



prvních

DESET OBLÍBENÝCH HER



s Fantastickými kartami od IMAGLEE [imaglí]

výběr ze série 365 tipů a triků od IMAGLEE

počet hráčů: 2-6 (případně vícečlenné týmy; lze trénovat i ve variantě solitaire)

délka hry: 2-30 minut (podle počtu rozdaných karet a podle počtu hráčů)

věk: od 7 let

© Imaglee / vydáno v roce 2017

IMAGLEE
FANTASTICKÉ KARTY

..... ú v o d

*Karty pro všechny,
kdo se rádi baví a zároveň i učí*

Objevte spoustu nových her pro svou rodinu a kamarády, zahrajte si staré známé karetní kousky, anebo spolu vymyslete vlastní hry, šité přímo vám na míru.

Máte rádi postřehové hry? Společenské hry? Logické hlavolamy? Chtěli by jste mít vše v jednom?

Fantastické karty od IMAGLEE to umí. Obsahují totiž piktogramy, v nichž se číslo snoubí s obrázkem. Jsou tak prvními číslo-obrázky na světě.

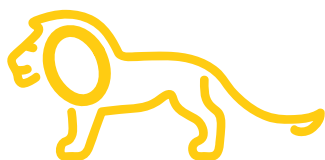
*Vybrali jsme pro vás první desítku našich nejoblíbenějších her.
Více inspirace z dílny IMAGLEE můžete najít na našich facebookových stránkách www.facebook.com/fantastickekarty nebo na webových stránkách www.imaglee.com.*

Přejeme vám mnoho radostných chvil s kartami!

Váš tým Imaglee

..... obsah

o. Souboj vypravěčů - 37/365.....	str. 3
1. Počítací dobble - 11/365.....	str. 4
2. Dobro a zlo - 27/365.....	str. 5
3. Pantomima - 26/365.....	str. 6
4. Slovní fotbal - 16/365.....	str. 7
5. Diplomati - 6/365.....	str. 8
6. Stavitelé - 36/365.....	str. 9
7. Kimova hra - 22/365.....	str. 10
8. Inovátoři - 23/365.....	str. 11
9. Kreativní domino - 39/365.....	str. 12



Souboj vypravěčů

37/365

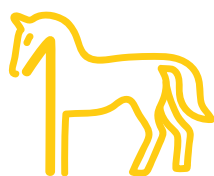
Cílem hry je vymyslet co nejštvavnatější příběh.

„Vypravěč nemluví toliko slovy. Kde se nedostává slovního bohatství, je přece možno vypomoci si posunky, mimikou obličejem, modulací hlasu. Líčí-li vypravěč něco pochmurného, ztlumí hlas, šeptá.“
(LANGER, Jiří: Devět bran Chasidů tajemství, 2. vyd., Praha: Čs. spisovatel, 1965, s. 52.)

Vylosujte pět karet.

Každý hráč s nimi odvypráví ten nejlepší příběh, který ho napadne. Má za úkol zapojit především hlavní obrázky na kartách. Může si ovšem pomoci vedlejšími symboly, čísly i barvami.

Vítěze určí buď porota, nebo všichni přítomní (včetně hráčů). Každý z přítomných má 3 hlasy, které může udělit jednomu nebo více vypravěčům (kromě sebe;-)).



Počítací dobble

11/365

Počítací dobble (připomíná dobble ve variantě studna)

Cílem hry je zbavit se všech karet z vlastního lízacího balíčku.

Příprava hry:

jednu kartu položte doprostřed stolu. Rozdejte každému hráči stejný počet karet do jeho vlastního lízacího balíčku, karty jsou obrázky dolů. Případné přebývající karty odložte stranou.

Začátek hry:

na daný signál si každý hráč vezme horní čtyři karty ze svého lízacího balíčku.

Průběh hry:

kdo jako první **vytvoří a řekne příklad** s použitím 1-4 karet z ruky **tak, aby vyšel výsledek na kartě uprostřed stolu**, tyto karty na ni odhazuje. Lze libovolně sčítat, odčítat, násobit, dělit a závorovat. **Znaménka si hráči domyslí**. Lze i umocňovat a odmocňovat, ale je nutné vždy mít kartu s příslušným číslem (dvojku pro druhou mocninu nebo druhou odmocninu, obdobně nulu, jedničku, trojku, ...).

Příklad: uprostřed stolu je karta s číslem 4, v ruce mám karty osmičku, čtyřku a dvě pětky. Můžu dát na stůl pouze čtyřku. Anebo osmičku a čtyřku s tím, že řeknu „osm mínus čtyři“. Anebo všechny čtyři karty a řeknu např. „osm mínus čtyři plus pět mínus pět“.

Pokud se hráč splete, jeden tah stojí. Hra plynule pokračuje dalším tahem.

