

ACTIVEFLOOR SPORTSWALL HERNÍ MANUÁL



ACTIVE FLOOR
Jump 'n' Learn

HRY NA SPORTWALL

Návod k použití SPORTSWALL:

Každá stránka bude obsahovat popis, jak hrát hru na SPORTSWALL.

Každá hra má svou vlastní herní ikonu, která označuje, jaká je šablona hry. Ikona hry se zobrazí ve spodní části každé hry umístěné na SPORTSWALL. To vám pomůže snadno zjistit, o jaký druh hry se jedná, než začnete hrát.

1. HERNÍ IKONY



Bike Race



BuzzIt



CircusRace



Crazy Ballons



Danger in the
Jungle



Feed the Fox



Goal Show



Jigsaw puzzles



Meditation



Memory



Pirates' Island



Presentation



Picturebook



Quiz Ninja



RaceCar



Slimebattle



Smack the Fly



SplatterSpace



SuperSorter



Sweetywar



Wack-A-Mole



Wild West

BIKE RACE



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proved'te na titulní stránce následující výběr:

1. Kolik kol pojedou oba cyklisté.

Chcete-li vybrat počet kol, hod'te míč na jednu z bílých šipek zobrazených na každé straně cyklistické dráhy. Jedna šipka přidá kolo, zatímco druhá odstraní kolo. Pokračujte v házení, dokud nedosáhnete požadovaného počtu kol. Nakonec přihoďte na cyklostezku uprostřed. Následně uvidíte dva cyklisty; Aktivujte je tím, že na ně hodíte, a cyklistický závod začne.

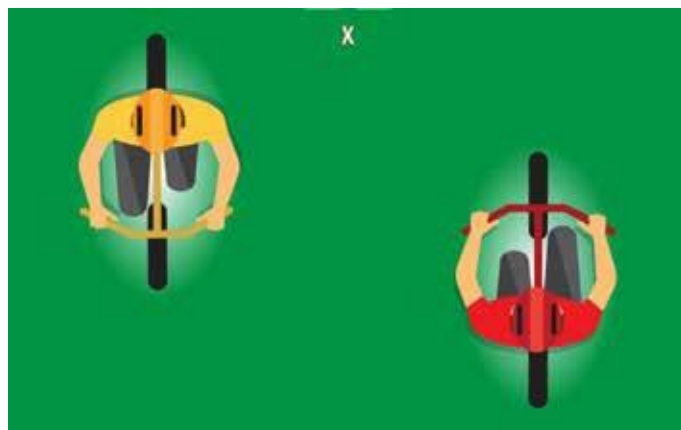
Hra

V The Bike Race hráči soutěží o to, jak rychle dokážou "jezdit na kole" a správně odpovídat na otázky. Každý hráč má na každé straně dráhy dva pedály stejné barvy.

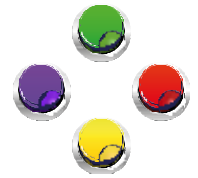
Hráč "jezdí na kole" tak, že hází míč na dva pedály odpovídající jejich barvě. Rozsvícený pedál indikuje další pedál, na který je třeba hodit. S každým sešlápnutím pedálu se cyklisté přibližují k cílové čáře.

V průběhu hry dochází k automatickým pauzám, kdy hráči dostávají otázky, na které je třeba odpovědět, než budou moci pokračovat v jízdě na kole. Nesprávná odpověď má za následek krátké zdržení, což dává druhému cyklistovi výhodu rychlejšího postupu.

Vítězem se stává jezdec, který jako první protne cílovou čáru.



BUZZ IT



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry vyberte na titulní stránce následující:

1. Počet hráčů
2. Charakter volby
3. Délka hry

Nastavte čas hodem kuličky na ikony plus nebo mínus na každé straně stopek.

Každý hráč si pak vybere postavu, kterou chce být. Počet vybraných postav udává počet hráčů. Jakmile si každý vybere postavu, hodte míč na tlačítko přehrávání a spusťte hru.

Hra

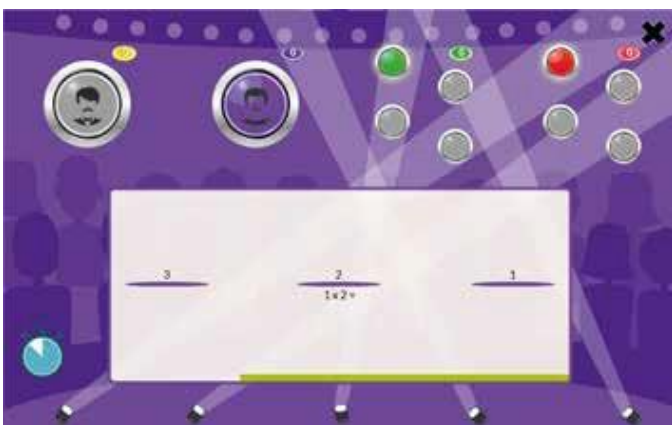
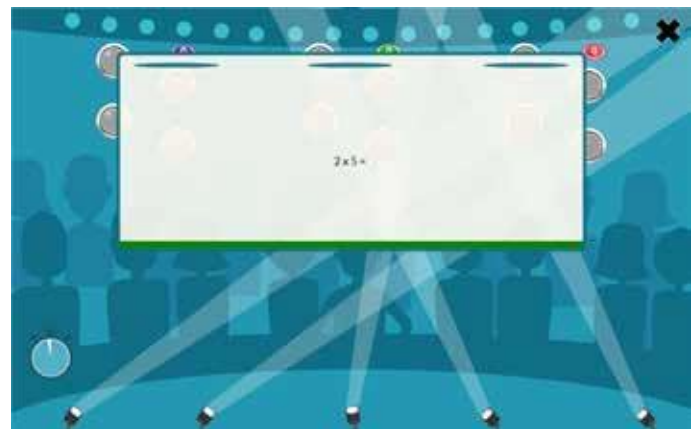
Buzz Jedná se o kvízovou hru s otázkami se třemi možnostmi odpovědí. Na začátku hry se zobrazí otázka, kterou si všichni hráči přečtou a pochopí, než ji nahradí 4 tlačítka.

