



Chceš uspořádat oslavu nebo se jen tak setkat s kamarády a společně si užít pořádnou legraci? Jednoduše si vyber, na jakou hru máš ty nebo tvoji kamarádi zrovna chuť. Naše pravidla ti vysvětlí, jak se jednotlivé hry hrají.

Pokud se nemůžete s kamarády rozhodnout, kterou hru máte hrát, využijte naše pohádkové točítka. Roztočte šipku a zvolte si hru podle toho, na který symbol na točítku šipka ukázala. Pokud šipka ukázala například na obrázek kašpárka, budete hrát hru Němý kašpárek.

Přejeme vám všem hezkou zábavu!

Kouzlo čaroděje Čáryfuka

Rozverný čaroděj Čáryfuk dostal z dlouhé chvíle nápad, že všechny lidi kolem sebe začaruje tak, že už nebudou tím, kým ve skutečnosti jsou! Kouzlo zasáhlo i tebe. A kdo tedy jsi? Zvíře, nebo dokonce pohádková bytost? Cílem této hry je, abys to co nejrychleji uhodl. Máš štěstí, tvoji kamarádi vědí, kdo jsi, a pomohou ti to odhalit.



Pomůcky: 100 karet označených symbolem předvádění , pro každého hráče 1 čelenka

Počet hráčů: 2–6

Příprava hry:

- Zamíchejte důkladně všechny karty a balíček položte na stůl obrázkem dolů.
- Každý hráč si vezme jednu čelenku a připevní si ji na čelo tak, aby střed čelenky byl uprostřed čela.
- Každému hráči rozdejte jednu kartičku z balíčku. Hráč se na obrázek na kartičce nesmí podívat.
- Poté si každý hráč umístí svou kartičku na čelenku tak, aby ostatní viděli obrázek na kartičce.

Průběh hry:

- Začíná nejmladší hráč, potom se pokračuje po směru hodinových ručiček.
- Hráč, který je na řadě, začne ostatním hráčům pokládat otázky, pomocí kterých má odhalit, kdo vlastně je. Může pokládat jen takové otázky, na které lze odpovědět pouze ANO nebo NE. Například: Jsem zvíře? Umím plavat? Jsem pohádková bytost? Bydlím na zámku?
- Nemůžete pokládat otázky jako například: Kdo jsem? Ze které pohádky mě znáte?
- Hráč, který je na řadě, může pokládat otázky jen do té doby, dokud jeho spoluhráči odpovídají kladně (ANO). Pokud zazní záporná odpověď (NE), tah tohoto hráče končí a na řadě je další hráč.
- Pokud na danou otázku neznáte odpověď, jednoduše řekněte NEVÍM a hráč, který je na řadě, musí vymyslet náhradní otázku.
- Myslíte si, že už víte, kdo jste? Můžete to ostatním odhalit, ale jen tehdy, kdy jste na řadě. Spoluhráči vám prozradí, zda máte pravdu, nebo ne. Pokud jste neuhodli, váš tah končí a na řadě je další hráč. Pokud jste uhodli, stáváte se vítězem hry.

Další tip na hraní:

- Můžete si zahrát víc kol této hry. Z každého kola si vítěz ponechá kartičku se svou postavou. Kdo nasbírá za hodinu více karet, stává se absolutním vítězem celé párty!

Němý kašpárek

Chceš si zahrát na kašpárka a rozveselit svoje publikum? Cílem této hry je předvést pomocí pantomimy pojem z karty tak, aby ho tvůj spoluhráč co nejrychleji uhádl.



Pomůcky: 100 karet označených symbolem předvádění , přesýpací hodiny

Počet hráčů: 4 a více

Příprava hry:

- Důkladně zamíchejte všechny karty a balíček položte na stůl obrázkem dolů.
- Rozdělte se do dvojic, které utvoří herní týmy.

Průběh hry:

- Jeden hráč z týmu, který je na řadě, si vezme kartičku z vrchu balíčku. Nesmí ji nikomu ukázat, ani spoluhráči z týmu.
- Nyní se snaží hráč pomocí pantomimy předvést pojem z karty tak, aby ho jeho spoluhráč z týmu uhodl. Na tento úkol má vymezený čas přesýpacích hodin.
- Při předvádění pojmu se můžete pohybovat, jak chcete. Nesmíte u toho ale mluvit ani vydávat jakékoli zvuky. Dále nesmíte používat žádné předměty a ukazovat na ně.
- Spoluhráč z týmu hráče, který plní úkol, se snaží ve vyměřeném čase uhodnout pojem, který je na obrázku.
- Pokud se mu to podaří, může si tento tým ponechat kartičku s obrázkem. Pokud se mu to nepodaří, kartičku vrátí dospodu balíčku a na řadě je další tým.
- Hráči z týmu, který za hodinu nasbírá nejvíc kartiček, se stávají největšími kašpárky, a tedy vítězi celé hry.

