

## OBSAH:

- Herný plán
- ruské koleso (4 diely a os)
- 150 kariet so slovami
- 50 kariet na predvádzanie
- 6 figúrok

# PÁRTY ALIAS PRE DETI

CHCEM  
VEDIEŤ  
VIAC:



5+

3-6 hráčov 20+ min.

## VITAJTE V NAŠOM ZÁBAVNOM PARKU

Predbehnite ostatných hráčov a skúste dôjsť do cirkusu na konci herného poľa skôr než oni! Po hernom pláne sa pohybujete tak, že vysvetľujete obrázky na kartách alebo hádate obrázky, ktoré sa ostatní hráči snažia pantomímou predviesť.

### AKČNÉ KARTY

### KARTY SO SLOVAMI

## PRÍPRAVA HRY

1. Rozložte herný plán na stôl.
2. Utvorte kôpku akčných a kariet so slovami a položte ich vedľa herného plánu.
3. Každý hráč si vyberie svoju figúrku a postaví ju na štartovacie pole.
4. Zložte ruské koleso (obr. (1), (2)) a položte ho do stredu herného plánu (obr. (3)).
5. Začína hráč, ktorý bol naposledy v zábavnom parku.



## PRIEBEH HRY

1. Ak stojí vaša figúrka na štartovacom poli **(4)**, musíte vo svojom ťahu sloвне opisovať obrázky na kartách. Ak je už figúrka na hernej trase, postupujte podľa nižšie uvedených pokynov.
2. Ak stojí vaša figúrka na poli s napodobňovaním **(5)**, vezmite si jednu kartu z príslušnej kôpky. Pokúste sa pomocou pantomímy predviesť obrázok, ktorý je na karte. Môžete sa pohybovať a vydávať zvuky ako postava na karte, ale nesmiete používať žiadne slová!
3. Ak stojí vaša figúrka na poli s opisovaním obrázkov **(6)**, vezmite si jednu kartu z príslušnej kôpky a slovami opíšte ostatným hráčom, čo vidíte na karte (pozrite si časť *Opisovanie a hádanie*).
4. Ak je na karte zároveň modrý obrázok s nosom **(7)**, musíte sa pri opisovaní držať za nos a ostatní hráči pri hádaní robia to isté.
5. Ak je na karte zároveň modrý obrázok skákajúcej postavy **(8)**, musíte pri opisovaní poskakovať a ostatní hráči pri hádaní robia to isté.

V zábavnom parku je rušno a ľahko sa môže stať, že narazíte na niečo nečakané! Herný plán obsahuje všetky obrázky, ktoré sa objavujú na kartách so slovami i akčných kartách. Môžete teda počúvať, ako hráč opisuje či napodobňuje obrázok, a pritom hľadať správny obrázok na hernom pláne.

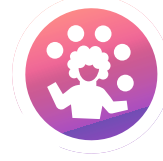
V prípade, že niekto uhádne správne slovo, ktoré hráč vysvetľuje či napodobňuje, posunú obaja svoju figúrku o jedno pole vpred na hernom pláne.

Ak sa vaša figúrka po pohybe zastaví na poli „turbo“ **(9)**, zatočte si ihneď ruským kolesom a posuňte svoju figúrku ešte znova o počet polí, ktoré ste si vytočili.

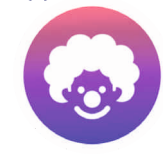
(4)



(5)



(6)



(7)



(8)



(9)



## OPISOVANIE A HÁDANIE

Pri opisovaní a napodobňovaní obrázkov na kartách sa vašej predstavivosti a kreativity medze nekladú!

Nesmiete použiť skutočný názov postavy či veci, ale môžete uviesť ľubovoľný počet nápovedí. Opíšte, ako vec vyzerá, veľkosť, farbu, na čo sa používa, ako znie, ako chutí atď.

Ak náhodou spomeniete jej názov alebo sa vám zdá, že je obrázok príliš ťažký na vysvetlenie a uhádnutie, môžete kartu odložiť na odhadzovaciu kôpku a vziať si novú.

Ostatní hráči nechápu, čo sa snažíte vysvetliť alebo znázorniť? Skúste to vysvetliť či predviesť trochu inak. Hráči môžu hádať, koľkokrát chcú. Pomôcť môže aj vyhľadanie správneho obrázka na hernom pláne.

Použitie kartičky odhodte na samostatné odhadzovacie kôpky (pre každú kategóriu kariet zvlášť). Ak zabudnete, kto je na rade, stačí sa pozrieť na slovo, ktoré sa naposledy vysvetľovalo alebo napodobňovalo.

## KONIEC HRY

Hra končí, keď niekto z hráčov príde so svojou figúrkou do cirkusu na konci herného poľa. Tento hráč sa stáva víťazom! Ak na konci rovnakého ťahu prídu do cirkusu dvaja alebo viac hráčov, stávajú sa všetci spoločne víťazmi.

albi

Chýba vám komponent alebo máte niečo poškodené?  
Napíšte nám na [info@albi.cz](mailto:info@albi.cz), radi vám zdarma zašleme nové.



Hľadáte inšpiráciu? Chcete si (nielen) o našich hrách pokecať s ďalšími nadšenými hráčmi? Pridajte sa do skupiny „Hry nás baví“!