Pokud si myslíte, že znáte správnou odpověď, házejte kuličku nejrychleji na tlačítka v pořadí, v jakém se rozsvítí. Nejrychlejší hráč pak může poskytnout správnou odpověď na otázku.

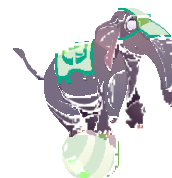
Za správnou odpověď získáte bod a zobrazí se nová otázka.

Pokud jste odpověděli špatně, soutěžíte znovu o to, kdo nejrychleji hodí míč na tlačítka v pořadí, v jakém se rozsvítí.

To pokračuje, dokud nevyprší čas. Vyhrává hráč, který má po uplynutí času nejvíce bodů!



CIRCUSRACE



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proveďte následující volby:

1. Počet hráčů
2. Rychlost postav.

Určete rychlost postav hodem míče na jednu ze tří ikon: šneka, zajíce nebo geparda.

Šnek má nejpomalejší rychlost hry, zajíc je o něco rychlejší než hlemýžď a gepard má nejvyšší rychlost hry.

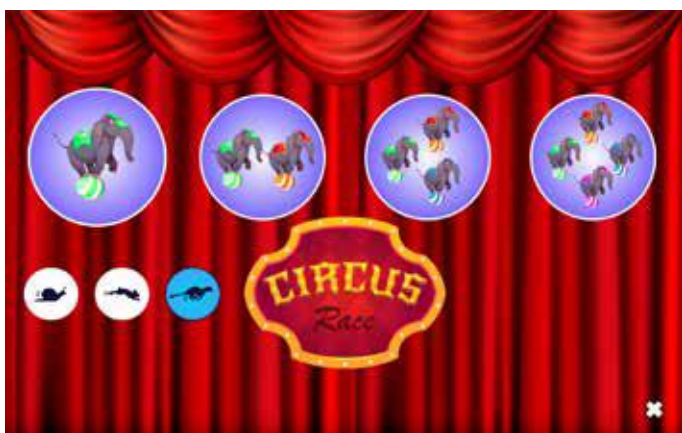
Na ikoně vyberte počet hráčů a spusťte hru. Ve hře mohou být až 4 hráči.

Hra

CircusRace je aktivitní hra, kde je cílem trefit míč odpovídající barvě hráčů. Každý slon má prázdný kruh a kruh s kuličkou nahoře.

Udeřte do míče, abyste jej přesunuli do prázdného kruhu, a zajistěte, aby se mezi oběma kruhy přepínal co nejrychleji. Slon postupuje po trati s každým úspěšným výhybkou.

Vyhrává nejrychleji se pohybující slon.



CRAZYBALLOONS



Úvodní obrazovka

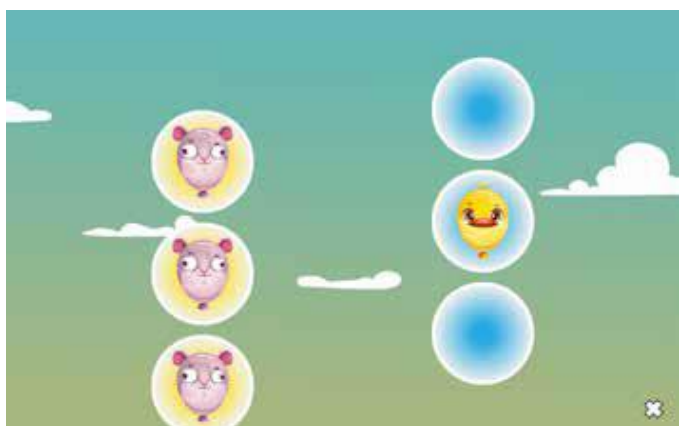
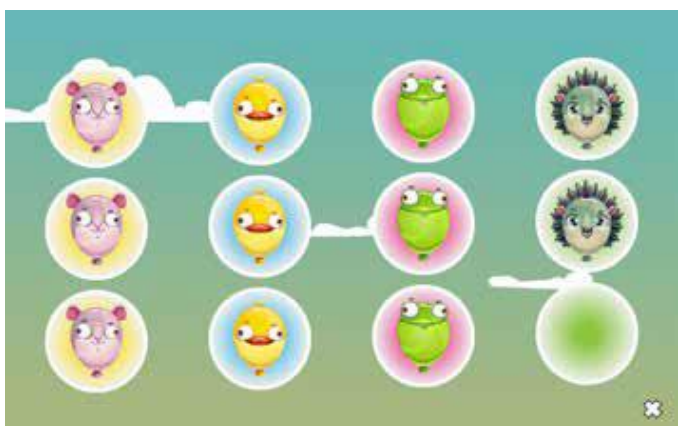
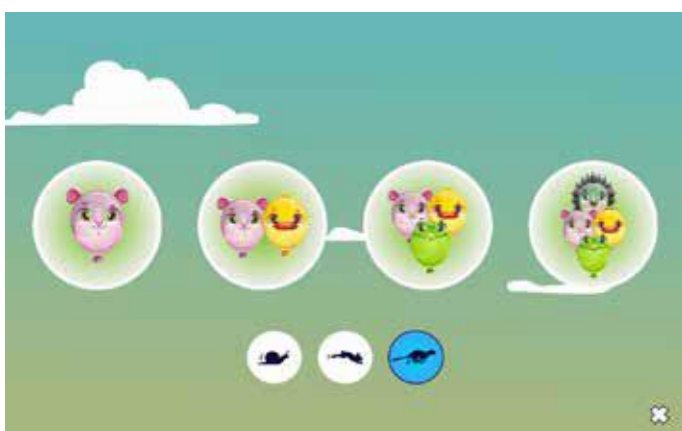
Před spuštěním Crazyballoons si musíte vybrat:

