



Párty ALIAS

Souboj generací

Obsah:
herní plán, 400 karet
obsahujících 2 400 slov,
přesýpací hodiny,
2 figurky, pravidla

lehčí slova
(na bílém podkladu)



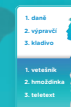
těžší slova
(na barevném
podkladu)



oranžové karty
pro rodiče



modré karty
pro děti



CÍL HRY

Hráči vytvoří dva týmy. Děti jsou v jednom týmu, v druhém týmu jsou rodiče. Oba týmy se snaží jako první dosáhnout cíle tak, že budou správně vysvětlovat a hádat slova.




Má to ale háček. Děti vysvětlují slova ze světa dospělých, rodiče vysvětlují slova, která používá mladší generace.

STRUČNÝ PŘEHLED PRAVIDEL

- Jeden tým tvoří děti, druhý tým tvoří rodiče.
- Týmy se střídají ve vysvětlování. Také hráči v každém týmu se střídají ve vysvětlování.
- Děti vysvětlují slova rodičů z karet pro děti, rodiče vysvětlují slova dětí z karet pro rodiče.
- Tým si vybere obtížnost slov.
- Počet správně uhodnutých slov = počet kroků dopředu na herním plánu. Pokud si tým pro vysvětlování vybere těžší slova, získává 1 bod navíc jako bonus.

- Chyby a přeskočená slova = kroky dozadu na herním plánu.
- Políčko s číslem, na kterém figurka vašeho týmu stojí, určuje slova z karet, která máte vysvětlovat.
- Vyhrává tým, jenž se jako první dostane do cíle.

PRŮBĚH HRY

- Utvořte balíček z karet  pro děti a druhý balíček z karet pro rodiče. Každý z balíčků zamíchejte a balíčky položte vedle herního plánu. Každý tým si vybere figurku a umístí ji na **políčko Start**. 
- Mláďi vpřed! Proto jako první začíná vždy tým dětí. 
- Jeden hráč v týmu bude slova vysvětlovat, ostatní členové týmu budou hádat. Hráč, který bude vysvětlovat, si vezme hromádku karet se slovy náležejícími jeho týmu. Děti si tedy vezmou karty pro děti a rodiče si vezmou karty pro rodiče. Trojice slov na kartách jsou označeny čísly 1–3. **Nejprve tedy zkontrolujte, které číslo je na políčku, kde stojí vaše figurka. Se svým týmem se rozhodněte, zda budete hrát s lehčími slovy (trojice slov na bílém podkladu) nebo těžšími slovy (trojice slov na barevném podkladu).**

Poté se pusťte do vysvětlování slov se stejným číslem na kartách.

Pokud tedy stojí vaše figurka na poli s číslem dva, budete vysvětlovat slova z karet označená číslem dva.



- Otočte přesýpací hodiny a začněte vysvětlovat (viz *Vysvětlování*). Vždy, když tým slovo uhodne, položí vysvětlující hráč kartu na stůl a začne popisovat další slovo pod stejným číslem na následující kartě. Slova se musí uhodnout přesně. Je-li popisovaným slovem „ovladač“, není správně „ovládat“. Je-li popisovaným slovem „krajky“, nestačí „krajka“.
- Druhý tým může kontrolovat hodiny. Jestliže vysvětlující hráč ještě popisuje nějaké slovo a čas mezitím vyprší, může se jej pokusit uhodnout také druhý tým. Má však možnost říct pouze jednu odpověď. Pokud je správná, může svou figurku posunout na herním plánu o jedno políčko dopředu.
- Po uhodnutí posledního slova spočítejte všechna slova, která tým uhodl správně. Spočítejte také chyby a vynechaná slova – za každou chybu nebo vynechanou kartu se tým musí posunout o jedno políčko zpět (viz *Minusové body*). **Za to, že si tým vybral těžší slova, získává na konci tahu jeden plusový bod navíc.**
- Hráč, který vysvětloval jako poslední, odloží použité karty na spodek balíčku karet. Nyní přichází na řadu druhý tým.

- Hráči v týmu se postupně každé kolo střídají při vysvětlování slov.
- Hru vyhrává tým, který jako první dosáhne cílového políčka – druhý tým ale i přesto dohraje probíhající kolo.



VYSVĚTLOVÁNÍ SLOV NA KARTÁCH

Děti vysvětlují slova rodičů z karet pro děti. Rodiče vysvětlují slova dětí z karet pro rodiče.

Na kartách jsou **dvě trojice slov**. Slova na bílém podkladu jsou pro vysvětlování lehčí, slova na barevném podkladu jsou pro vysvětlování těžší. Tým má možnost volby, která slova bude popisovat.

Při vysvětlování se nesmí použít žádná část hledaného slova ani slovo, které se částečně shoduje s hledaným slovem.

Například slovo „tkanička do bot“ nelze vysvětlovat tak, že se řekne „tkaničkovitá věc, která se používá u obuvi“. Může se ale říct „to, co je potřeba zavázat při obouvání“. Slovo „bankéř“ nelze vysvětlit jako „někdo, kdo pracuje v bance“, protože slova „banka“ a „bankéř“ mají stejný základ.

U slovních spojení obsahujících dvě nebo více slov členové týmu obvykle rychle uhodnou pouze jednu část spojení. Když se například vysvětluje spojení „odchytávač psů“ a hádající řekne „odchytávač zvířat“, čímž uhodne jednu část slovního spojení, může vysvětlující hráč slovo „odchytávač“ již použít při popisování zbývajících částí slovního spojení.

Je povoleno používat slova opačného významu. Slovo „velký“ lze nejspíše vysvětlit jako „opak malého“.

Není povoleno používat nápovědu pomocí písmen abecedy, např. „slovo začíná na písmeno K“.

Není povoleno používat cizí jazyk, pokud se na tom všichni hráči neshodnou.

MINUSOVÉ BODY

Je potřeba stále dávat pozor! Jestliže vysvětlující hráč náhodou řekne nějakou část hledaného slova, jedná se o chybu a jeho tým se na konci tahu musí na herním plánu posunout o jeden krok zpět.

Pokud při vysvětlování narazíte na velmi těžké slovo, můžete jej přeskočit, ovšem každé přeskočené slovo znamená také krok zpět na herním plánu. Někdy se ovšem přeskočení slova může vyplatit, protože u obtížného slova se můžete dlouho zdržet. Jestli vám ještě zbude časový limit, můžete se později k vysvětlování přeskočeného slova vrátit. Při vysvětlování odkládejte přeskočené karty i karty, u kterých jste chybovali, na samostatnou hromádku. Toto třídění usnadní počítání bodů na konci tahu.

PŘÍKLAD BODOVÁNÍ

Tým uhodl sedm lehkých slov správně, navíc udělal jednu chybu a přeskočil dvě karty ($7 - 1 - 2 = 4$). Svoji figurku může posunout na herním plánu o čtyři políčka vpřed.

Tým uhodl sedm těžších slov správně, navíc udělal jednu chybu a přeskočil dvě karty, ale zase získal bonusový bod ($7 - 1 - 2 + 1 = 5$). Svoji figurku může posunout na herním plánu o pět políček vpřed.

Albi