

Pamätáš? 80. roky

PAMÄTÁŠ? 80. roky

Keď sa spoja tradičný herný mechanizmus a spomienky na mladosť, môže to dopadnúť len dobre. S párty hrou Pamätáš? sa preniesiete späť do 80. rokov minulého storočia. V troch kolách si prostredníctvom vybraných slov pripomeniete legendárne seriály, výrobky a veľa ďalšieho. Najskôr si vyskúšame napovedanie opisom, v druhom kole už to musíte zvládnuť jediným slovom a v treťom pantomímou. Zostavte tímy a užite si to!

► CIEĽ HRY

Vyhráva tím, ktorý získa viac bodov. Body by však nemali byť hlavným cieľom, tím zostáva určite nostalgický výlet do mladosti a hlavne zábava v spoločnosti kamarátov alebo rodiny.

1. PRÍPRAVA HRY

Rozdeľte sa na dva podobne veľké tímy, pričom v každom musia byť aspoň dvaja hráči. Karty zamiešajte a vylosujte 25 z nich. Na kartách nájdete štyri pojmy zoradené pod sebou. Pred začiatkom hry si spoločne zvolíte jedno číslo od 1 do 4 (poradie pojmu na karte). Pojmy na tejto zvolenej pozícii budú oba tímy počas celej hry vysvetľovať a hádať (napr. ak si zvolíte číslo 2, hráte s druhými pojmami v poradí na všetkých kartách). Dajte ich otočené textom nadol na kôpku doprostred stola. Hrá sa na tri kolá. Tímy sa vždy striedajú po minúte, počas ktorej sa snažia dobre napovedať a uhádnuť čo najviac slov. Tímy sa striedajú dovtedy, kým sa nedoberie všetkých 25 kariet. Z tímu vždy jeden napovedá a zvyšok členov háda. Keď je tím znovu na rade, napovedá ďalší hráč v poradí. Za každé správne uhádnuté slovo získava tím 1 bod.

I PRVÉ KOLO – NÁPOVEĎ OPISOM

Napovedáte tak, že opisujete, čo je na kartičke. Nesmie však zaznieť koreň slova a pri napovedaní nie je dovolené používať ruky. Za každú uhádnutú kartičku máte bod. Keď slovo nepoznáte, nechcete napovedať alebo ho hráči nedokážu uhádnuť, môžete povedať **ĎALEJ** a kartičku odložiť. V každom kole má tím nárok povedať raz **ĎALEJ** bez pokuty. Druhá a každá ďalšia odhodená kartička znamená bod pre súpera, rovnako ako v prípade, že napoviete použitím koreňa slova. Keď povieť **ĎALEJ**, prečítajte nahlas, aké slovo bolo na kartičke. Budete to potrebovať v ďalšom kole. V rámci tímu sa v napovedaní hráči striedajú.

II DRUHÉ KOLO – JEDNO SLOVO

Vezmite všetky kartičky z prvého kola, zamiešajte ich a zase položte doprostred stola. Keďže už slová poznáte z predchádzajúceho kola, v druhom napovedáte len jedným slovom. Zdá sa to ľahké? Ale kdeže! Dobré ho zvážte, žiadne ďalšie už použiť nemôžete. A zase platí, 1 tím = 1 **ĎALEJ**. Kolo začína tím, ktorý nezačínal prvé kolo.

III TRETIÉ KOLO – PANTOMÍMA

V poslednom kole napovedáte pantomímou. Takže žiadne slová, žiadne zvuky a žiadne pomôcky. Zamiešajte zase rovnaké kartičky. Začína opäť tím, ktorý otváral prvé kolo. Vyhráva tím, ktorý má na konci hry najviac bodov.

Q AKÉ SLOVÁ UZNÁVAŤ?

Bod získavate, ak povieť presné slovo alebo slovné spojenie z kartičky. Výnimkou sú spojenia, ktoré obsahujú slová upresňujúce kontext. Napríklad v prípade karty BICYKEL FAVORIT stačí povedať FAVORIT. Keď pípne koniec limitu a ešte nepadla správna odpoveď (hoci napovedajúci hráč kartu len videl), nechajte kartu navrchu balíčka a pokračujú súper.