1. Počet hráčů
2. Rychlost hry.

Vyberte si rychlost hry hodem míče na jednu ze tří ikon: šneka, zajíce nebo geparda. Šnek má nejpomalejší rychlost hry, zajíc je o něco rychlejší než hlemýžď a gepard má nejvyšší rychlost hry. Vyberte počet hráčů tak, že hodíte míč na ikonu obsahující počet balónek odpovídající počtu hráčů účastnících se hry. Mohou hrát až čtyři hráči. Jakmile zvolíte počet hráčů, hra začíná.

Hra

Crazyballoons je aktivitní hra, ve které je cílem prasknout balónky dříve, než dostanete tři v řadě. Pokud hráč dostane tři balónky za sebou, je vyřazen. Hráč, který se nejdéle vyhýbá tomu, aby dostal tři balónky za sebou, vyhrává hru.



DANGER IN THE JUNGLE



Úvodní obrazovka

Seznamte se s kategoriemi kvízů hry na domovské stránce, z nichž každá je spojena s a specifická barva. Až budete připraveni začít, vrhněte se na "Start Game".

Hra

Hra v džungli je kvíz, ve kterém dva hráči soutěží o to, kdo jako první postaví své magické odpružení přemostění a vyzvedne si zlato.

Deska mostu mění barvu, dokud na ni nenarazíte, což odpovídá kategoriím, které jste viděli před spuštěním hry. Musíte zasáhnout tabuli, když se zobrazí barva odpovídající kategorii, kterou si přejete. Po úderu na hrací plochu se objeví otázka.

Každá otázka nabízí tři možnosti odpovědi. Vyberte svou odpověď hodem míče na možnost, o které se domníváte, že je správná. Nesprávná odpověď má za následek, že deska zmizí z napínavého mostu, což vede ke scénáři "pádu do vody", což vyžaduje, abyste se stavbou mostu začali znovu. Správná odpověď vám vynese další prkno pro visutý most. Vždy házíte na poslední desku.

Jakmile hráč postaví celý svůj most, cílem je rychle hodit na blikající zlatou cihlu. Ukořistění zlaté cihly ji umístí na stranu vítěze. Hru vyhrává hráč, který jako první získá pět zlatých prutů.



Feed the Fox



Úvodní obrazovka

Před zahájením hry zvolte počet hráčů klepnutím na jednu z ikon označujících počet lišek. Mohou hrát až čtyři hráči. Jakmile vyberete počet hráčů, stiskněte tlačítko Přehrát, abyste viděli, jak můžete získat body navíc, a poté spustíte hru stisknutím tlačítka Přehrát.

Hra

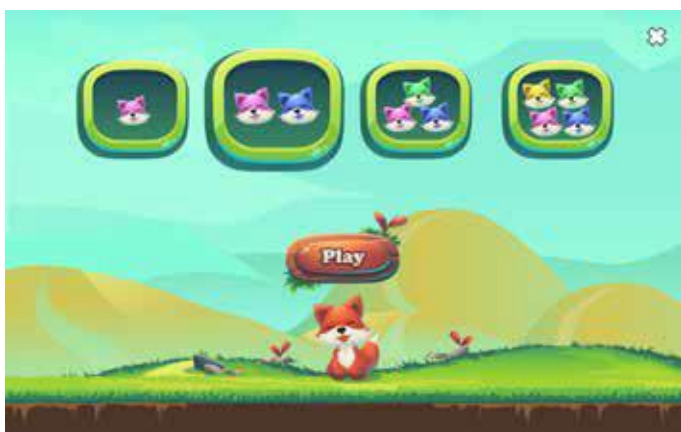
Feed the Fox je aktivitní hra o získání co největšího počtu bodů s 20 hody. Zkontrolujte, kolik hodů zbývá v levém dolním rohu herního plánu.

V pravém dolním rohu se dozvíte o misi, kterou musíte splnit, abyste získali 15 bodů.

Hráči získávají body házením míče na prvky na vlastním herním plánu. Čím více stejných prvků najednou trefíte, tím více bodů získáte.

1. 4 stejné prvky dávají 2 body navíc.
2. 6 stejných prvků dává 4 body navíc.
3. 8 stejných prvků dává 6 bodů navíc.

Hráč s největším počtem bodů, když všichni využili své hody, vyhrává hru.



GOAL SHOW

Úvodní obrazovka

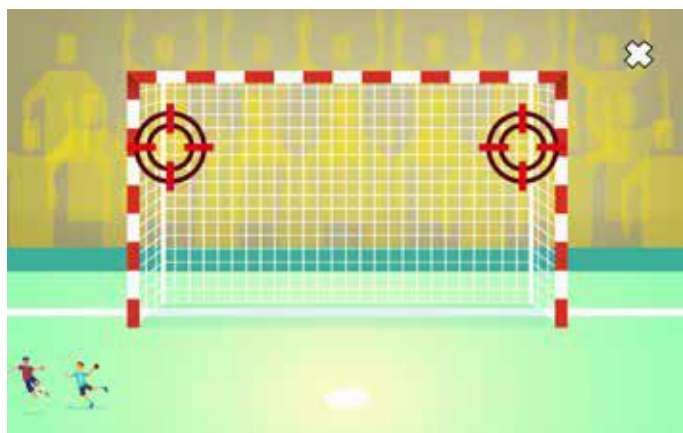
Před spuštěním nové hry proved'te následující volby:

1. Znak
2. Počet hráčů.

Vyberte si postavu, kterou chcete být, tak, že postavu udeříte míčem, což také označuje počet hráčů. Jakmile je vybrán požadovaný počet hráčů, spust'te hru stisknutím tlačítka přehrání.

