

## Herní materiál:

- 400 karet s jednotlivými slovy na vysvětlení či předvedení (3 100 slov)
- herní plán s prémiovou ruletou
- 6 hracích figurek
- přesýpací hodiny
- pravidla

# Párty ALIAS

Zábavná hra  
nejen se slovy



## ÚVOD DO HRY

Párty Alias je hra, ve které vysvětlujete ostatním spoluhráčům význam slov pomocí jiných výrazů, takže používáte například synonyma, protiklady a nápovědy. Na prémiových polích vás čekají i jiné úkoly: předvádění zvířat či povolání, hledání vhodných rýmů, popisování slavných osobností nebo hledání co největšího počtu slov od jednoho písmene.

## CÍL HRY

Hráči se v týmech snaží uhodnout co nejvíce popsaných či předvedených slov a dostat se tak do cílového pole jako první.

## PŘÍPRAVA HRY

1. Na herní plán umístíte otočnou šipku.
2. Karty se slovy položíte lícem dolů na hromádky na vyznačená místa na herním plánu. Dvě přehledové karty položte lícem nahoru vedle herního plánu.
3. Každé z družstev si vezme jednu hrací figurku a postaví ji na start.

## PRAVIDLA HRY

Začíná družstvo s nejmladším hráčem tak, že si zatočí prémiovou ruletou. Na ruletě padne číslo 1-3, které určí políčko, kde bude tým začínat. (Na políčku č. 1 na vás čeká abeceda, na políčku č. 2 popisování slov a na políčku č. 3 pantomima.) Družstvo si zvolí jednoho svého člena, který bude v prvním kole vysvětlovat (či předvádět) slova. Slova, která bude vysvětlovat (či předvádět) jsou vždy dána číslem políčka, na němž hráči stojí.

Např. když figurka stojí na čísle 2, vysvětluje družstvo slova na kartičkách s číslem 2, když stojí figurka na čísle 8, vysvětlují se slova s číslem 8 atd.



Počet kartiček, které si hráč vezme na jednotlivém políčku, a přesný popis úkolů včetně jejich hodnocení je popsán níže.

Před plněním úkolů vždy někdo z jiného družstva otočí přesýpací hodiny a hráč vysvětluje (či předvádí) slova na kartičkách, dokud protihráči neřeknou „Stop“ v momentě, kdy čas vyprší. Po vyhodnocení úkolu posune tým svoji figurku dopředu podle počtu bodů, které na políčko získali. Nové políčko, na které stoupnou, určí typ úkolu i číslo slov, které budou hráči popisovat (předvádět). Použité karty se vždy vrací do spodní balíčku.

Družstva se střídají ve vysvětlování slov po směru hodinových ručiček. Vítězí to, které se jako první dostane na cílové pole.

## POLE SE SLOVY

**Vysvětlování slov**  
(na herním plánu jsou označena pouze číslem bez obrázku)

Hráč, který má popisovat slova, si vezme **6 kartiček s motivy barevných konfet**. Podívá se, na kterém čísle stojí, a podle toho bude popisovat šest daných slov (stojí-li na čísle 5, bude popisovat slova pod číslem 5 ze všech svých šesti karet). Při vysvětlování nesmí použít základ vysvětlovaného slova.

*Příklad: Slovo „kopaná“ nesmíte vysvětlit jako „hru, při které se kope do míče“. Můžete ale například říci „hra, při které je třeba pohybem nohy dopravit míč do branky“. Smíte použít opis „pohyb nohy“, ale nesmíte používat sloveso „kopat“, které má stejný slovní základ.*

- Slovo je třeba uhádnout v přesném tvaru. Vysvětlující hráč pomáhá hráčům, kteří hádají, najít ten správný tvar slova.
- Je-li slovo složeno ze dvou částí a někdo z hádajících jednu z jeho částí uhodne, smíte poté tuto část použít k dalšímu vysvětlování.
- Můžete používat protiklady (slova s opačným významem). Slovo „velký“ smíte vysvětlit jako „opak k malému“.
- Nesmíte používat cizí jazyky a není dovoleno na věci ukazovat, pokud se na tom předem všichni hráči nedohodnou.
- Nabízejte co možná nejvíc tipů a nápověd, dokud není slovo správně zodpovězeno nebo dokud nevyprší čas odměřovaný přesýpacími hodinami.

Co je však nejdůležitější – jedná se o společenskou zábavnou hru, takže neberte tato pravidla až tak moc vážně! Dohodněte se s ostatními, do jaké míry si chcete pravidla přizpůsobit.

## Hodnocení

Dopustí-li se vysvětlující hráč chyby, například použije-li část slova zapsaného na kartě, nebude slovo uznáno. Členové ostatních družstev proto musí bedlivě naslouchat, jak probíhá vysvětlování soupeřů.

Jestliže se vám bude slovo zdát příliš obtížné, můžete jej přeskočit. Pokud by vám zbýval čas na konci, můžete se k němu opět vrátit. Za přeskakování slov se body neodečítají. Hráči získávají 1 bod za každé správně uhodnuté slovo. Maximálně zde můžete tedy získat 6 bodů. Použité karty vraťte dospodu balíčku.

