



WAY 2 GO



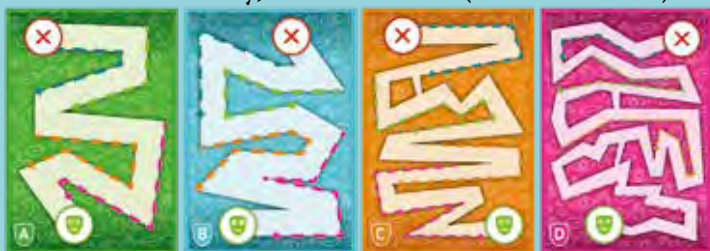
TRUST YOUR TEAM!

Pre 2 – 7 hráčov od 8 rokov



KOMPONENTY

- 4 zmazateľné tabuľky, každá s 2 traťami (2 x A/B a 2 x C/D)



Trať A

Trať B

Trať C

Trať D

- 18 kariet schopností



- 2 masky



- 2 fixky



- 3 tímové karty s úrovňami náročnosti 1 – 7

(predná/
zadná
strana)



2/3 hráči



4/5 hráči



6/7 hráči

- 4 karty s kódovaným jazykom

Predná
strana



Zadná
strana



- 1 pravidlá

CIEĽ HRY



Way2GO je kooperatívna párty hra, v ktorej sa hráči ocitnú na zvláštnej misii, kde každý z nich stratí jeden zo zmyslov. Hráči vytvoria tím, v ktorom hrajú všetci naraz. Jeden hráč, stopár, si vezme fixku a oči si zakryje maskou. Jeho úlohou bude nakresliť fixkou trať od začiatku až na koniec.

Ostatní hráči sú inštruktori, ktorí navigujú stopára, aby trať zakreslil správne a prišiel až do cieľa.

Ale každý inštruktor má problém s nejakým zmyslom, podľa toho akú úlohu v tíme zohráva a akú náročnosť si hráči zvolili. Napríklad jeden z inštruktorov síce vidí, ale na komunikáciu môže používať len hmat; ďalší hráč nevidí nič, ale môže rozprávať a niekto ďalší môže zasa rozprávať len kódovaným jazykom.

Len ak si hráči správne skoorinujú všetky zmysly a dovedú stopára na samý koniec trate, len vtedy môžu spoločne vyhrať.

Rôzne úrovne náročnosti

Way2Go môžete hrať s rôznymi úrovňami náročnosti. Ak budete úspešní, môžete pokračovať s ďalšou úrovňou a keďže hra netrvá dlho, môžete odohrať niekoľko kôl po sebe.

Na tímových kartách nájdete počet hráčov (2 – 7 hráčov) s náročnosťou hry od úrovne 1 do 7 (pre 2 hráčov len 5 úrovni náročnosti). Ako sa úrovne stupňujú, nie sú náročnejšie ale skôr rozmanité, čo sa týka samotných výziev. Čísla v tabuľke určujú, ktoré karty schopností sa budú používať v danej výzve. Každá trať od A do D ponúka rozličné výzvy.

PRÍPRAVA HRY

Najprv si vyberte tímovú kartu, ktorá sa zhoduje s počtom hráčov.

Hra obsahuje 9 rôznych kariet schopností. Napríklad, ak si vyberiete pre hru náročnosť 5 a hráte 4, budete potrebovať karty: č. 6, 7, 9 a 1. Hráči si môžu karty rozdeliť buď náhodne, alebo sa môžu dohodnúť, kto si vezme akú kartu schopností.

Keď má každý hráč kartu schopností, rozdeľte aj ďalšie komponenty. Stopár (karta schopnosti 1, 2, alebo 3) si vezme fixku a masku (druhá fixka a druhá maska sa používa na variant „Naháňačka“).

Ak sa v hre používajú karty schopností č. 5 a 9, vezme si daný inštruktor kartu s kódovaným jazykom.

Potom si sadnú všetci hráči okolo stola v poradí, ktoré im určuje tímová karta. Tímovú kartu si musia pozrieť všetci hráči, aby bolo každému jasné aká bude jeho úloha počas hry. Pred začiatkom hry umiestnite štyri tabuľky trati na dosah všetkým hráčom.

Počet hráčov

Úroveň náročnosti



KARTY SCHOPNOSTÍ



Ste stopár

Vezmite si fixku, budete kresliť trať. Oči si zakryte maskou a uistite sa, že pri kreslení nič nevidíte. Počas kreslenia nesmiete rozprávať, dotýkať sa iných hráčov a ani vás sa nesmie nikto dotknúť.



Ste stopár

Vezmite si fixku, budete kresliť s vašou **nie dominantnou rukou**. Oči si zakryte maskou a uistite sa, že pri kreslení nič nevidíte. Počas kreslenia nesmiete rozprávať, dotýkať sa iných hráčov a ani vás sa nesmie nikto dotknúť.