Hra

Goal Show je aktivitní hra, kde je cílem hodit míč tak, aby zasáhl jednu z brankových značek. Hráči se střídají v házení míče na brankové značky. Pokud se hráči nepodaří zasáhnout, je vyřazen. Hra pokračuje, dokud poslední zbývající hráč nehodí za branku.



JIGSAW PUZZLES



Úvodní obrazovka

Než začnete skládačku, proved'te na titulní stránce následující volby.

1. Které puzzle chcete sestavit .
2. Kolik dílků by mělo být ve skládačce.

Chcete-li vybrat obrázek, házejte míčem na bílé šipky, dokud se neobjeví požadovaný obrázek, nebo vyberte obrázek ze seznamu v horní části stránky hodem míče na požadovaný obrázek.

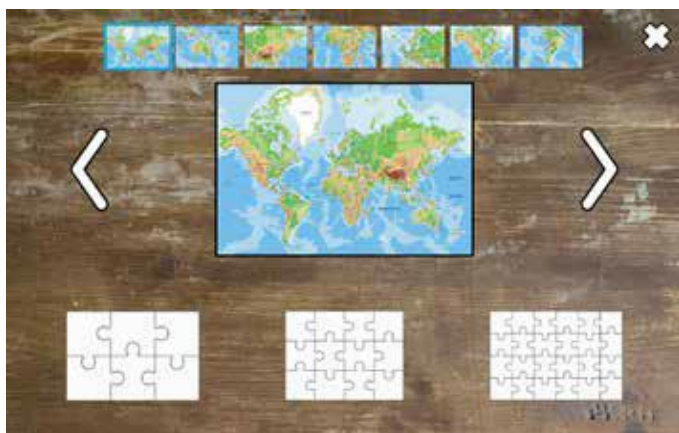
Vyberte si úroveň obtížnosti (6, 12 nebo 24 kusů) hodem míče v požadované velikosti. Hra začíná když hodíte míč na požadovanou velikost puzzle.

Hra

Hod'te míč na dílek skládačky a poté hod'te míč na požadované místo na hrací ploše. Figurka se nyní přesune na toto místo. Pokud si uvědomíte, že jste kámen špatně umístili, hod'te na něj znovu kuličku a objeví se ikona označující konkrétní kámen a červená šipka. Hozením míče na tuto ikonu se dílek oddálí od skládačky.

Když je puzzle správně uspořádáno, obrázek se spojí a vytvoří úplný obrázek.

V levém dolním rohu můžete sledovat čas a počet tahů, které hráči použili k umístění figurek.



MEDITATION



Úvodní obrazovka

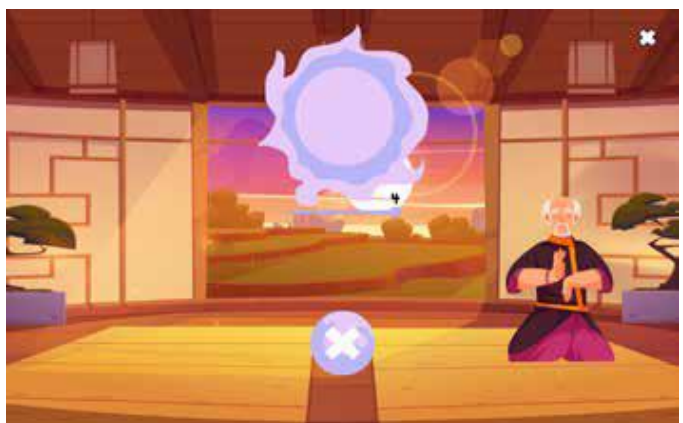
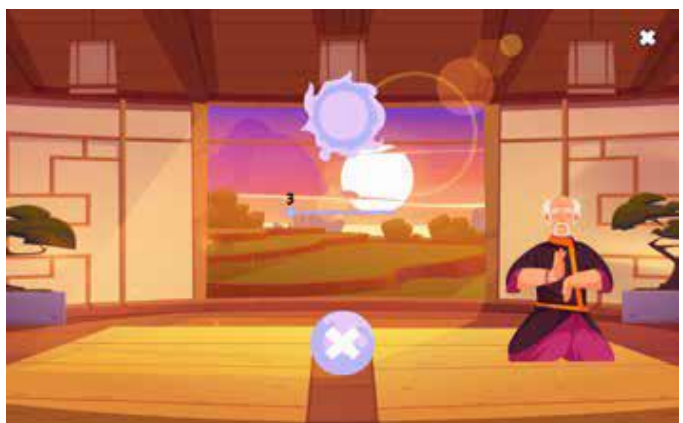
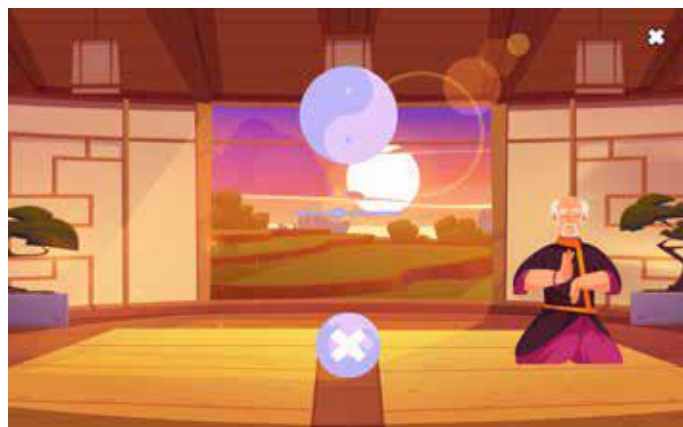
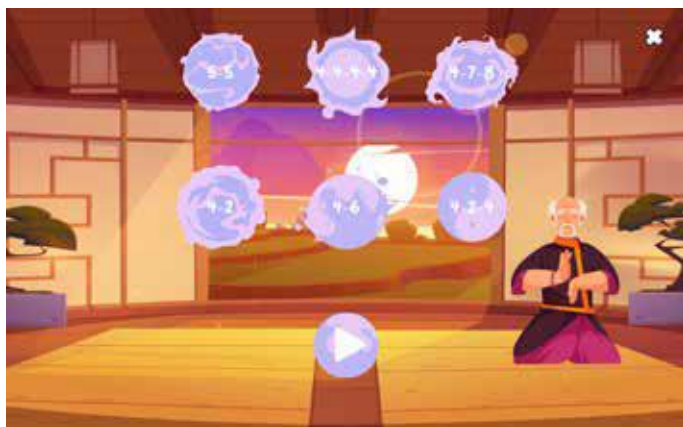
Na úvodní obrazovce vyberte, jaké dechové cvičení chcete provádět.

