

Párty ALIAS Junior

Pravidla



HRA V TÝMECH (počet hráčů 4+)

Cíl hry:

Jednotlivé týmy se střídají v plnění úkolů. Hráč musí daný pojem na kartě vysvětlit, předvést pomocí pantomimy nebo ztvárnit pomocí kreslení tak, aby jej spoluhráči z jeho týmu uhodli. Když je tým úspěšný, může se o určitý počet políček posunout vpřed na herním plánu. Tým, který jako první dosáhne cílového pole na herním plánu, vyhrává.

Příprava:

Rozdělte se do týmů. Každý tým musí mít alespoň 2 hráče. Zvolte tu stranu herního plánu, která je označena symbolem pro hru v týmech +. Každý tým si zvolí hrací fi-

gurku a tu postaví na pole start (obr. 1). Kartičky s pojmy důkladně zamíchejte a položte na hromádku (aby nebyl vidět obrázek na vrchní kartě) vedle herního plánu.

Připravte si také papír a tužku pro úkoly z oblasti kreslení.

Začíná tým s nejmladším hráčem. Začínající tým určí jednoho člena, který bude jako první plnit úkol.

V dalších kolech se v plnění úkolů střídáte.



Obr. 1

Průběh hry:

Hráč, který je na řadě, si vezme z balíčku vrchní kartu tak, aby jeho spoluhráči nemohli přečíst ani vidět přední stranu kartičky. Nyní si hráč musí vybrat, zda bude daný pojem z karty vysvětlovat, předvádět pomocí pantomimy nebo ztvárňovat pomocí kreslení, a všem oznámí, jakou aktivitu bude plnit. Na každé kartičce je uvedeno, kolik za splnění úkolu získá bodů. Poté mu spoluhráči otočí přesýpací hodiny. Nyní se tento hráč pokouší vysvětlit, předvést pomocí pantomimy nebo ztvárnit pomocí kreslení daný pojem tak, aby jej spoluhráči z jeho týmu uhodli. Vysvětlení symbolů a bodování je uvedeno na obr. 2.

Pantomima: za splnění úkolu pomocí pantomimy získá tým/hráč 3 body.

Kreslení: za splnění úkolu pomocí kreslení získá tým/hráč 2 body.

Vysvětlování: za splnění úkolu pomocí vysvětlování získá tým/hráč 1 bod.



Obr. 2

Na splnění úkolu máte čas vymezený přesýpacími hodinami. Pokud se vám podaří úkol splnit, postupujete na herním plánu o příslušný počet bodů/polí a hraje další tým. Pokud se vám úkol nepodařilo splnit, zůstáváte tam, kde jste, a na řadě je další tým. Hraje se ve směru hodinových ručiček.

Akční pole:

Na herním plánu najdete speciální pole označená jako SOUPER a pole označená konkrétními aktivitami (kreslení, vysvětlování, pantomima).



Pole SOUPER : Máte smůlu :- Na tomto poli vám tým soupeřů, který je momentálně poslední, určí, zda máte daný pojem vysvětlit, předvést pomocí pantomimy nebo ztvárnit pomocí kreslení. Pokud se vám podaří úkol splnit, postupujete na herním plánu o příslušný počet bodů/polí a hraje další tým. Pokud se vám úkol nepodařilo splnit, zůstává váš tým tam, kde je, a na řadě je další tým.

Pole označená konkrétními aktivitami : Na těchto polích je předem určeno, zda budete daný pojem vysvětlovat, předvádět pomocí pantomimy nebo ztvárňovat pomocí kreslení. Pokud se vám podaří úkol splnit, postu-

pujete na herním plánu o příslušný počet bodů/polí a hraje další tým. Pokud se vám úkol nepodařilo splnit, zůstává váš tým tam, kde je, a na řadě je další tým.

Pro vysvětlování, pantomimu nebo kreslení platí tato pravidla:

Kreslení: Pojem musíte nakreslit tužkou. Nesmíte ani mluvit ani gestikulovat, smíte však dát svým spoluhráčům pokýváním hlavy vědět, zda správně uhodli část pojmu. Kresba nesmí obsahovat ani písmena ani číslice.

Vysvětlování: Pojem musíte popsat slovy. Nesmíte použít kořen slova, slovo samotné, jeho části ani odvozené tvary.

Pantomima: Pojem musíte předvést pantomimou. Nesmíte přitom mluvit ani vydávat jakékoliv zvuky. Nesmíte v rámci pantomimy používat jakékoli předměty nebo na ně ukazovat. Smíte však ukazovat na vlastní části těla.

Pozor: Nedodrží-li hráč tato pravidla, končí ihned s plněním úkolu a na řadě je hráč z dalšího týmu.

Konec hry:

Hra končí v momentě, kdy jeden z týmů dojde na pole cíl (obr. 3). Tým, který se svou figurkou dojde jako první do cíle, se stává vítězem této hry.




Obr. 3

HRA PRO 3 HRÁČE

Cíl hry:

Jednotliví hráči se střídají v plnění úkolů. Hráč musí daný pojem na kartě vysvětlit, předvést pomocí pantomimy nebo ztvárnit pomocí kreslení tak, aby jej ostatní uhodli. Když je úspěšný, může se o určitý počet políček posunout vpřed na herním plánu. Hráč, který jako první dosáhne cílového pole na herním plánu, vyhrává.

Příprava:

Zvolte tu stranu herního plánu, která je označená symbolem pro hru ve 3 hráčích . Každý si zvolí hrací figurku a tu postaví na pole start (obr. 1). Kartačky s pojmy důkladně zamíchejte a položte na hromádku (aby nebyl vidět obrázek na vrchní kartě) vedle herního plánu.

Připravte si také papír a tužku pro úkoly v oblasti kreslení.

Začíná nejmladší hráč, který bude jako první plnit úkol.

Průběh hry:

Hráč, který je na řadě, si vezme z balíčku vrchní kartu tak, aby ostatní hráči nemohli přečíst ani vidět přední stranu kartičky. Nyní se hráč musí rozhodnout, zda bude daný pojem z karty vysvětlovat, předvádět pomocí pantomimy nebo ztvárňovat pomocí kreslení, a všem oznámí, jakou aktivitu bude plnit. Na každé kartičce je uvedeno, kolik za splnění úkolu získá bodů. Poté mu spoluhráči otočí přesýpací hodiny. Nyní se tento hráč pokouší vysvětlit, předvést pomocí pantomimy nebo ztvárnit pomocí kreslení daný pojem tak, aby jej ostatní hráči uhodli.

Vysvětlení symbolů a bodování je uvedeno na obr. 2.

Na splnění úkolu máte čas vymezený přesýpacími hodinami. Pokud se vám podaří úkol splnit, postupujete na herním plánu o příslušný počet bodů/polí. Hráč, který jako první uhodl pojem, který jste ztvárňovali, také postupuje na herním plánu o stejný počet bodů/polí. Pokud se vám úkol nepodařilo splnit, zůstáváte tam, kde jste, a na řadě je další hráč. Hraje se ve směru hodinových ručiček.

Konec hry:

Hra končí v momentě, kdy jeden z hráčů dojde na pole cíl (obr. 3). Hráč, který se svou figurkou dojde jako první do cíle, se stává vítězem této hry.

Pokud máte ke hře nějaké připomínky nebo máte nápady na nové aktivity do této hry, využijte emailovou adresu: **otazky@albi.cz**.