Ste stopár

Vezmite si fixku, budete kresliť trať. Oči si zakryte maskou a uistite sa, že pri kreslení nič nevidíte. Počas kreslenia nesmiete rozprávať, dotýkať sa hráča po lavici a hráč po lavici sa nesmie dotýkať vás.



Ste inštruktor

Môžete používať svoj zrak a môžete rozprávať. Nesmiete sa nikoho dotýkať, ale hráč po vašej lavici sa vás môže dotknúť.



Ste inštruktor

Vezmite si kartu kódovaného jazyka. Pred začiatkom hry povedzte hráčovi po vašej lavici, čo znamenajú kódované slová. Počas hry môžete rozprávať len kódovaným jazykom. Môžete používať svoj zrak, ale nesmiete sa nikoho dotknúť. Hráč po vašej lavici sa vás môže dotknúť.



Ste inštruktor

Môžete používať svoj zrak, ale nesmiete rozprávať. Môžete sa dotýkať hráča po vašej pravici a vás sa môže dotknúť hráč po vašej lavici.



Ste inštruktor

Musíte mať zatvorené oči a nesmiete rozprávať. Môžete sa dotýkať hráča po pravici a hráč po vašej lavici sa môže dotknúť vás..



Ste inštruktor

Musíte mať zatvorené oči, ale môžete rozprávať. Nesmiete sa nikoho dotýkať, ale hráč po vašej lavici sa môže dotknúť vás.



Ste inštruktor

Vezmite si kartu s kódovaným jazykom. Pred začiatkom hry povedzte stopárovi čo znamenajú kódované slová. Počas hry môžete používať len kódovaný jazyk a musíte mať zatvorené oči. Nesmiete sa nikoho dotýkať, ale stopár sa môže dotknúť vás.

PRIEBEH HRY

Dohodnite sa navzájom.

Počnúc prvým hráčom posúvajte si v protismere tímovú kartu, až kým sa nedostane k stopárovi. V závislosti od úrovne náročnosti môžete pri podávaní tímovej karty rozprávať alebo sa dotýka iných hráčov. Len posledný inštruktor sa môže so stopárom rozprávať, alebo sa ho dotýkať. Aby stopár nakreslil trať správne musíte sa uistiť pred začiatkom hry, že stopár rozumie všetkým slovám a dotykom posledného inštruktora.

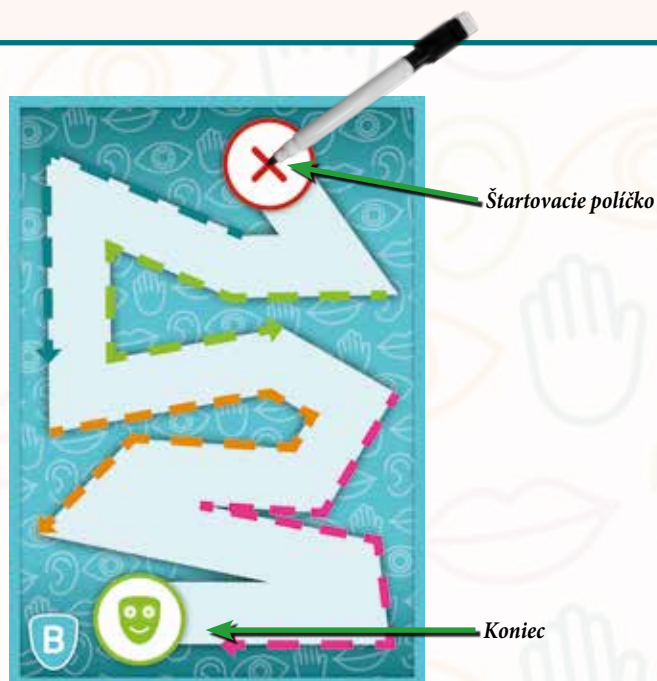
Inštrukcie ako „doleva“, „doprava“, „hore“ alebo „dole“, alebo kódované slová si inštruktori postupne podávajú veľmi potichu tak, aby ich stopár nepočul. Hráči by sa mali dohodnúť ako najlepšie posunúť inštrukcie pomocou dotyku, ale je dovolené dotknúť sa len ruky, chrbta alebo hlavy iného hráča.

Začíname!

Keď sa hráči dohodli na všetkých inštrukciách, stopár si zakryje oči maskou. Potom inštruktori vyberú tabuľku trate, napríklad trať B a umiestnia ju pred stopára (bez toho, aby mu podali nejakú informáciu). Aby ste pomohli stopárovi začať s kreslením, inštruktor napravo od stopára položí fixku do stredu štartovacieho políčka na tabuľke trate. Z tohto miesta musí stopár zakresliť celú trať až na jej koniec. Teraz všetci inštruktori, ktorí majú zakázané používať zrak, si musia zavrieť oči.

Kolo začína v okamihu, keď stopár povie „Teraz“. Inštruktori si jeden druhému začínajú podávať prvú inštrukciu, až kým sa nedostane k stopárovi.