Hra

Meditace je meditační hra

6 různých dechových cvičení:

1. 4 – 7 – 8: Uvolněte se, uvolněte napětí a najděte klid.
2. 4 – 2: Zvyšte svou energii.
3. 4 – 4 – 4 – 4: Zaměřte se na koncentraci.
4. 5 – 5: Posilujte své tělo a načerpejte energii.
5. 4 – 2 – 4: Uvolněte své tělo a staňte se více přítomnými.
6. 4 – 6: Zbavte se stresu.



MEMORY



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proveďte na titulní stránce následující výběr:

1. Ať už chcete hrát s otevřenými nebo uzavřenými kartami
2. Zda má tah pokračovat, když hráč získá shodu
3. Počet hráčů.

U otevřených karet hodte kuličku na kartu zadní stranou nahoru. Ikona se změní na srdíčko, což znamená, že jste se rozhodli hrát s otevřenými kartami.

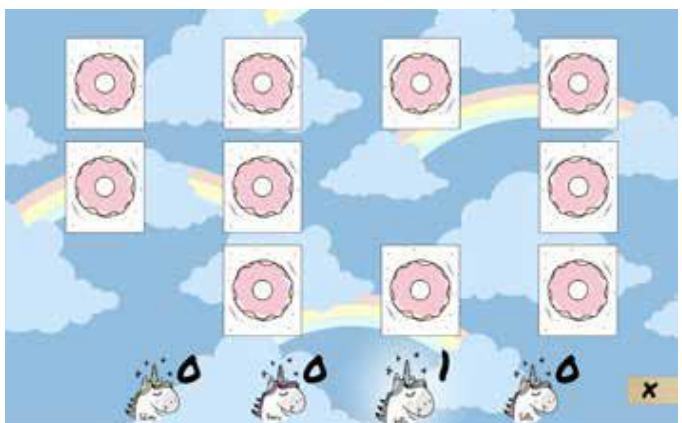
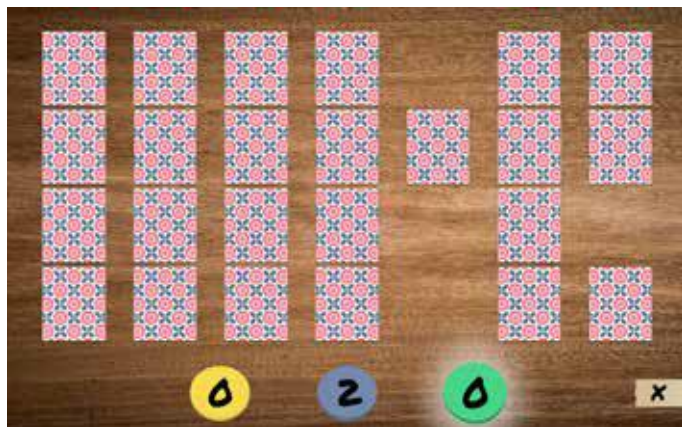
U uzavřených karet znovu udeřte do srdce, abyste viděli zadní stranu karty, což znamená, že jste se rozhodli hrát s uzavřenými kartami.

Stisknutím šipky můžete určit, zda hráč, který získá shodu, dostane další tah. Pokud se šipka objeví jako kruh, hráč získá další tah. Pokud se objeví jako půlkruh, tah se vždy přesune k dalšímu hráči bez ohledu na to, zda získá shodu nebo ne.

Hra

Hra začíná, když je zvolen počet hráčů. Přehrávač, jehož ikona bliká, by se měl spustit. Aby hráči spojili pár, hodí kuličku na kartu, otočí ji a poté mohou otočit další kartu. Pokud se karty shodují, hráč získá shodu. Hru vyhrává hráč, který má na konci nejvíce zápasů.

Sledujte body každého hráče sledováním čísel vedle jejich ikon.



PIRATES' ISLAND



Úvodní obrazovka

Než se vydáte na Ostrov pirátů, vyberte si následující:

1. Počet hráčů
2. Ať už chcete hrát s časovým limitem.

V této hře si každý hráč vybere barvu lodi, se kterou chce hrát. Lod' je vybrána, když se objeví plachta a lod' se pohne. Hráč mohou až čtyři hráči. Pokud chcete hrát hru s časovým limitem, hod'te kuličku na přesýpací hodiny a poté nastavte čas v zobrazeném časovači. Chcete-li hrát bez časového limitu, hod'te míč na ikonu ostrova a ukončete hru, když je dobyta celá země.