Další tipy na hraní:

- V týmu se při předvádění střídáte.
- Pokud chcete mít hru náročnější, můžete zařadit i dalších 100 karet se symbolem kreslení. Znázorňují například i předměty, a proto jsou tyto pojmy těžší na předvedení pantomimou.

Kreslení víly Amálky

Představ si, že jsi tančil s vílou, která tě očarovala svým kouzlem, a ty teď nemůžeš mluvit. Dokážeš se vyjádřit beze slov? Cílem této hry je nakreslit pojem z karty tak, aby ho tvůj spoluhráč co nejrychleji uhádl.



Pomůcky: 100 karet označených symbolem kreslení , přesýpací hodiny, tužka a papír

Počet hráčů: 4 a více

Příprava hry:

- Důkladně zamíchejte všechny karty a balíček položte na stůl obrázkem dolů.
- Rozdělte se do dvojic, které utvoří herní týmy.

Průběh hry:

- Jeden hráč z týmu, který je na řadě, si vezme kartičku z vrchu balíčku. Nesmí ji nikomu ukázat, ani spoluhráči z týmu.
- Nyní se snaží hráč nakreslit pojem z karty tak, aby ho jeho spoluhráč z týmu uhodl. Na tento úkol má vymezený čas přesýpacích hodin.
- V průběhu kreslení nesmíte mluvit ani ukazovat. Kresba nesmí obsahovat písmena ani číslice.
- Spoluhráč z týmu hráče, který plní úkol, se snaží ve vyměřeném čase uhodnout pojem, který je na obrázku.
- Pokud se mu to podaří, může si tento tým ponechat kartičku s obrázkem. Pokud se mu to nepodaří, kartičku vrátí dospodu balíčku a na řadě je další tým.
- Hráči z týmu, který za hodinu nasbírá nejvíc kartiček, se stávají vítězi celé hry.

Další tipy na hraní:

- V týmu se v kreslení střídáte.
- Pokud chcete mít hru náročnější, můžete zařadit i dalších 100 karet se symbolem předvádění . Znázorňují zvířata nebo pohádkové bytosti, a proto mohou být náročnější na nakreslení.

Čertovské hry

Potřebuješ se se svými kamarády pořádně vyřádit? Vyber si některou z našich čertovských her! Můžeš si vybrat hry seznamovací (označené symbolem ) , které ti umožní blíž poznat tvoje kamarády. Nebo si můžeš vybrat hry na paměť a postřeh (označené symbolem ) , při kterých si potrénuješ mozek. Pro ty nejzlobivější čerty jsou připraveny hry pohybové (označené symbolem ) , při kterých žádná ruka nebo noha nezůstane v klidu. A jestli máš míč, vyber si některou z míčových her (označené symbolem ) . Na každé kartě najdeš popsanou jednu hru. Je tam také uvedeno, pro jaký věk hráčů je hra určená, zda se hraje uvnitř (symbol domečku ) nebo venku (symbol stroměčku ) a jaké pomůcky jsou k dané hře potřeba.



Pomůcky: 100 karet s obrázkem čerta 

Počet hráčů: čím více, tím lépe, nejlépe 3+

Hádkanky princezny Rozmarýny

Když se princezna Rozmarýna měla vdávat, rozhodla se, že princ, kterého si vezme, musí být stejně chytrý jako ona. Dávala tedy princům různé úkoly a záluďné hádkanky. Někdy se dokonce stalo, že pokud nápadník hádkanku neuhodl, ocitl se ve vězení nebo byl předhozen drakovi, aby ho sežral. Když hádkanku uhodl, získal za odměnu nejenom princeznu, ale někdy i celé království. Vyzkoušej si ty i tvoji kamarádi, zda byste v hádkankách obstáli. Karty s hádkankami jsou rozděleny do 3 úrovní náročnosti: od 4 let, od 6 let, od 8 let. U každé hádkanky je uvedena správná odpověď.



Pomůcky: 50 karet s obrázkem princezny , hrací kostka, přesýpací hodiny

Počet hráčů: 2+

Příprava hry:

- Důkladně zamíchejte všechny karty a balíček položte na stůl. Můžete hrát se všemi kartami nebo vybrat karty podle věku hráčů.

Průběh hry:

- Začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, si hodí kostkou. Hráč po jeho levici vezme kartičku z vrchu balíčku a položí mu hádkanku podle čísla na kostce. Zároveň mu začíná měřit čas přesýpacími hodinami. Hráč musí hádkanku uhodnout, než se přesypou hodiny.
- Pokud hráč hádkanku uhodne, může si kartičku ponechat a na řadě je další hráč. Hraje se ve směru hodinových ručiček.
- Pokud hráč hádkanku neuhodne, nezískává nic a na řadě je další hráč. Použitá kartička se vyřadí ze hry.
- Hra končí, když dojdou kartičky v balíčku. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíce karet.