V každém okamžiku může mít každý hráč v ruce nejvýše 4 karty. **Hráč si může kdykoli v průběhu hry dolíznout ze svého balíčku do maximálního počtu 4 karet.**

Pokud se stane, že žádný z hráčů nemůže hrát, všichni hráči si berou jednu kartu z lízacího balíčku.

V takovém případě neplatí pravidlo o nejvýše 4 kartách v ruce.

Lze hrát jak s kartami v ruce, tak s kartami na stole.



Dobro a zlo

27/365

Kreativní rozcvička, postřehová hra

Cíl hry:

co nejrafinovaněji zaškodit, resp. co nejlépe pomoci předchozí kartě prostřednictvím vlastní karty. Tedy cílem hry je královsky se pobavit a přitom roztočit kreativní obvody. Můžete vzpomenout na československé disidenty za komunistického režimu, kteří museli vymyslet spoustu fint, aby oklamali estébáky (příspěvek publikován 17.11.2017).

Příprava hry:

Jsou potřeba oba balíčky (černý i bílý).

Na stůl položíme jednu kartu obrázkem nahoru, každému hráči rozdáme 4 karty (ideálně 2 karty z bílého balíčku a 2 z černého balíčku).

Průběh hry:

Hraje se s prostředními obrázky na kartách. Karty se pokládají na sebe.

Každý hráč se snaží co nejrafinovaněji zaškodit, resp. co nejlépe pomoci prostřednímu obrázku na horní kartě. Kartami z bílého balíčku hráči pomáhají, těmi z černého balíčku škodí.

Například:

pokud na stole leží pes a hráč má v ruce černou kočku, může ji položit na psa a oznámit rafinované mučení: např. kočka psovi naprská do žrádla, anebo se mu vyčůrá do rajónu anebo ... (doplňte dle libosti). Pak třeba hřeben z bílé krabičky může kočku učesat.

Lze hrát po kruhu anebo bez určeného pořadí, záleží na domluvě hráčů.



Pantomima

26/365

Dejte si obrázek na hlavu bez toho, že byste se na něj podívali, **a nechte ostatní pantomimicky předvádět** to, co je na hlavním obrázku.

Můžete to pojmout jako trénink pro každodenní život: řeč těla je až 60 % veškeré mezilidské komunikace.



Slovní fotbal

16/365

Karty se pokládají na sebe jako ve hře Prší, navazuje se buď v češtině, nebo v cizím jazyce.

Když hráč kdekoli na jedné ze svých karet objeví cokoli, co dokáže pojmenovat a výraz začíná na poslední či předposlední písmeno ze slova, které řekl předchozí hráč, pak aktuální hráč kartu odhodí a řekne příslušné slovo či sousloví.

Např. na slovo P-E-J-S-E-K ten, kdo má červenou jedničku s pyramidovitou horou (+ koněm, botou a koloběžkou), může navázat např. slovem *Elbrus* nebo *koloběžka*.

Pokud hráč neví, líže si kartu.

Za nápad na tuto hru děkujeme pedagogům ze semináře na Fakultní základní škole Hálkova v Olomouci.



Diplomati

6/365

Diplomati aneb **Vysvětli mi to pomocí vybraných slov, barev a čísel.**

Motivace:

Představte si, že jste ve vybrané společnosti, kde v každé větě musíte použít jedno z vybraných slov, čísel či barev.

Jak hrát:

hra připomíná televizní soutěž Kufr. Jeden člen týmu se snaží ostatním členům týmu **vysvětlit v omezeném čase co nejvíce slov.** Ovšem pozor: musí to udělat pomocí vybraných slov. **V každé nápovědě musí použít aspoň jednu informaci obsaženou na jedné ze tří karet,** které si jeho tým vylosoval. Snaží se zapojit především velké obrázky na kartách; pomáhá si těmi malými a využívá také barvy a čísla na kartách. Lze použít i součásti obrázků (např. oko, větev atp.) Každý hráč může vyslovit tolik nápověd, kolik jen chce. Pochopitelně se všechny musejí vztahovat k informacím na kartách.

Například vysvětlujeme slovo **Křemílek**:

pokud máme na kartách domeček (nebo les), můžeme začít s nápovědou, že žil v pařezové chaloupce,

pokud máme na kartě balón, můžeme říct, že jeho parťák, Vochomůrka byl kulatý jako balón,

pokud máme šálu, zmíníme, že nosil pruhovanou šálu,

pokud kočárek, řekneme, že je to pohádka pro děti,

pokud čepici či jakoukoli bílou kartu, zmíníme, že nosil bílou čepičku,

pokud máme kočku, řekneme, že ho namluvila „kočka“ Jiřina Bohdalová,

pokud máme červenou, modrou a bílou kartu, řekneme, že to je česk(oslovenský) večerníček atp.



Stavitelé

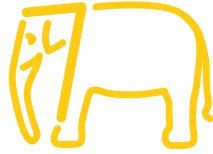
36/365

Stavitelé aneb Šikmá věž v Pise, Kolibřík, jeden z Nazcaských obrazců, anebo jiná stavba či obrazec ve 3D či ve 2D.