Hra se spustí, když stisknete tlačítko Start.

Hra

Ostrov pirátů je kvízová hra, kde je cílem dobýt co nejvíce území. Dobýváte kus země nebo ostrov tím, že správně odpovídáte na otázky, s různými úrovněmi obtížnosti odpovídajícími velikosti ostrova, který chcete dobýt. To znamená, že otázky jsou tím těžší, čím větší ostrov chcete dobýt. Ostrov si vybíráte tak, že hodíte míč na zemi, kterou chcete dobýt. Po zasažení kousku země vyberte barvu lodi, která označuje, který hráč odpoví na otázku, načež se objeví otázka. Správná odpověď dobývá ostrov a ponese barvu příslušného hráče. Oba hráči házejí současně, čímž odpadá potřeba tahů.

Můžete si vybrat, zda chcete dobýt již obsazené ostrovy, nebo ty, které ještě nebyly obsazeny.

Vlastnictví pozemku nebo ostrova se může během hry mnohokrát změnit.

Pokud hrajete s časovým limitem, hra skončí po uplynutí času. Bez časového omezení hra končí, když jsou dobyty všechny ostrovy. Hráč, který dobude největší oblast, ne největší počet ostrovů, vyhrává hru.



PRESENTATION

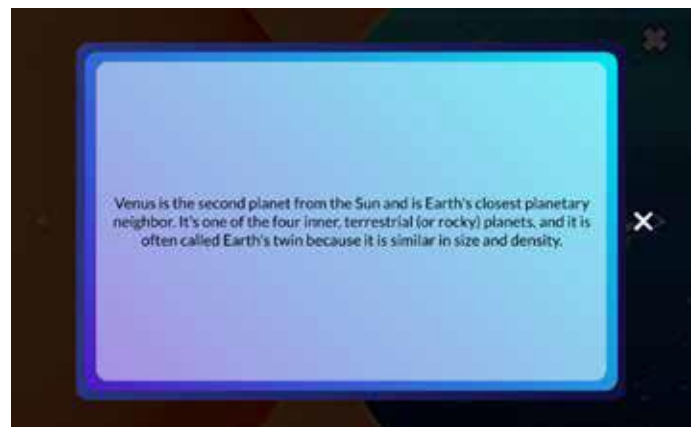


Úvodní obrazovka

Není třeba volit nastavení; Jednoduše spusťte hru.

Hra

Prezentace je druh krajiny, kterou může hráč prozkoumat, skládající se z jednoho nebo více snímků s interaktivními prvky, jako je text, obrázky, videa nebo kvízy, které se objeví, když je na ně hozen míč. Hráči společně prozkoumávají snímky, získávají znalosti o tématu nebo tématu, což podporuje zvědavost. Hra může vydláždít cestu pro další práci s jinou hrou nebo novým úkolem.





Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry by mělo být na titulní stránce vybráno následující:

1. Zda má být hra v režimu péče nebo ne – tedy zda na sebe mají hráči čekat.
2. Počet hráčů.

Hra

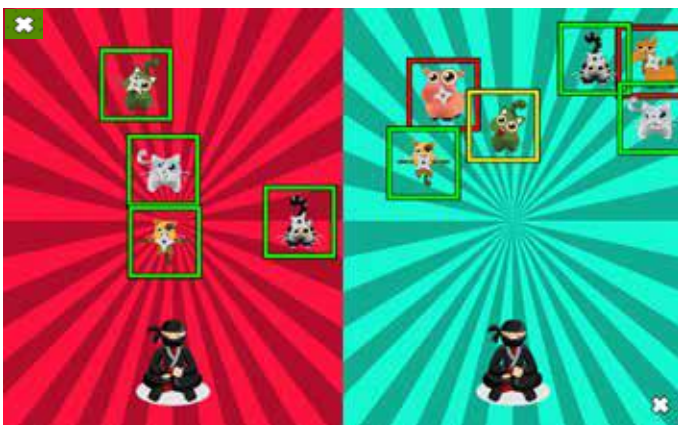
Quiz Ninja je kvízová hra, ve které si musíte vybrat správnou markýzu, než vyprší čas. Každá otázka může mít jednu nebo více správných záchytek.

Každý hráč má svou vyhrazenou oblast, kde se vznášejí možnosti odpovědí. Rychle identifikujte správnou odpověď (odpovědi) tím, že je zasáhnete míčem a zároveň se vyhnete nesprávným odpovědím. Pokud jste příliš pomalí, může se stát, že vám dojde čas na označení všech správných odpovědí.

Nindža držící ceduli slouží jako připomínka úkolu/otázky. Čas je zobrazen v levém dolním rohu. Po uplynutí času se odhalí správné i nesprávné odpovědi. Pokud hráč lituje odpovědi, může hodit míč na odpověď znovu a označení bude odstraněno.

V závodním režimu je cílem být první, kdo trefí správné odpovědi. Jakmile identifikujete všechny Správné odpovědi, postupujete do dalšího kola. Chybná odpověď má za následek časovou penalizaci. Čas penalizace se zobrazí, když nindža odpočítává od 5.

Pokud nehrajete v závodním režimu, vaším cílem je najít správné odpovědi a počkat, až všichni hráči dokončí kolo. Po skončení kola můžete vidět, které odpovědi jsou správné a které nesprávné. Jakmile si prohlédnete své odpovědi, naznačte, že jste připraveni na další kolo tím, že hodíte míč po nindžovi. Hra pokračuje do dalšího kola, když všichni hráči zasáhnou své nindži





Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry si musíte vybrat:

1. Které auto chcete řídit.

Když spustíte hru, zobrazí se tabule s nejvyšším skóre. Stiskněte tlačítko Přehrát, vyberte své auto pomocí šipek a spusťte hru hodem míče na vybrané auto.

