

TEAM3™

Alex Cutler, Matt Fantastic
Ilustrace: Reinis Pētersons



3-6 hráčů



30+ min



8+

Úvod

TEAM3 je kooperativní hra pro 3–6 hráčů, která obsahuje i soutěživou variantu, již popisujeme na konci pravidel. Trojice hráčů se v ní pokouší společnými silami poskládat stavbu vyobrazenou na kartě plánu. Každému z nich je však pro tento úkol prostřednictvím karty role přidělena zvláštní úloha. Pokud se hráčům podaří úspěšně zrealizovat dostatečný počet plánů, čeká je vítězství! Pokud však jejich nezdary přesáhnou určitou hranici, prohrávají!

Jak se to hraje

Příprava hry

- Začínající hráč si vezme kartu role architekta, soused po jeho levici kartu role stavbyvedoucího a třetí hráč kartu role stavitele. Hráči se musí při plnění stavebního plánu řídit pravidly **karty role**, kterou v daném kole obdrželi.
- Připravte si balíček plánů se zvolenou obtížností: 1, 2 či 3 hvězdy.
- Položte doprostřed stolu všechny stavební dílky, tak aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli.

Herní součásti

10 stavebních dílků



70 karet plánů



2 škrabošky



3 karty roli



architekt



stavbyvedoucí



stavitel

10 karet
Tavení mozku



1 plastový stojánek
na karty





Karta role informuje hráče o jeho zvláštní úloze během daného kola a o tom, jak může komunikovat.

Poznámka: Hráči, kteří nemají kartu role, nesmějí s těmi, kteří ji mají, nijak komunikovat. Sledujte dění, smějte se a užívejte si zábavu!

Architekt



Stavbyvedoucí



Stavitel



Hry se v jednom okamžiku účastní pouze 3 hráči, na ostatní přijde řada v následujících kolech. Hru tvoří série **3minutových kol**, ve které se váš trojčlenný tým bude snažit splnit zadání na **kartách plánů**.

Poznámka: Ke hře budete potřebovat časovač odpočítávající 3 minuty. Doporučujeme použít například mobilní telefon či jiné zařízení.

Karty rolí



Architekt

Architekt táhne **kartu plánu** pro dané kolo. Během hry **nesmí promluvit** nebo vydat jakýkoli artikulovaný zvuk. Musí se dorozumívat jen s pomocí **posunků** (gest). Mezi posunky patří znamená předávaná rukama, výrazy tváře, tleskání a další neverbální způsoby komunikace. Architekt nesmí ukázat na žádný z dílků na stole. Pokud architekt z jakéhokoliv důvodu promluví (jedinou výjimkou je informování o úspěšném splnění úkolu), považuje se stavba plánu pro toto kolo za neúspěšnou.

Stavbyvedoucí

Úlohou stavbyvedoucího je pozorovat architekta, pochopit jeho posunky a přetlumočit je slovně staviteli. Stavbyvedoucí může hovořit bez jakýchkoli omezení.

Stavitel

Stavitel hraje se zavřenýma očima. Musí poslouchat stavbyvedoucího a skládat danou stavbu.

Průběh kola

- Na začátku každého kola si **architekt**, který nesmí mluvit, vytáhne **kartu plánu** a prohlédne si ji. Poté ji vloží do plastového stojáčku tak, aby ji stavitel ani stavbyvedoucí neviděli. **Stavitel** si nyní nasadí škrabošku.
- Zamíchejte stavební dílky, aby **stavitel**, který nevidí, ztratil přehled o tom, kde který dílek leží. Zamíchané dílky položte před **stavitele** tak, aby na ně snadno dosáhl.
- **Architekt** nastaví časovač na 3 minuty, spustí ho a zahájí kolo. Začne posunky komunikovat se **stavbyvedoucím**, který bude gesta slovy tlumočit **staviteli**.
- Hráči mají na dokončení každého z **plánů** 3 minuty.
- Jestliže dokážou **plán** dokončit během těchto 3 minut, započítají si úspěch.
- Pokud váš tým nedosáhl celkového vítězství ve hře (viz Vítězství a prohra níže), pusťte se do nového **3minutového kola**. Každou ze **3 karet rolí** předejte následujícímu hráči (po směru hodinových ručiček). **Karty rolí** musí zůstat v původním pořadí.



Úspěšně dokončené **plány** si odložte stranou, lícem dolů.



Pokud hráči nestihnou daný **plán** ve stanoveném čase dokončit, končí kolo neúspěchem. Kartu odložte stranou, lícem nahoru.

Vítězství a prohra

Hráči zvítězí, jakmile dokončí určitý počet plánů. Tento počet odpovídá počtu hvězdiček na zvoleném balíčku (Obtížnost *, ** nebo ***) navýšenému o počet hráčů.

Hráči prohrávají, jestliže počet nedokončených plánů dosáhne počtu hráčů!

