

Herný materiál:

- " 1 hrací plán s prémiovou ruletou
- " 6 hracích figúrok
- " 400 kariet
(192 kariet so slovami,
92 kariet s významnými
osobnosťami,
75 kariet na verše,
34 kariet na pantomímu,
5 kariet s abecedou,
2 prehľadové karty)
- " 1 presýpacie hodiny

Párty ALIAS

Zábavná hra
nielen
so slovami



ÚVOD DO HRY

Párty Alias je hra, v ktorej vysvetľujete ostatným spoluhráčom význam slov pomocou iných výrazov, takže používate napríklad synonymá, protiklady a nápovede. Na prémiových poliach vás čakajú aj iné úlohy: predvádzanie zvierat či povolani, hľadanie vhodných rýmov, opisovanie slávnych osobností alebo hľadanie čo najväčšieho počtu slov začínajúcich na jedno písmeno.

CIEĽ HRY

Hráči sa v tímoch snažia uhádnuť čo najviac opísaných či predvedených slov a dostať sa tak do cieľového poľa ako prví.

PRÍPRAVA HRY

1. Na hrací plán umiestnite otočnú šípku.
2. Karty so slovami položte lícom nadol v kôpkach na vyznačené miesta hracieho plánu. Dve prehľadové karty položte lícom nahor vedľa hracieho plánu.
3. Každé z družstiev si zoberie jednu hraciu figúrku a postaví ju na štart.

PRAVIDLÁ HRY

Začína družstvo s najmladším hráčom tak, že zatočí prémiovou ruletou. Na rulete padne číslo 1 – 3, ktoré určí políčko, kde bude tím začínať. (Na políčku č. 1 na vás čaká abeceda, na políčku č. 2 opisovanie slov a na políčku č. 3 pantomíma.) Družstvo si zvolí jedného svojho člena, ktorý bude v prvom kole vysvetľovať (alebo predvádzať) slová. Slová, ktoré bude vysvetľovať (alebo predvádzať), sú vždy dané číslom políčka, na ktorom hráči stoja. Keď figúrka stojí napríklad na čísle 2, vysvetľuje družstvo slová

na kartičkách uvedené pod číslom 2, keď stojí figúrka na čísle 8, vysvetľujú sa slová pod číslom 8 atď.



Počet kartičiek, ktoré si hráč zoberie na každom políčku, a presný popis úloh vrátane ich hodnotení je opísaný nižšie.

Vždy pred plnením úloh niekto z iného družstva otočí presýpacie hodiny a hráč vysvetľuje (alebo predvádza) slová na kartičkách, kým protihráči nepovedia „Stop“ v momente, keď čas uplynie. Po vyhodnotení úloh posunie tím svoju figúrku dopredu podľa počtu bodov, ktoré na políčku získal. Nové políčko, na ktoré sa posunie, určí typ úlohy aj číslo slov, ktoré budú hráči opisovať (predvádzať). Použité karty sa vždy vracajú na spodok balíčka.

Družstvá sa striedajú vo vysvetľovaní slov v smere hodinových ručičiek. Víťazí to družstvo, ktoré sa ako prvé dostane na cieľové pole.

POLE SO SLOVAMI

Vysvetľovanie slov (na hracom pláne sú označené len číslom bez obrázka)

Hráč, ktorý má opisovať slová, si zoberie 6 kartičiek s motívom farebných konfiet. Pozrie sa, na ktorom čísle stojí, a podľa toho bude opisovať šesť zadaných slov (ak stojí napríklad na čísle 5, bude opisovať slová uvedené pod číslom 5 zo všetkých svojich šiestich kariet). Pri vysvetľovaní nesmie použiť základ vysvetľovaného slova.

Príklad: Slovo „hádzaná“ nesmiete vysvetľovať ako „hru, pri ktorej sa hádže lopta“. Môžete ale napríklad povedať „hra, pri ktorej je potrebné pohybom ruky dopraviť loptu do bránky“. Môžete použiť opis „pohyb ruky“, ale nesmiete použiť sloveso „házať“, ktoré má rovnaký slovný základ.

" Slovo je potrebné uhádnuť v presnom tvare. Vysvetľujúci hráč pomáha hráčom, ktorí hádajú, najst ten správny tvar slova.

" Ak je slovo zložené z dvoch častí a niekto z hádajúcich jednu časť uhádne, môžete potom túto časť použiť na ďalšie vysvetľovanie.

" Môžete používať protiklady (slová s opačným významom). Slovo „velký“ môžete vysvetľiť ako „opak malého“.

" Nesmiete používať cudzie jazyky a nie je povolené na veci ukazovať, ak sa na tom vopred nedohodnú všetci hráči.

" Pokiaľ možno, ponúkajte čo najviac tipov a pomôcok, kým nie je slovo správne vyslovené alebo kým neuplynie čas odmeriavaný presýpacími hodinami.

Čo je ale najdôležitejšie – ide o spoločenskú zábavnú hru, takže neberte tieto pravidlá až tak vážne! Dohodnite sa s ostatnými, do akej miery si chcete pravidlá prispôbiť.

Hodnotenie

Ak vysvetľujúci hráč urobí chybu, ak napríklad použije časť slova napísaného na karte, nebude slovo uznané. Členovia ostatných družstiev musia preto pozorne počúvať, ako prebieha vysvetľovanie u súperov.