Hra

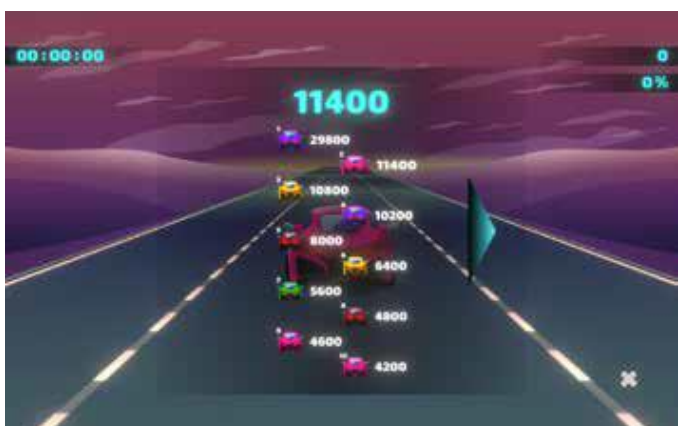
RaceCar je aktivní hra, kde je cílem nasbírat co nejvíce bodů a zároveň se vyhnout kolizím s ostatními vozy.

Hráči mění dráhy házením míče a vyznačením dráhy, do které by se mělo auto přesunout. Pokud jste například v pravém pruhu a chcete přesunout auto do prostřední dráhy, hodte míč do prostřední dráhy. Auto se okamžitě přesune do vyznačeného jízdního pruhu. S vozem můžete jezdit po jednom nebo dvou jízdních pružích najednou.

Čím více bodů nasbíráte, tím výše se vyšplháte na žebříčku nejvyššího skóre. Sbírejte body tím, že přes ně přejedete.

Auto pokračuje ve zrychlování, dokud hráč nenarazí do jiného auta. Čím více aut potkáte, tím více se auto poškodí.

Sledujte procento poškození vozu na pravé straně obrazovky. Pokaždé, když narazíte do auta, obdržíte 25% poškození, takže můžete zasáhnout čtyři auta, než bude auto 100% poškozeno, čímž hra končí. Po srážce s autem musíte auto znovu aktivovat přesunutím do jiného jízdního pruhu.



SLIMEBATTLE



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proveďte následující výběr:

1. Počet hráčů
2. Rychlost hry.

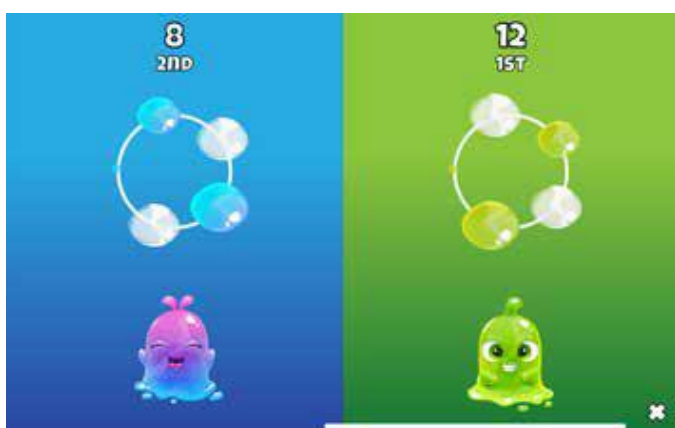
Vyberte si rychlost hry hodením míče na jednu ze tří ikon: šneka, zajíce nebo geparda. Šnek má nejpomalejší rychlost hry, zajíc je o něco rychlejší než hlemýžď a gepard má nejvyšší rychlost hry. Na ikoně vyberte počet hráčů (hra podporuje až čtyři hráče).

Jakmile zvolíte počet hráčů, hra začíná.

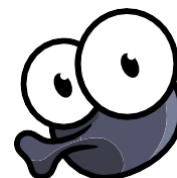
Hra

Slimebattle je aktivitní hra, kde je cílem zasáhnout slizové kuličky cirkulující v kruhu. Každý hráč má určenou lajnu s vlastní barvou slizových blobů.

Slizové kuličky začínají velké a postupně se zmenšují, dokud nezmizí, pokud nezasáhnou. Cílem je zasáhnout co nejvíce slizových kapek dříve, než zmizí. Za každý úspěšný zásah získáte bod. Hráč s největším počtem bodů po vypršení času vyhrává hru.



SMACK THE FLY



Úvodní obrazovka

Na tuto hru není potřeba žádná příprava.

Hra

Smack the Fly začíná otázkou nebo textem v bublině. Po přečtení nebo poslechu textu a pochopení úkolu hodíte míč na otázku a spustíte časovač. Samotný úkol pak leží na podlaze.

Ve hře se hráči snaží získat co nejspřávnější odpovědi házením míče na správné obrázky/slova. Když hráč hodí míč na obrázek/slovo, objeví se kruh označující odpověď.

Pokud je hozen nesprávně, jednoduše znovu udeřte do kruhu, aby značka zmizela.

V levém dolním rohu vidíte zbývající čas. Po uplynutí času se zobrazí správné a nesprávné odpovědi, přičemž kruh se změní na zelenou nebo červenou. Pokud se kruh změní na oranžový, znamená to, že odpověď byla správná, ale prvek nebyl vybrán.

Pokud dokončíte výběr odpovědí před vypršením času, hodíte kuličku na ikonu času, abyste zjistili, zda

Odpovědi jsou správné nebo nesprávné.

Přejděte do dalšího kola hodem na tlačítko "Další".



