

O čem je?

BriefLy je vědomostní (a tak trochu improvizální) hra z marketingového rybníčku. Situace, se kterými se můžeš potkat v práci, tady najdeš v podobě kartiček. Někdy tě pobaví, někdy potrápí, a hlavně ti ukážou, kdo je ve skupině opravdovej marketingovej king. Čím větší ego, tím lepší hra.

Cíl hry

Otestuj svoje skills
Nauč se něco nového
A hlavně se bav

(Soutěžní duch vítán, ale nejde o život... nebo jo?)

Obsah balení

Je tu 100 kartiček rozdělených do 5 tematických okruhů.

- Sociální sítě a influenceři
- Slogany a písně
- Brand a logo (jediná kategorie, kde najdeš pouze jednu otázku)
- Marketing a reklama
- Copy a newspeak

Každý okruh má jednoho JOKERA – kartu, co ti může zachránit. Na každé kartičce najdeš 3 otázky různé úrovně (kromě kategorie Brand a logo).

Počet hráčů

2 a víc. Můžeš hrát sám za sebe, nebo se rozdělit do týmů. Podle toho, jakou verzi hry si vybereš.



Faster Together

± 10 min

- Hrajete v týmech.
- Každý tým má 1 minutu na odpovědi. Střídáte jednotlivé kategorie.
- Hrajou se 3 kola
 - 1. kolo** = odpovídáte jen na první otázky.
 - 2. kolo** = druhý otázky.
 - 3. kolo** = třetí otázky.
- Za každou správnou odpověď si kartičku necháváte (1 karta = 1 bod).
- Cílem je získat co nejvíc karet (bodů).
- Pokud narazíte na jokera, platí pouze výhoda (joker = 1 free bod). Druhou výhodu ignorujte.
- Doporučeno na rozjetí mozku po obědě.



Marketing War

± 20 min

- Vyberte si kategorii (jeden tým nesmí dvakrát po sobě tu samou).
- Tým napravo přečte otázku.
- Když odpovíte správně = 1 bod.
- Když neodpovíte správně, tým po vaší levici (loupežnej tým) může hádat po vás (pozor – neplatí v případě hry dvou týmů).
- Pokud loupežnej tým odpoví správně, získá bod a hraje znovu.
- Pokud neodpoví správně, karta propadá a hraje další.
- Hraje se 5 kol – kdo má nejvíc bodů, ten vyhrává.
- Pokud narazíte na jokera, řiďte se pokyny na kartičce.



Survivor

± 30 min

- Každý tým má 3 životy.
- 1 karta = -1 bod
- Tým, co je na řadě, si zvolí jednu kategorii (nesmí se vybrat dvě stejné kategorie po sobě) a tým po jeho levici mu zvolí jednu otázku.
- Pokud tým odpoví špatně, ztrácí 1 život = vezme si kartičku k sobě.
- Kdo nasbírá 3 špatné odpovědi (kartičky), končí.
- Poslední tým, co zůstane ve hře, vyhrává. Nebo dokud nedojdou otázky (pokud dojdou, týmy si porovnají životy).
- Remíza? Rozstřel*
- Pokud narazíte na jokera, počítá se to za správnou odpověď a hraje další (jiné výhody joker v tomto typu hry nemá)

aneb

Když jste se zhádali

na meetingu



Solo klasika

± 20 min

- Rozděl karty podle kategorií (5 hromádek).
- Hráč si vybere kategorii.
- Hráč po jeho levici mu přečte jakoukoliv otázku z kartičky.
- 1 správná odpověď = 1 bod.
- První, kdo nasbírá 5 bodů, vyhrává.
- Pokud narazíte na jokera, řiďte se pokyny na kartičce.



Shuffle deck challenge

± 10 min

- Karty zamíchej bez ohledu na kategorie.
- Každému hráči bere z balíčku hráč napravo a čte jakoukoliv otázku.
- 1 správná odpověď = 1 bod.
- Hraje se na 5 kol.
- Pokud narazíte na jokera, řiďte se pokyny na kartičce.
- Remíza? Rozstřel*



Všichni všechno

± 10 min

- Rozděl karty podle kategorií (5 hromádek).
- Hráči, kterej je na řadě, vybírá otázku hráč po jeho pravici.
- V 1. kole všichni taháte ze stejné kategorie. V dalším kole přejděte na další okruh.
- 5 kol = 5 okruhů. Kdo má nejvíc bodů, vyhrál.
- Pokud narazíte na jokera, řiďte se pokyny na kartičce.
- Remíza? Rozstřel*

* **Rozstřel:** Každý má minutu na to, aby odpověděl na co nejvíc otázek ze všech kategorií postupně tzn. jeden z hráčů (týmů) jako rozhodčí bere kartičky z každé kategorie a přečte hráči (týmu) z rozstřelu vždy 1. otázku. Pokud stihne všech 5 kartiček, bere další kartičky zase od první kategorie. To samý bude probíhat i s druhým hráčem (týmem) z rozstřelu.

human touch. Bold ideas with human touch. Bold ideas with

WE —
BETTER

www.webetter.cz