



PICASSO

Skvělá zábava při hádání bláznivých obrázků

Využijte naplno svoji kreativitu a pomocí jednoduchých geometrických tvarů vytvářejte obrazy podobně jako slavný malíř. Poznají spoluhráči vaši mrkev nebo budík? Kreativní zábavná hra pro celou rodinu.

Obsah:

Návod
karty
5 dlouhých tyček
5 krátkých tyček
provázek
geometrické tvary
herní plán v podobě obrazu s rámem

Cíl hry:

Znázornit obrázky a slova na kartách s použitím tyček, tvarů a provázku tak, aby spoluhráč poznal, co je na původní kartě. Čím méně předmětů ke znázornění slova potřebujete, tím víc bodů za slovo získáte, tím máte větší šanci vyhrát.

Příprava:

Zamíchejte karty lícem dolů. Rozhodněte, kolik kol chcete hrát, a vynásojte počtem hráčů - tolik karet vyberte. Pokud je to vaše první hra, začněte 3 kartami na hráče.

Doprostřed stolu umístíte herní plán – malířské plátno s rámem, kde budete vytvářet obrazy pomocí sady tyček, tvarů a provázku, které prozatím umístíte vedle plánu.

Hra:

Začíná nejstarší hráč, dále hráči pokračují ve směru pohybu hodinových ručiček. Hráč, který je na tahu, si vybere kartu, prohlédne si ji a neukazuje ji ostatním hráčům a pokusí se na herním plánu znázornit obrázek z karty pomocí tyček, geometrických tvarů a provázku tak, že pokládá předměty na hrací plán v podobě obrazu. Ostatní hráči se snaží uhodnout, co je na kartě. Stavitel během předvádění obrázku nemluví, negestikuluje, může jenom před hrou domluveným gestem naznačit, že hádání se ubírá správným směrem.

Pokud hráč uhodne slovo, které stavitel předvádí, dostane kartu v hodnotě 5 bodů, kterou si ponechá. Na koci hry se hodnoty karet sečtou se všemi získanými body.

Stavitel dostane body podle počtu použitých předmětů ke znázornění. Každá karta má před uhodnutím pomyslnou hodnotu 10. Od této hodnoty se pak odečítají body za předměty použité k převádění: krátká a dlouhá tyčka – 1 bod, geometrické tvary – 2 body, provázek – 3 body. (body si zapisujete, nebo použijte k počítání bodů sirky nebo kuličky, fazole, ... – co má kdo doma k dispozici).

Příklad:

Pokoušíte se znázornit kočku.

Slovo bylo uhodnuto poté, co jste použili 1 tvar (2 body) a 4 tyčky (po 1 bodu) – tedy 6, celkem za uhodnuté slovo 10 – 6 = **4 body**.

Hráč, který uhodnul správné slovo, vyhrává kartu a stavitel vyhrává 4 body.

A pokud jste použili stavební prvky přesahující hodnotu 10, karta propadá a nikdo nedostává ani body ani kartu.

Konec hry:

Hra končí vyčerpáním karet vyčleňných pro hru.

Spočítejte celkově dosažené body a připočítejte hodnoty karet (5 bodů za každou kartu). Vyhrává hráč, který získal nejvíce bodů.