Další tipy na hraní:

- Tuto hru můžete hrát i tak, že jeden bude hádkanky předčítat a všichni ostatní budou hádat. Hod kostkou vždy určí hádkanku na kartě. Kdo uhádne jako první, může si danou kartičku ponechat. Vyhrává opět ten, kdo nasbíral nejvíce karet.

Královské vědomosti

Jistě si z pohádek pamatuješ, že král byl většinou moudrý. Jsi i ty moudrý? Máme pro tebe připraveno 300 otázek, které prověří tvoje znalosti z oblíbených pohádek, písniček a filmů pro děti. Na každé kartičce najdeš 6 otázek. Správnou odpověď na každou otázku najdeš na zadní straně karty. Každá odpověď má 3 varianty (a, b, c), ale pouze ta varianta, která je označená tučným písmem, je správná.



Pomůcky: 50 karet s obrázkem krále , hrací kostka

Počet hráčů: 2+

Příprava hry:

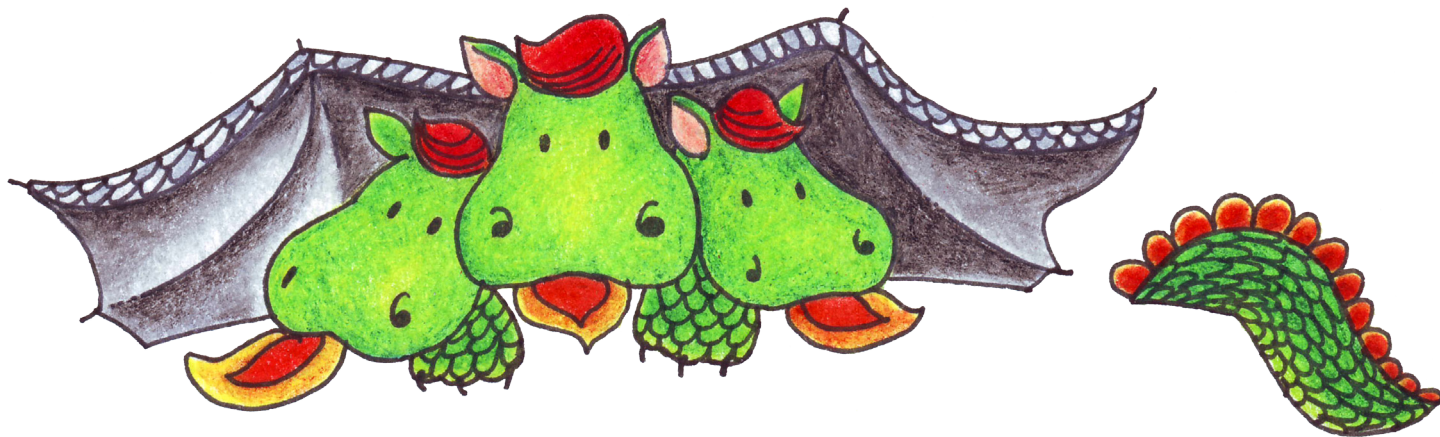
- Důkladně zamíchejte všechny karty a balíček položte na stůl otázkami dolů.

Průběh hry:

- Začíná nejmladší hráč. Hráč, který je na tahu, si hodí kostkou. Hráč po jeho levici vezme kartičku z vrchu balíčku a položí mu otázku podle čísla na kostce.
- Pokud hráč odpoví na otázku správně, může si kartičku ponechat a na řadě je další hráč. Hraje se ve směru hodinových ručiček.
- Pokud hráč odpoví na otázku špatně, nezískává nic a na řadě je další hráč. Použitá kartička se vyřadí ze hry.
- Hra končí, když dojdou kartičky v balíčku. Vyhrává ten, kdo nasbíral nejvíc karet.

Další tipy na hraní:

- Tuto hru můžete hrát i tak, že jeden bude otázky předčítat a všichni ostatní budou hádat. Hod kostkou vždy určí hádanku na kartě. Kdo řekne správnou odpověď jako první, může si danou kartičku ponechat. Vyhrává opět ten, kdo nasbíral nejvíc karet.
- Předem se dohodněte, zda budete při hře využívat varianty odpovědí. Můžete dát spoluhráči na výběr ze 3 variant odpovědi (hodí se hlavně pro mladší a méně zkušené hráče), nebo po něm budete vyžadovat rovnou správnou odpověď.



VÝROBCE A DISTRIBUTOR ČR:
ALBI Česká republika a.s.
www.albi.cz



Pokud máte ke hře nějaké připomínky nebo máte nápady na nové aktivity do této hry, využijte emailovou adresu:
otazky@albi.cz.

Hádanky vytvořil: Robin Král

Otázky vytvořili: Lenka Hanušová a Jakub Erben