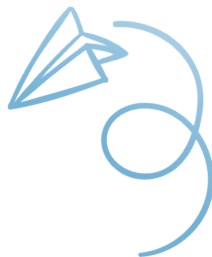
**buď 2 rovné čáry,
nebo 1 oblouk**

Poté umístí svou průhlednou kartu na malířský stojan. Nyní může kritik hádat slovo. Má vždy **dva pokusy**.



Stojánek
na kartu

Strana
kreslířů



Příklad: Kritik táhne kartu z vrchu balíčku, aniž by se na ni podíval, a vybírá si číslo „3“. Slovo, jež mají kreslíři ztvárnit a kritik uhodnout, je „Pádlo“.

☉ A JAK NAKRESLIT?

Kreslíř může své dílo obohatit špetkou kreativity, pokud se zároveň řídí následujícími pravidly:

- lze nakreslit dvě rovné čáry, propojené či oddělené;
- lze nakreslit dvě rovné čáry, které se protínají;
- lze nakreslit méně než dvě rovné čáry, ale ne více;
- nelze nakreslit oblouk, který sám sebe protíná;
- nelze nakreslit oblouk, který mění směr či své zakulacení (zakřivenou čáru nelze nijak klikatit či proplétat, lze ji kreslit pouze zaobleně);
- lze nakreslit křivku tvořící kolo nebo ovál;
- o své práci se nelze radit s ostatními kreslíři;
- je-li průhledná karta na stojanu, nelze ji odebírat či opravovat;
- v průběhu práce nelze průhlednou kartu přibližovat ke stojanu a pokoušet se ji porovnávat se zbytekem obrázku;
- z čar nelze sestavovat písmena či slova;
- své dílo nelze nijak komentovat. (Např.: „Tu čáru jsem nakreslil trochu moc doleva...“)

PLATNÉ ČI NEPLATNÉ ROVNÉ ČÁRY



PLATNÉ ČI NEPLATNÉ OBLUKY



Pokud kritik slovo **neuhodl**, na řadě je další kreslíř (sedící po levici od posledního kreslíře). Po vzoru předchozího

kreslíře si před sebe položí prázdnou průhlednou kartu a má nyní za úkol nakreslit 2 rovné čáry nebo 1 oblouk.

Poté svou kartou **zakryje předchozí kartu** na stojanu. Kritik nyní opět hádá. Takto se pokračujte, dokud kritik slovo neuhodne, nebo dokud se

nerozhodnete se vzdát. (viz Už nás nebaví hádat?). Kolo končí, pokud je slovo **uhodnuté**, nebo pokud jste se **rozhodli vzdát**.

VHODLI JSTE!

Slovo se považuje za uhodnuté i v případě, že kritik netrefil jeho přesné znění. Mohl např. zaměnit jednotné číslo za množné, splést si rod (okurka/okurek), použít synonymum či nespisovný výraz (brýle/brejele) nebo slovo nesprávně skloňovat.

Kreslíři nesmí kritikovi přímo prozrazovat, kde udělal chybu, ale mohou jeho tip komentovat obecnými reakcemi „Přihořívá!“, „Těsně vedle!“, „Tak to ani náhodou!“ apod.

UŽ VÁS NEBAVÍ HÁDAT?

Může se stát, že jste se do obrázku příliš zamotali a není cesty ven. Kritikovi se nedaří slovo uhodnout a kreslíři už nevěří, že je možné dílo vylepšit a objevit vybrané slovo. Pokud všichni souhlasí, můžete se vzdát a vzít si kartu s novým slovem. Aktuální kolo ihned končí. Jednu nepoužitou průhlednou kartu vraťte do krabice.

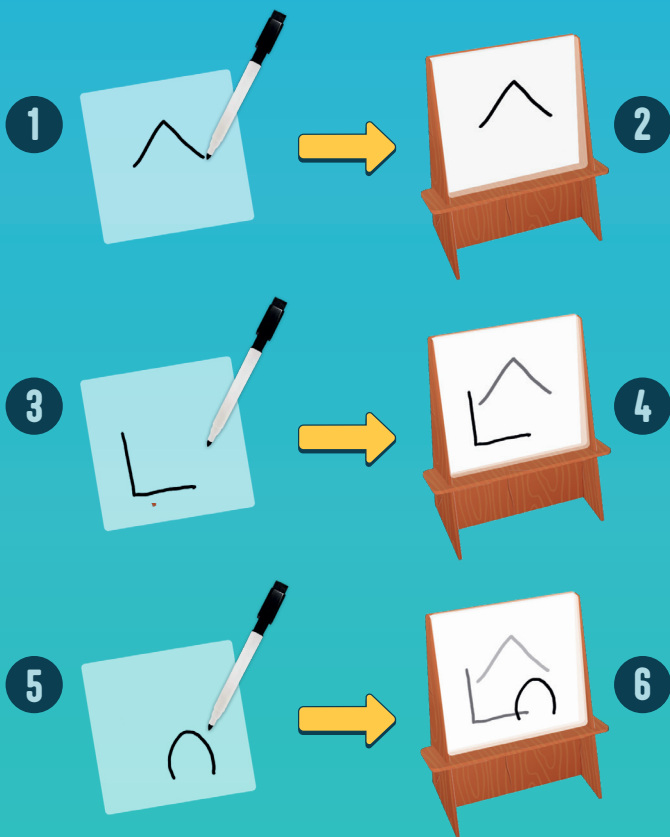
KONEC KOLA

Ve chvíli, kdy kritik správně uhodne hledané slovo, nebo se společně rozhodnete vzdát, kolo končí. Následují tyto kroky:

- všechny použité průhledné karty odstraňte ze hry a vraťte je do krabice. Jestliže jste se rozhodli vzdát, vraťte do krabice 1 nepoužitou průhlednou kartu;
- pokud kritik slovo uhodl, kartu si ponechte někde po ruce lícem vzhůru, poslouží pro závěrečné bodování. Pokud jste se vzdali, kartu s neuhodnutým slovem vraťte do krabice, do závěrečného bodování nebude potřeba;
- nyní začíná nové kolo.

NOVÉ KOLO, NOVÉ SLOVO!

Hráč sedící po levici posledního kreslíře je nyní na řadě a stává se kritikem. Všichni ostatní se stávají kreslíři. Kritik vezme z hromádky novou kartu a začíná nové kolo dle běžných pravidel.



Příklad: Vybrali jste slovo „Dům“. Začíná první kreslíř, který se rozhodl nakreslit dvě přímé čáry (1) a průhlednou kartu umístil na stojan (2). Kritik nesprávně tipuje „Hora“ a „Trojúhelník“. Na řadě je druhý kreslíř, který rovněž nakreslí dvě přímé čáry (3) a přidává svou průhlednou kartu na stojan (4). Druhému kreslíři se bohužel nepodařilo správně spojit čáry na první kartě s čárami na druhé kartě a nyní mu zbývá doufat, že kritik bude mít dostatečně bujnou fantazii, aby

slovo uhodl. I tentokrát je jeho tip nesprávný. Na řadě je třetí kreslíř, který nakreslí oblouk (5) a svou kartu přidá na stojan (6). Přestože čára ani tentokrát nenavazuje na zbytek obrázku, kritikovi se i tak povede uhodnout správné slovo: „Dům“.

Kolo je u konce. Všechny průhledné karty ze stojanu se nyní odstraní ze hry. Karta s uhodnutým slovem se odloží stranou, je důležitá pro sčítání bodů.

Začíná nové kolo!

KONEC HRY

Ve chvíli, kdy se na malířském stojanu objeví poslední (25.) průhledná karta, kritik má poslední možnost tipovat hledané slovo (má na to jako vždy 2 pokusy). Poté hra končí.

Spočítejte karty s uhodnutými slovy, které jste si ponechali stranou lícem vzhůru. Svůj společný výkon vyhodnoťte dle následující tabulky:

10+	Páni, je z vás skutečná legenda! Vaše umělecká díla by měla být vystavena ve všech galeriích světa!
8-9	Úžasné! Až na pár drobných mušek jsou vaše kresby téměř dokonalé. Taková čest spatřit je na vlastní oči.
6-7	Dobrá práce! Kreslení máte bezpochyby v malíčku.
4-5	Velmi průměrný výkon. Ani špatné, ani dobré. Poněkud... nicneříkající. Jistě máte na víc!
2-3	Fixu v ruce udržte bravurně, ale to je tak všechno. Co se s ní pro příště naučit i kreslit?
1	Vaše budoucnost se umění vyhýbá značným obloukem.
0	Tak, hlavně že vás to bavilo. Jednoho dne se třeba naučíte i kreslit.

Pozor: Dříve než se s hrou na nějakou dobu rozloučíte, nezapomeňte důkladně vyčistit veškeré průhledné karty od fixy a hru tak připravit pro příští hraní.

AUTOŘI

Design: Piero Modolo

Vývoj: Simone Luciani

Grafika: Arianna Santini

Pravidla: Stefania Niccolini

Korektura: Giuliano Acquati

Překlad: Tereza Pádecká

Produkce CZ verze: Michaela Streitová

Piero by rád poděkoval své mamince Paole, tatínku Claudiovi, bratrům Angelovi a Eliovi. Rovněž pak i všem, kdo s ním čmárali a slavili: Dylan, Canzio, Niko, Matte, Giovanni, Andrea, Giulia, Eleonora, Luca, Stefano, Elisa, Ornella, Enzo, Silvia, Alberto, Cinzia, všichni z týmu Studiogiocchi, Simone, kluci z Cranio Creations a další!



Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano - Italy
www.craniocreations.it

Albi

Albi Česká Republika, a.s.
Thámova 13, Praha 8 186 00
www.albi.cz



Hledáte inspiraci? Chcete si (nejen) o našich hrách popovídat s dalšími nadšenými hráči? Připojte se do skupiny „Hry nás baví“!

Chybí vám komponenta nebo máte některou poškozenou? Napište nám na info@albi.cz, rádi vám zdarma zašleme novou!