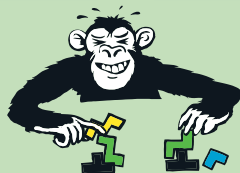
Příklad: Hrají-li spolu například **4 hráči**, kteří si zvolili balíček s obtížností **3 hvězdičky**, musí úspěšně dokončit **7 plánů**, aby **zvítězili**. Pokud však **4krát** selžou, prohrávají!



Tavení mozku

V Tavení mozku se **pětice hráčů** společnými silami snaží během 3minutového intervalu dokončit dvě různé stavby. Hra se řídí všemi základními pravidly TEAM3, ale probíhá na dvou stavebních liniích současně: **levé a pravé**.

- **Jeden** z hráčů si vezme kartu role **stavitele** a rozdělí stavební dílky na dvě hromádky: jednu vedle své levé, druhou vedle své pravé ruky.
- Každá hromádka by měla obsahovat pět různých dílků.
- Zamíchejte karty pro Tavení mozku.



TEAM3VS3

TEAM3versus3 představuje soutěživou variantu hry **TEAM3** pro 6 a více hráčů.

Hráči se rozdělí na dva týmy tak, aby měl každý alespoň 3 hráče. Každý tým si také vezme sadu 5 stavebních dílků (jeden od každého tvaru). Oba týmy poté budou soutěžit, kdo z nich jako první dokončí společnou kartu plánu úrovně 1. Tým, který si jako první připsá 6 úspěchů, vítězí. Pokud mají týmy nerozhodné skóre, pokračujte dalšími koly, dokud některý z týmů neprohráje.

Kde sedět:

Jakmile každý hráč obdrží svou **kartu role** pro dané kolo, měli by se oba **architekti** posadit nebo postavit vedle sebe, aby dobře viděli na společnou **kartu plánu**. Další možností je dohodnout se na plnění odlišných úkolů. V takovém případě není podstatné, kde kdo sedí.



Albi



www.Brain-Games.com

© 2019 Brain Games
Publishing SIA

- **Dva** hráči budou hrát **stavbyvedoucí**: jednoho pro každou ze stavitelových rukou (levou a pravou).
- **Dva** hráči budou hrát **architekty**: jednoho pro každou ze stavitelových rukou (levou a pravou).

Jakmile jsou všichni připraveni začít, vezmou si jak **levý**, tak **pravý architekt** po jedné kartě plánu pro Tavení mozku a krátce se na ni podívají, aniž by ji ukazovali ostatním. Poté může začít kolo. Platí veškerá základní pravidla TEAM3 až na tyto tři body:

- **Stavitel** může ke stavbě každé ze staveb použít pouze **jednu ruku**. Levou ruku pro levou stavbu a pravou ruku pro pravou stavbu.
- Každý ze **stavbyvedoucích** sleduje posunky **architekta** své linie a tlumočí je **staviteli**.
- Jestliže se hráčům obě stavby podaří v 3minutovém limitu dokončit, vítězí.

S oběma verzemi vás čeká ještě větší zábava!

Pokud budete hrát s oběma verzemi hry, můžete soutěžit s více týmy!

Každá verze disponuje dostatečným množstvím stavebních dílků na to, aby mohly dva týmy pracovat na plánech pouze úrovně 1 NEBO jeden tým na plánech všech úrovní.

POKUD VŠAK máte k dispozici jak růžovou, tak zelenou verzi hry, můžete hrát buďto se 4 týmy usilujícími o dokončení úkolů úrovně 1, nebo 2 týmy soutěžícími v úrovni dle svého výběru.

PS.: Každá barevná verze hry navíc obsahuje svůj vlastní balíček karet plánů a jedinečné mini rozšíření.

Na hře pracovali:

Vývoj hry: Reinis Butāns, Jānis Grunte, Jeffrey Norman Bourbeau, Egils Grasmanis |
Grafické zpracování: Andrejs Timofejevs, Kaspars Lācis, Oskars Veilands |
Korektury anglické verze: Jeffrey Norman Bourbeau, Vincent Salzillo |
Marketing: Anna Peipina, Reins Grants | Koordinace produkce: Beatrise Rihtere, Inita Everse | Key account manager: Amandine Bernhard | Prodeje v S.A.: Anita Sareen |
CFO: Lana Grasmāne | Testování hry: Ralfs Alsiņš, Barduchi, Sanda Bērziņa, Artūrs Perepjolkins, Imants Priedītis, Edgars Žakis, Krišjānis Zviedrāns |
Zvláštní poděkování: Brandon Parsons, Trish Loter, Emily Schmidt, Elm City Games, New Haven Game Makers Guild, John Cutler and Artie Rothenberg
Vedení CZ překladu: David Rozsival | Překlad: Jan Dvořák | DTP CZ verze: Michal Peicht