

PAMATUJEŠ?

Když se spojí tradiční herní mechanismus a vzpomínky na mládí, může to dopadnou jen dobře! S party hrou Pamatuješ se přenesete zpátky do 80. a 90. let. Ve třech kolech si prostřednictvím vybraných slov připomenete legendární seriály, výrobky a spoustu dalšího. Nejdřív si vyzkoušíte napovídání popisem, ve druhém kole už to musíte zvládnout jediným slovem a ve třetím pantomimou. Sestavte týmy a užijte si to!

CÍL HRY

Vyhrává tým, který získá více bodů. Body by ale neměly být hlavním cílem, tím zůstává určitě nostalgický výlet do mládí a hlavně zábava ve společnosti kamarádů nebo rodiny.

PŘÍPRAVA HRY

Rozdělte se na 2 podobně velké týmy, v každém musí být alespoň 2 hráči. Na kartách najdete slova ve čtyřech různých barvách. Jednu zvolte a slova této barvy budou oba týmy hádat. Karty zamíchejte a vylosujte 25 z nich. Dejte je textem dolů do komínku doprostřed stolu. Hraje se na tři kola. Týmy se vždy střídají po minutě, ve které se snaží dobře napovídat a uhádnout co nejvíce slov. Týmy se střídají do doby, dokud se nedobere všech 25 karet. Z týmu vždy jeden napovídá, zbytek členů hádá. Když je tým znovu na řadě, napovídá další hráč v pořadí. Za každé správně uhádnuté slovo získává tým 1 bod.

I PRVNÍ KOLO – NÁPOVĚDA POPISEM

Napovídáte tak, že popisujete, co je na kartičce. Nesmí ale zaznít kořen slova a není dovolené při napovídání používat ruce. Za každou uhodnutou kartičku máte bod. Když slovo neznáte, nechcete napovídat nebo ho hráči nedokáží uhádnout, můžete říct DÁL a kartičku odložit. V každém kole má tým nárok říct jednou DÁL beztrestně. Druhá a každá další odhozená kartička znamená bod pro soupeře, stejně jako v případě, kdy napovíte kořenem slova. Když řeknete DÁL, přečtěte nahlas, jaké slovo bylo na kartičce, budete to potřebovat v dalším kole. V rámci týmu se s napovídáním hráči střídají.

II DRUHÉ KOLO – JEDNO SLOVO

Vezměte všechny kartičky z prvního kola, zamíchejte je a zase položte doprostřed stolu. Protože už slova znáte z předchozího kola, ve druhém napovídáte jenom jedním slovem. Zdá se to lehké? Ale kdepak. Dobře ho zvažte, žádné další už použít nemůžete. A zase platí, 1 tým = 1 DÁL. Kolo začíná tým, který nezačínal první kolo.

III TŘETÍ KOLO – PANTOMIMA

V posledním kole napovídáte pantomimou. Takže žádná slova, žádné zvuky a žádné pomůcky. Zamíchejte zase stejné kartičky. Začíná opět tým, který otevíral první kolo. Vyhrává, kdo má na konci hry nejvíc bodů.

JAKÁ UZNÁVAT SLOVA?

Bod získáváte, pokud řeknete přesné slovo nebo slovní spojení z kartičky. Výjimkou jsou spojení, která obsahují slova upřesňující kontext. Např. u karty KOLO FAVORIT stačí říct FAVORIT. Když pípne konec limitu, a ještě nepadla správná odpověď (i když napovídající hráč kartu jen viděl), nechejte kartu navrchu balíčku a pokračují soupeři.

VARIANTA O PŘEKOT

Vezměte 40 karet a zvolte barvu. Napovídající hráči se střídají po minutě po směru hodinových ručiček. Hádají všichni hráči zároveň. Stále se hraje v týmech a hráč, který uhádne, získává bod pro svůj tým. Hraje se opět na tři kola se stejnými pravidly.

VARIANTA PRO 3 HRÁČE

Opět se hraje na 3 kola. Zvolíte barvu hádaných slov a každý hráč si vezme 10 karet. Začíná první kolo. Hráč, který je na řadě, napovídá postupně všech 10 karet a ostatní dva hádají. Kdo uhádne, má bod. S nápovědou pokračuje druhý hráč a po něm třetí. Před druhým kolem všech 30 použitých karet zamíchejte a rozdejte stejným dílem. Prostřídejte se v napovídání jedním slovem. Před třetím kolem karty opět zamíchejte a pokračujte pantomimou. Kdo má na konci nejvíce bodů, vyhrál.

VARIANTA PRO 2 HRÁČE (KOOPERATIVNÍ)

Ve dvou nesoutěžíte proti sobě, ale snažíte se společně uhádnout co nejvíc slov v limitu dvou minut. První minutu napovídá jeden hráč, ve druhé minutě druhý. Kolik slov zvládnete uhádnout? Pět, sedm, deset? A kam do dětství vás slova zavedou? Povídejte si, vzpomínejte a bavte se.

PROČ NEJSOU SOUČÁSTÍ HRY PŘESÝPACÍ HODINY?

Měření času je nezbytnou součástí hry, přesýpací hodiny tu ale nenajdete. Proč? Dnes už má skoro každý, dokonce i my dříve narození, mobil s časomírou. Kvůli přesýpacím hodinám by navíc musela být krabička větší, a tím by zbytečně narostla i cena.