Pokiaľ sa vám bude slovo zdať príliš ťažké, môžete ho preskočiť. Ak by vám zostal na konci čas, môžete sa k nemu vrátiť. Za preskakovanie slov sa body neodpočítajú. Hráči získavajú 1 bod za každé správne uhádnuté slovo. Maximálne môžete teda získať 6 bodov. Použité karty vráťte na spodok balíčka..

Príklad: Družstvo uhádlo šesť slov, malo by teda získať šesť bodov. Vysvetľujúci hráč sa ale v dvoch prípadoch dopustil chyby a použil koreň slova. Majú teda o dva body menej a ich figúrka sa posúva len o štyri polia.

POLE S PRÉMIOU



Nájdite vhodný verš!

Na tomto poli je vašou úlohou nájsť vhodné verše na zadané slová. Jeden hráč si zoberie 5 kariet a postupne používa jednotlivé slová z kariet vo vetách (podľa toho, na ktorom čísle 1 – 8 stojí figúrka tímu, používa z kariet len slová s týmto číslom). Jeho spoluhráč (alebo viac spoluhráčov) hľadá vhodný verš, ktorý by doplnil to, čo už bolo povedané.

Príklad: Ak máte slovičko stolička, môže Lenka povedať napr.: „V kuchyni je stolička...“ a jej spoluhráč verš doplní: „... sedí na nej Janička“. Nestačí povedať iba stolička – Janička.

Ak sa vám podarí nájsť všetkých 5 veršov, máte právo zatočiť prémiovou ruletou. Tá vám určí, o koľko polí navyše sa môžete posunúť.



Predvedte sa!

Tu je vašou úlohou pantomimicky predviesť zadané slová spoluhráčom v tíme. Jeden hráč si zoberie 2 karty a postupne predvádza jednotlivé slová z kariet (znovu podľa toho, na ktorom čísle 1 – 8 stojí figúrka tímu). Počas celého predvádzania nemôžete hovoriť, len na začiatku môžete povedať, či budete predvádzať zvieru alebo povolanie.

Ak sa vám podarí uhádnuť obidve slová, máte právo zatočiť prémiovou ruletou. Tá vám určí, o koľko polí navyše sa môžete posunúť.



Poznáte túto osobnosť?

Tu je vašou úlohou opísať známe osobnosti. Sú tu mená hercov, spevákov, hudobných skupín, významných osobností z rôznych odborov a vymyslené osobnosti zo Slovenska aj z celého sveta. Jeden hráč si zoberie 5 kariet a postupne opisuje jednotlivé osobnosti z kariet (znovu podľa toho, na ktorom čísle 1 – 8 stojí figúrka tímu).

Ak sa vám podarí uhádnuť všetkých 5 osobností máte právo zatočiť prémiovou ruletou. Tá vám určí, o koľko polí navyše sa môžete posunúť.



Á, Bé, Cé, Dé atď.

Tak tu na vás čaká úplne iná úloha. Budete musieť nájsť čo najviac slov na dané písmeno. Jeden hráč si zoberie hornú kartu s písmenami a podľa toho, na ktorom políčku stojí figúrka jeho tímu, oznámi svojmu tímu dané písmeno.

Všetci (teda aj hráč, ktorý písmeno označoval) musia počas presýpania hodín vymenovať aspoň 20 podstatných mien začínajúcich na dané písmeno. Vlastné mená nie sú dovolené.

Ak sa vám podarí vymenovať aspoň 20 všeobecných podstatných mien máte právo zatočiť prémiovou ruletou. V tomto jedinom prípade sa nepočíta na postup počet vymenovaných slov. Postupovať budete len o dvojnásobok toho, čo vytočíte.

Príklad A: Družstvo vymenovalo 23 podstatných mien. Môže teda zatočiť prémiovou ruletou. Padlo číslo 2, postupuje teda o dvojnásobok, t. j. o 4 políčka.

Príklad B: Družstvo vymenovalo len 17 podstatných mien. Prémiovou ruletou zatočiť nemôže, zostáva teda stáť na mieste.



Dúhové pole

Toto políčko je špeciálne. Družstvo, ktoré sa na ňom ocitne, musí splniť jednu z herných úloh (opisovanie slov, predvádzanie, hľadanie veršov, hádanie osobností alebo abecedu), ktoré mu určí aktuálne posledný tím. Ak sa sem dostane družstvo, ktoré je posledné, samo si určí, ktorú z úloh bude vykonávať.

STRUČNÉ PRAVIDLÁ

1. Družstvá sa v hre striedajú a v každom kole vysvetľuje jeden hráč z družstva dané slová svojim spoluhráčom (ak sú dvaja, tak len jednému spoluhráčovi).
2. Hracie polia sú očíslované 1 – 8. Pozíciu hracej figúrky určí poradové číslo slova na kartičke, ktoré sa má vysvetľovať (s výnimkou prvého kola).
3. Počet uhádnutých slov = počet polí, o ktoré sa figúrka družstva posunie na hracom pláne dopredu (okrem abecedy ABC).
4. Na premiových poliach hádate významné osobnosti, predvádzate pojmy, hľadáte verše alebo hľadáte čo najviac slov začínajúcich na rovnaké písmeno.
5. Keď sa družstvu podarí splniť úlohu na premiomom poli, môže točiť prémiovou ruletou a získať body navyše = počet polí, o ktoré sa posunie NAVYŠE.
6. Tím na dúhovom poli musí vykonať úlohu, ktorú mu vyberie aktuálne posledné družstvo.
7. Víťazí družstvo, ktoré sa ako prvé dostane na cieľové pole.