



TEPfaktor je týmová párty hra, kde se snažíte plnit spoustu úkolů a výzev.

OBSAH:

300 karet úkolů
100 stíracích herních karet
4 figurky
přesýpací hodiny

CÍL HRY

Ve hře TEPfaktor budete v místnostech TEPfaktoru hledat indicie pro vyřešení tajenky. Hru vyhrává tým, který jako první oznámí správné řešení tajenky ze své hrací karty. Nebude to vůbec jednoduché, budete-li ale týmově spolupracovat, půjde vám to mnohem lépe.

PŘÍPRAVA HRY

Nejprve se rozdělte na minimálně dvoučlenné týmy. Maximum hráčů v týmu není omezeno. Hru je možné také hrát pouze v jednom týmu, viz varianty hry. Hru začíná tým, který má rychlejší tep.

Každý tým si vybere figurku a položí ji na políčko start.

Herní plán umístěte doprostřed stolu a položte na něj tři balíčky karet v odpovídající barvě, které před tím každý zvlášť zamíchejte. Balíček směřuje symbolem daného úkolu vzhůru. Každý tým si náhodně vezme jednu stírací herní kartu (každá je unikátní).

Ocitli jste se v TEPfaktoru, kde je 24 místností a v každé vás čeká záhadný úkol.

PRŮBĚH HRY

Tah vypadá následovně:

1. Pohyb
2. Plnění úkolu
3. Setřetí hracího pole místnosti (v případě splnění úkolu)
4. Oznámení tajenky (volitelné)

1) POHYB

Každý tým má během svého tahu možnost se svojí figurkou pohnout maximálně o 3 pole, minimálně o 1. Chodit můžete po chodbách mezi místnostmi libovolně, nicméně do místnosti se můžete dostat vždy jen dvěma.

2) PLNĚNÍ ÚKOLU

Pokud tým skončí svůj pohyb v jedné z místností, musí plnit úkol, který barevně odpovídá jednomu z balíčků karet. Vezme si herní kartu ze spodu balíčku a přečte zadání. Pozor si ale dejte, čeká-li vás kreativita. V tomto případě smí kartu otočit jen aktér úkolu. O jednotlivých úkolech najdete informace dále.

Pokud je na plnění úkolu časový limit, je na kartě zadání zobrazen symbol přesýpacích hodin. Jeden symbol znamená jedno otočení hodin, což je cca 30 vteřin. Odpověď musí zaznít do konce přesýpání hodin.

Pokud jste úkol zvládli, setřete si na herní kartě políčko se symbolem místnosti. Je-li tam smajlík, je to super, protože 3 odkrytí smajlíci v jednom sloupci znamenají, že můžete setřít nápořevdu, která vám pomůže v řešení tajenky.

3 DRUHY ÚKOLŮ

1 - Číslo v levém horním rohu místnosti ukazuje, který úkol z karty budete plnit. Ikonka přesýpacích hodin ukazuje, kolik času na úkol dostanete.

VĚDOMOSTI - - V týmu dostanete otázku, na kterou musíte v časovém limitu odpovědět. Přesýpací hodiny se otočí po přečtení otázky. Je jen na vás, jak se v týmu domluvíte, ale nezapomeňte, víc hlav víc ví.

KREATIVITA - - Nejprve zvolte aktéra úkolu, který vám kreslením, pantomimou nebo mluvením ztvární pojem z karty.

Aktér prezentuje pojem a může odpovídajícím způsobem sdělit, kolik slov pojem má. Nyní mu běží čas, během kterého se snaží ostatní poznat, co předvádí, aktér ale nesmí nijak se svým týmem komunikovat, ani naznačovat, zda jsou blízko, či ne, ani v případě, že řeknou pojem správně. Po skončení času na předvádění se otočí přesýpací hodiny znovu a tým má čas na to oznámit pojem, o němž se domnívá, že byl prezentován.

V případě mluvení nesmí prezentující použít žádný kořen hádaných slova. Na začátku prezentace může ale říci, kolik má pojem slov a případně v závorce může být doplňující informace, kterou také může sdělit, např. (přísloví).

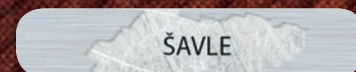
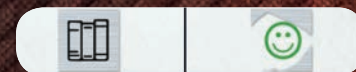
LOGIKA, PAMĚĚ A JAZYKOVÉ ÚKOLY - - Dostanete otázku či úkol, který musíte dle pokynů na kartě splnit.

3) SETŘENÍ HRACÍHO POLE MÍSTNOSTI

V případě, že váš tým úkol splnil, můžete setřít herní pole místnosti na herní kartě. Na tomto poli najedete buď smějícího se, nebo mračícího se smajlíka. V případě, že v jednom sloupci získáte 3 smějící se smajlíky, můžete pod tímto sloupcem setřít indicie. Tato indicie vám dá nápořevdu k tajence.

4) OZNÁMENÍ TAJENKY

Tajenka je ukryta na herní kartě pod stíracím polem s nápisem tajenka. Na na herní kartě je pod tajenkou napsáno, z kolika písmen se tajenka skládá. Ve chvíli, kdy si myslíte, že tajenku už znáte, můžete ji během svého tahu oznámit. Mějte však na paměti, že máte pouze jeden pokus. Vyslovte tajenku a poté setřete plochu tajenky. Je-li to správně, vítězíte! V případě, že vaše řešení tajenky není správné, můžete si vzít novou herní kartu a začít od začátku!



KONEC HRY

Hra končí ve chvíli, kdy jeden z týmů oznámí správně tajenku.

VARIANTY HRY

JSME JEDEN TÝM

Hru můžete hrát i jako jeden tým. Pravidla zůstávají stejná, jen hrajete proti času – viz níže varianta Čas běží.

ČAS BĚŽÍ!

Nastavte si na telefonu odpočítávání času a nastavte limit podle vámi zvolené úrovně:

zelenáči – 60 minut

ostřílení borci – 45 minut

supermani – 30 minut

Tajenku musíte vyřešit dříve, než vyprší časový limit.

VÝVOJ:

Autoři: Kreativní tým ALBI a TEPfaktor + Monika Janoušková
Grafika: Jiří Trojáněk

PODĚKOVÁNÍ

Díky všem! Především bychom chtěli poděkovat Jiřímu Trojánkovi za grafiku a Martině Láskové za pomoc při sazbě. Dále Monice Janouškové, Honzovi Danešovi, Lence Kostelecké, Lucii Čížkové, Michaele Tesařové, Petře Svobodové a dalším, na které jsme zapomněli.

VÝROBCE A DISTRIBUTOR PRO ČR:

Albi Česká republika a.s.
Thámová 13, Praha 8
www.albi.cz
eshop.albi.cz
Infolinka ČR: +420 737 221 010

V případě dotazů, připomínek či jiných ohlasů nás neváhejte kontaktovat na emailu: hry@albi.cz.

TEPfaktor
překonejte sami sebe!

Více na
www.tepfaktor.cz
+420 777 000 927

**BEZ TÝMU
TO NEJDE!**

**CHCETE SI ZRYCHLIT TEP?
TAK VYZKOUŠEJTE TEPfaktor!!!**

- ▶ Spousta zajímavých úkolů
- ▶ Jedinečná týmová zábava
- ▶ Ubytování
- ▶ Catering
- ▶ Teambuilding na klíč
- ▶ 40 km od Prahy

Programy pro firmy, školy, veřejnost

PŘEKONEJTE SAMI SEBE, PŘEKONEJTE TEPfaktor

TEPfaktor
překonejte sami sebe!