SPLATTERSPACE



Úvodní obrazovka

Než SplatterSpace začne, mělo by být na titulní stránce vybráno následující

1. Počet hráčů
2. Barva mimozemšťanů, které chce každý hráč rozplácnout

Vyberte si množství tak, že kuličkou zasáhnete ikonu požadovaného počtu mimozemšťanů. Počet vybraných mimozemšťanů udává počet hráčů. Každý si vybral svého mimozemšťana, hodte míč na hrací botu a začněte hru.

Hra

Ve SplatterSpace se všichni hráči současně snaží rozstříknout co nejvíce mimozemšťanů v barvě každého z nich

hráč si vybral. Pokaždé, když je mimozemšťan rozstříknut, je láhev s odpovídající barvou naplněna tekutinou. Pokud hráč potřísní mimozemšťana v jedné z barev protivníka, naplní se místo toho jeho baňka.

Vždy můžete zjistit, kdo vede, když budete sledovat, která baňka obsahuje nejvíce tekutiny. Vyhrává hráč, který jako první naplní baňku!



SUPERSORTER



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proveďte na titulní stránce následující volby:

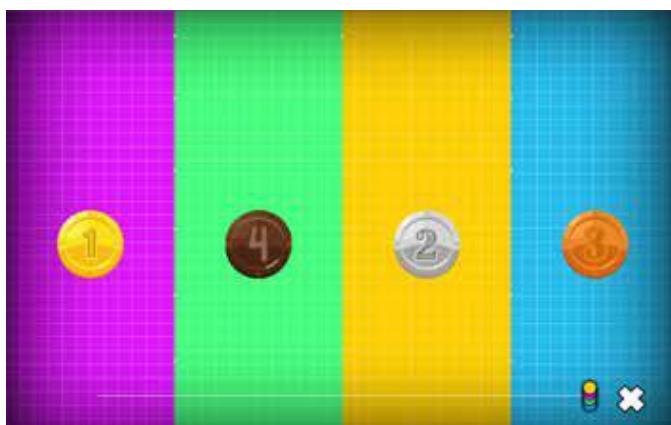
1. Zda všichni hráči sledují a řeší úkoly současně, nebo zda hráči soutěží proti sobě
2. Počet hráčů.

Chcete-li pokračovat, hod'te míč na ikonu vlevo, která zobrazuje dvě osoby v kruhu.
Chcete-li soutěžit, hod'te míč na ikonu s vlajkami.

Hra

SuperSorter je třídící hra, ve které hráči musí kategorizovat předměty. Pokaždé, když se objeví nový prvek, musí jej hráč umístit do správné kategorie tím, že hodí míč do této kategorie.

Při výběru nesprávné kategorie se zobrazí červené "X". Chybně umístěný prvek se později ve hře znovu objeví, což vám umožní opravit umístění. Chybně umístěný prvek se stále znovu objevuje, dokud není správně umístěn.



SWEETYWAR



Úvodní obrazovka

Před spuštěním nové hry proveďte následující výběr:

1. Počet hráčů
2. Rychlost hry.

Vyberte si rychlost hry hodením míče na jednu ze tří ikon: šneka, zajíce nebo geparda. Hlemýžď má nejpomalejší rychlost hry, zajíc je o něco rychlejší než hlemýžď a gepard má nejmenší rychlost hry.

Vyberte počet hráčů hodem koule na ikonu obsahující počet UFO odpovídající počtu hráčů účastnících se hry. Mohou hrát až čtyři hráči. Jakmile zvolíte počet hráčů, hra začíná.

Hra

Sweetywar je aktivní hra, kde je cílem zasáhnout bonbóny padající z vašeho UFO. Hráči získávají bod za každý bonbón, který trefí. Hráč s největším počtem bodů po vypršení času vyhrává hru.



WACK-A-MOLE



Úvodní obrazovka

Před spuštěním hry si vyberte, zda chcete hrát za jednoho nebo dva hráče. Hra začíná, jakmile zvolíte počet hráčů.

Hra

Wack-A-Mole je aktivitní hra, kde je cílem zasáhnout krtky.

Hráči získávají bod za zasažení krtka, ale ztrácejí život, pokud trefí květinu. Ztráta všech tří životů má za následek porážku. Hráči musí neustále trefovat krtky, jakmile se objeví. Pokud jsou v hráčově oblasti čtyři krtci najednou, které nebyly zasaženy, hra končí.

Po hře si hráči mohou prohlédnout své vysoké skóre a pokusit se ho překonat tím, že budou hrát znovu.



WILD WEST



Úvodní obrazovka

Než začnete

1. Počet hráčů
2. Jak dlouho by měla hra trvat.

Určete, jak dlouho chcete hrát, hodem míče na jednu ze tří přesýpacích hodin, nebo přizpůsobte čas hodem míče na ikonu ozubeného kola a upravte pomocí znamének plus nebo mínus.

Můžete si vybrat mezi:

1. 45 sekund
2. 2 minuty a 30 sekund
3. 5 minut

Počet hráčů v této hře se volí hodem míčku na ikonu zobrazující dřevěný kruh s hvězdami, z nichž každá představuje jednoho hráče (mohou být až 4). Jakmile je vybrán počet hráčů, spustí se časovač.

Hra

Wild West je aktivní hra, kde je cílem trefit pokladničku s nejvyšší hodnotou a nasbírat co nejvíce peněz, než vlak dorazí do konečné stanice. Koncentrace je klíčová, protože zasažení pokladničky způsobí, že si vymění místa v náhodném pořadí.

Hráč s nejvíce penězi, když vyprší čas, vyhrává hru.





ACTIVE FLOOR

Jump 'n' Learn

hello@activefloor.com

+ 45 31 700 729

www.activefloor.com

Helgeshøj Alle 28
2630 Taastrup