Prvý inštruktor by mal reagovať čo najrýchlejšie v závislosti od rýchlosti kreslenia trate stopára, aby nevznikali zbytočné medzery medzi kreslením a inštrukciami. Ak stopár vyjde s fixkou mimo trať, musí prvý inštruktor nahlas oznámiť „mimo trať“. Potom musia inštruktori nasmerovať stopárovu ruku s fixkou na miesto, kde vyšiel z trate a kolo pokračuje ďalej.



Príklad: Inštruktor, ktorý vidí, ale nehovorí (6) posúva inštrukciu „hore“ dotykom hráčovi po pravici (7), ktorý nemôže používať zrak. Tento inštruktor posunie inštrukciu „hore“ tiež dotykom hráčovi po pravici (8). Tento hráč môže rozprávať a vysloví nahlas inštrukciu „hore“ priamo stopárovi. Stopár pomaly posunie fixku na trati smerom hore.



Naspäť na miesto, kde fixka vyšla z trate.



KONIEC HRY

Hra končí, keď sa stopár dostane fixkou na koniec trate, alebo ak vyšiel príliš veľakrát z trate.

Ak stopár vyjde z trate toľkokrát aký je počet hráčov (napríklad 4x pri hre 4 hráčov), hráči spoločne prehrávajú kolo. Mali by to skúsiť opäť s rovnakou traťou alebo jednoduchšou úrovňou.

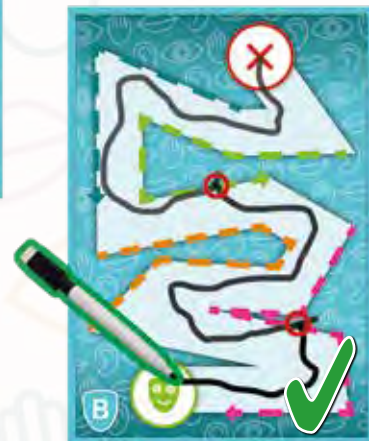
Ak hráč dosiahol koniec trate pomocou inštruktorov (trať končí na poličku s maskou), hráči kolo vyhrávajú! Potom spočítajú koľkokrát vyšiel stopár z trate – čím menej, tým lepšie hráči spolupracovali.

Po každom kole môžete trať na tabuľke zmazať opačným koncom fixky. Môžete sa rozhodnúť, či si hru zopakujete s rovnakou traťou, alebo skúsíte ťažšiu kombináciu a náročnejšiu úroveň.

Dokážete prísť na koniec trate D s úrovňou 7?



Príklad: v hre sú 4 hráči. Stopár vyšiel z trate štvrtýkrát. Hra okamžite končí.



Príklad: v hre sú 4 hráči. Stopár prišiel na koniec trate a z trate vyšiel celkovo len dvakrát. Všetci hráči vyhrávajú!

VARIANTY HRY

V prípade že chcete hrať hru až v 7 hráčoch, alebo si chcete zahrať kompetitívne, skúste nasledovné varianty:

Tím versus tím

Vytvorte dva tímy s rovnakým počtom hráčov, pokiaľ je to možné. Obidva tímy budú hrať s rovnakými traťami a s rovnakou úrovňou. V tomto variante použijete obidve masky a obidve fixky. Ak je v niektorom tíme o jedného hráča naviac, dostane tento hráč kartu schopnosti č. 7.

Tímy sedia na opačných stranách stola a hrajú proti sebe naraz. Dvaja stopári zakresľujú rovnakú trať, ale každý na svojej tabuľke. Karty schopností sa umiestnia medzi tabuľky a používajú ich oba tímy.



Obidva tímy začnú preteky naraz. Pravidlá sú rovnaké pre oba tímy. Tím, ktorého stopár sa dostane prvý na koniec trate, je víťazný tím. Tím, ktorý vyjde z trate príliš často, prehráva. V takom prípade je víťazom druhý tím bez ohľadu na to, kde sa pri kreslení dostal.

Naháňačka

Toto je variant pre expertov. Budete potrebovať časovač (mobil). Tentokrát začne kresliť trať len tím 1 a tím 2 zapne časovač. Po 20 sekundách začne kresliť trať aj tím 2 a naháňať tím 1.

Cieľom tímu 1 je nenechať sa chytiť tímom 2. Ak sa tímu 1 podarí dostať na koniec a tím 2 ho nedohoní, vyhrá tím 1. Ak tím 2 dozenie a chyti tím 1, dokonca aj pred koncom trate, vyhrá tím 2. Obidva tímy môžu vyjsť z trate toľkokrát koľko hráčov je v tíme plus 1. Ak stopár niektorého tímu vyjde z trate viackrát, jeho tím okamžite prehráva. Takže hrajte rýchlo, ale buďte opatrní!

est. 1989



© Copyright 2020 Queen Games,
53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.