*Příklad: Družstvo uhodlo šest slov, mělo by tedy získat šest bodů. Ale vysvětlující hráč se ve dvou případech dopustil chyby a použil kořen slova. Mají tedy o dva body méně a jejich figurka se posouvá jen o čtyři pole.*

## POLE S PRÉMIÍ



### Najděte vhodný verš!

Na tomto poli je vaším úkolem nalézt vhodné verše na daná slova. Jeden hráč si vezme **5 karet** a postupně používá jednotlivá slova z karet ve větách (podle toho, na kterém čísle 1–8 stojí jejich figurka, používá z karet jen slova s tímto číslem). Jeho spoluhráč (či více spoluhráčů) hledá vhodný verš, který by doplnil to, co již bylo řečeno.

*Příklad: Pokud máte slovíčko les, může říci Lenka např.: „Tam, kde roste les...“ a její spoluhráč verš doplní: „... Kveté bílý vřes“. Nestáčí říci pouze les – vřes.*

Pokud se vám povede nalézt všech 5 veršů, máte právo zatočit si **prémiovou ruletou**. Ta vám určí, o kolik polí se můžete posunout navíc.



## Předved'te se!

Zde je vaším úkolem pantomimicky předvést daná slova spoluhráčům v týmu. Jeden hráč si vezme 2 karty a postupně předvádí jednotlivá slova z karet (opět podle toho, na kterém čísle 1–8 stojí jejich figurka). Během celého předvádění nemůžete mluvit, jen můžete říci na začátku, zda budete předvádět zvíře či povolání.

Pokud se vám podaří uhádnout **oba 2 pojmy**, máte právo zatočit si **prémiovou ruletou**. Ta vám určí, o kolik polí se můžete navíc posunout.



## Znáte tuto osobnost?

Zde je vaším úkolem popsat známé osobnosti. Jsou zde jména herců, zpěváků, celých skupin, významných osobností z různých oborů i smyšlené osobnosti a to z České republiky i z celého světa. Jeden hráč si vezme 5 karet a postupně popisuje jednotlivé osobnosti z karet (opět podle toho, na kterém čísle 1–8 stojí jejich figurka).

Pokud se vám podaří uhádnout **všech 5 osobností**, máte právo zatočit si **prémiovou ruletou**. Ta vám určí, o kolik polí se můžete navíc posunout.



## Á, BÉ, CÉ, DÉ, atd.

Tak tady na vás čeká úkol úplně z jiného soudku. Budete muset nalézt co nejvíce slov na dané písmeno. Jeden hráč si vezme horní kartu s písmeny a podle toho, na kterém políčku stojí jejich figurka, oznámí svému týmu dané písmeno.

Všichni (tedy i hráč, který písmeno oznamoval) musí po dobu přesýpání hodin vyjmenovat aspoň 20 podstatných jmen začínajících na dané písmeno. Vlastní jména nejsou dovolena.

Pokud se vám podaří vyjmenovat **aspoň 20 podstatných jmen**, máte právo zatočit si **prémiovou ruletou**. V tomto jediném případě se nepočítá k postupu počet vyjmenovaných slov. **Postupovat budete pouze o dvojnásobek** toho, co vytočíte.

*Příklad A: Družstvo vyjmenovalo 23 podstatných jmen. Může si tedy zatočit prémiovou ruletou. Padlo číslo 2, postupuje tedy o dvojnásobek, tzn. o 4 políčka.*

*Příklad B: Družstvo vyjmenovalo pouze 17 podstatných jmen. Prémiovou ruletou si zatočit nemůže, zůstává tedy stát na místě.*



## Duhové pole

Toto políčko je speciální. Družstvo, které se zde ocitne, musí splnit jeden z herních úkolů (popisování slov, předvádění, hledání veršů, hádání osobností či abecedu), které mu určí tým, který je momentálně poslední. Pokud se sem dostane družstvo, které je poslední, určí si samo, který z úkolů bude provádět.

## PRAVIDLA STRUČNĚ

1. Družstva se ve hře střídají a v každém kole vysvětluje jeden hráč z družstva daná slova svým spoluhráčům (pokud jsou 2, tak jen jednomu spoluhráči).
2. Hrací pole jsou očíslována 1–8. Pozice hrací figurky určí pořadové číslo slova na kartičce, které se má vysvětlovat (s výjimkou prvního kola).
3. Počet uhodnutých slov = počet polí, o které se figurka družstva přesune na herním plánu vpřed (kromě abecedy ABC).
4. Na prémiových polích hádáte významné osobnosti, předvádíte pojmy, hledáte verše nebo hledáte co nejvíce slov od jednoho písmene.
5. Když se družstvu podaří splnit úkol na prémiovém poli, smí otočit prémiovou ruletou a získat body navíc = počet polí, o které se přemístí **navíc**.
6. Tým na duhovém poli musí provést úkol, který mu vybere družstvo, které je právě poslední.
7. Vítězí družstvo, které se jako první dostane na cílové pole.

Albi