► VARIANT S PREKRIKOVANÍM SA

Vezmite 40 kariet a zvolíte si jedno poradové číslo pojmu (1 až 4). Napovedajúci hráči sa striedajú po minúte v smere hodinových ručičiek. Hádajú všetci hráči zároveň. Stále sa hrá v tímoch a hráč, ktorý uhádne, získava bod pre svoj tím. Hrá sa opäť na tri kolá s rovnakými pravidlami.

III VARIANT PRE 3 HRÁČOV

Opäť sa hrá na 3 kolá. Zvolíte si jedno číslo od 1 do 4 (poradie hádaných slov na karte) a každý hráč si vezme 10 kariet. Začína prvé kolo. Hráč, ktorý je na rade, napovedá postupne všetkých 10 kariet a ostatní dvaja hádajú. Hráč, ktorý uhádne, má bod. S nápoľou pokračuje druhý hráč a po ňom tretí. Pred druhým kolom všetkých 30 použitých kariet zamiešajte a rozdajte rovnakým dielom. Vystriedajte sa v napovedaní jedným slovom. Pred tretím kolom karty opäť zamiešajte a pokračujte pantomímou. Víťazom je hráč, ktorý má na konci najviac bodov.

II VARIANT PRE 2 HRÁČOV (KOOPERATÍVNY)

V hre dvoch hráčov nesúťažíte proti sebe, ale snažíte sa spoločne uhádnuť čo najviac slov v limite dvoch minút. Prvú minútu napovedá jeden hráč, v druhej minúte druhý. Koľko slov zvládnete uhádnuť? Päť, sedem, desať? A kam do detstva vás slova zavedú? Rozprávajte sa, spomínajte a bavte sa.

! VARIANTY TRÉNOVANIA PAMÄTI

Tieto hry sa vám budú hodiť, keď si budete chcieť precvičiť pamäť alebo bude pre vás pantomíma príliš náročná.

Pre 2 hráčov: vyberte náhodne 16 kariet a rozložte ich do mriežky 4x4 lícom nahor a máte 1 minútu na to, aby ste si zapamätali určité pojmy na kartách. Potom sa všetky karty otočia lícom nadol.

1. riadok (horný): sústredíte sa iba na 1. pojem na kartách.

2. riadok: sústredíte sa iba na 2. pojem v poradí.

3. riadok: sústredíte sa iba na 3. pojem v poradí.

4. riadok (dolný): sústredíte sa iba na 4. pojem na kartách. Hráč na ťahu ukáže na ľubovoľnú kartu v mriežke otočenú lícom nadol. Súper sa pokúsi uhádnuť správny pojem podľa toho, v ktorom riadku karta leží (napr. ak ukáže na kartu v 3. riadku, súper musí správne dopovedať tretie slovo zhora). Ak súper slovo uhádne, získava bod a kartu si vezme k sebe. V opačnom prípade kartu odložte nabok.

Retro kufrík (tímová štafeta): hráč z tímu A si vytiahne z balíčka 5 kariet. Týchto 5 kariet si usporiada do ruky ako vejár tak, aby ich videl iba on. Postupne prečíta tímu B prvý pojem v poradí z každej karty (od prvej zľava až po piatu vpravo). Tím B má 30 sekúnd na to, aby sa slová v tomto presnom poradí pokúsil spoločne zapamätať. Hádanie: hráč z tímu A sa pozrie na svoj vejár kariet v ruke a vyberie si z neho ktorúkoľvek kartu (napr. prostrednú, čo je pozícia 3). Začne tento pojem tímu B opisovať klasickým spôsobom (opisom bez použitia koreňa slova). Tím B musí pojem nielen správne uhádnuť, ale ak chce získať bod, musí tiež uhádnuť jeho pôvodné poradové číslo (1 až 5). Príklad: Tím B uhádne: „Je to sajdkára a bola to 3. karta v poradí!“ Ak tím B uhádne správny pojem aj pozíciu, získava túto kartu ako bod a vezme si ju k sebe. Ak sa tím B pomylí (buď neuhádne správny pojem, alebo určí nesprávne poradové číslo), karta sa okamžite odhodí nabok na odhadzovaciu kôpku. Hráč z tímu A pokračuje v opisovaní ďalšej karty z ruky. Po vysvetlení všetkých piatich kariet sa tímy vymenia – C hovorcom sa stane hráč z tímu B a háda tím A.