Tato hra je pro všechny, kdo rádi staví nové stavby a skládají obrazce. Hra vás vtáhne na dlouhé desítky minut a přeladí vás na tvořivou vlnovou délku.

Veźměte si karty minimálně ze dvou balíčků a stavte do šířky nebo do výšky. Nechte se vést intuicí anebo zkuste ztvárnit něco fotogenického: Šikmou věž v Pise anebo třeba Kolibříka.

Bodování: jako v krasobruslení. 0-6 bodů za technickou stránku věci (čím více karet uplatníte a čím větší stavba bude, tím lépe) a 0-6 bodů za tu estetickou. Nejvyšší součet vyhrává.



Kimova hra

22/365

Která karta zmizela?

soutěžní varianta pro skupinu 3-6 hráčů

Cíl hry:

cílem hry je získat co nejvíce karet (bodů).

Příprava hry:

vezmeme např. 10 karet a otočíme je obrázkem nahoru.

Průběh hry:

jeden hráč („gamemaster“) napočítá do desíti, pak karty vezme, otočí je rubem vzhůru, jednu kartu z nich vybere a ty ostatní položí zpět na stůl, obrázkem vzhůru. **Kdo jako první správně řekne, která karta zmizela, získává ji.**

Pokud se hráč splete, o danou kartu již nesoutěží.

Hra pokračuje s počtem karet o jednu menším (v tomto případě s 9 kartami) a počítá se již jen do devíti. S 8 kartami se počítá již jen do osmi. Hra končí, když na stole zůstane poslední karta. Kdo získá nejvíce karet, vyhrává.



Inovátoři

23/365

Vylosujte si dvě karty a **vymyslete, jaký problém může vzniknout mezi hlavními obrázky na kartách.**

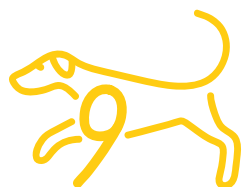
A pak přijďte na co nejvíce nápadů, jak jej vyřešit.

Příklad:

Jaký problém může nastat mezi čepicí a šálou?

Třeba **že spolu neladí**. A jsou mezi námi (mezi námi muži;-) tací, kteří to nepoznají. Co takhle prodávat sady čepice dohromady s šálami v barvách, které se k sobě barevně hodí? (Nejen ty v barvách fotbalových mužstev.)

Máte-li hotovo, vylosujte si nové dvě (anebo rovnou tři) karty a pokračujte.



Kreativní domino

39/365

Kreativní domino je **hra na kreativitu a na sluchovou paměť** (na zapamatování toho, co vymysleli ostatní hráči). **Hraje se s vedlejšími symboly na kartách** (tedy nikoli s hlavními symboly uprostřed karet, ale pouze s těmi malými u okrajů karet).

Cílem hry je získat co nejvíce karet (v součtu za první a druhou část hry).

Příprava hry:

- Jednu kartu otočíme obrázkem nahoru, ta je jádrem, od kterého se bude struktura rozvětvovat na všechny strany.
- Každému hráči rozdáme 6 karet.

Princip a průběh hry:

Hráč se zbavuje karet tak, že přikládá jednu ze svých karet k některému neobsazenému vedlejšímu symbolu. Karty se tedy přikládají obdobně jako kostky v dominu.

Hráč přitom vysvětlí, jakým způsobem spolu souvisejí symboly, které se po přiložení nové karty dotýkají. Lze použít jakékoli logické či jiné odůvodnění (např.: „fotoaparát + slon“ = safari anebo prostě slon očichává fotoaparát, „kočka + pes“ = Josef Čapek anebo prostě kočka kousla psa).

Důležité je, že **ostatní hráči nemají právo veta, pouze si sdělení hráče, který mluví, snaží přesně zapamatovat.** Přiložená karta se stává součástí struktury, „dominového pavouka“, a hraje se dál.

První část hry končí, když se jeden z hráčů zbaví všech svých karet.

Vítěz první části hry obdrží jako odměnu všechny karty, které ostatní hráči nestačili využít. Co karta, to 1 bod.

V druhé části hry hráči postupně rozebírají „dominového pavouka“ od konců (tak, aby se struktura nerozpáda). Při rozebírání je třeba vždy správně pojmenovat daný „kloub“, tedy místo, kde se dotýkají dvě karty. Kartu získává hráč, který správně (tj. shodně jako v první části hry) pojmenuje kloub, jenž kartu pojí ke struktuře. **Prvotní (jádrovou) kartu nelze odebrat. Ta zůstává na stole až do konce hry.** Pokud je kloub chybně pojmenován, koncová karta se odloží do odhazovacího balíčku (karty tedy nikdo nezíská) a **hráč, který se spletl, jedno kolo stojí.**

Hra končí, když na stole zůstane jádrová karta. Vítězí hráč, který získal nejvíce karet (z obou částí hry dohromady).