



.....

SEDM OBLÍBENÝCH HER

.....

s Fantastickými kartami od IMAGLEE² [imaglí]

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

délka hry: 1-30 minut (podle počtu rozdaných karet a podle počtu hráčů)

věk: od 7 let

© Imaglee / vydáno v prosinci 2018

IMAGLEE
FANTASTICKÉ KARTY

• • • • • • • • • • Ú v o d • • • • • • • • • •

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

Fantastické karty Imaglee slaví tři roky! Našly své místo na více než 250 školách, ve více než 2.500 rodinách a jsou nedílnou součástí repertoáru nejednoho speciálního pedagoga, jazykového lektora či kouče. Nejdále doputovaly do science centra v australském Perthu.

Díky úspěšné crowdfundingové kampani si nyní můžete zahrát s novými čtyřbarevnými kartami v pastelových barvách. Padesátka karet z modré krabičky se skvěle hodí na karetní hry (když držíte karty v ruce, v rozích karet vidíte čísla) a je ve výraznějších barvách. Padesátka karet ze zelené krabičky je v tlumenějších barvách a je jako stvořená pro stolní hry (velké číslo v piktoqramu se nachází uprostřed karty).

Jako bonus najdete v každé krabičce prázdnou kartu na vlastního žolíka a speciální kartu ke stoletému výročí Československa (28. 10. 2018).

Vybrali jsme pro vás sedm her, které využívají pestrobarevnosti nové stovky karet. Kromě dobré zábavy se můžete těšit i na trénink mozku na sedmero způsobů.

Možnosti karet Imaglee jsou téměř neomezené. Pro inspiraci se můžete podívat na 365 tipů a triků od IMAGLEE na facebookových stránkách www.facebook.com/fantastickekarty anebo si můžete stáhnout další hry s Imaglee z webu www.imaglee.com. Chtěli byste ještě něco navíc? Vymyslete svoje vlastní hry s Imaglee anebo si třeba zahrajte klasiku jako větší bere nebo kvarteto.

Přejeme vám spoustu příjemných chvil s kartami!

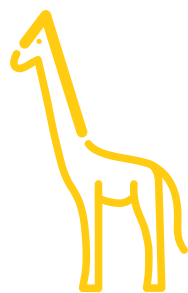
Váš tým Imaglee

I. Společenské hry pro malou skupinu

- 1. Kreativní domino** (stačí 1 krabička)
trénink fantazie, sluchové paměti a empatie, 5 – 10 minut
- 2. Živelné pexeso** (obě krabičky)
postřehová hra, 1 – 3 minuty
- 3. Jazykový ping-pong pro dva**
(stačí 1 krabička, ideálně obě – kvůli pestrosti barev)
trénink slovní zásoby, 2 – 15 minut
- 4. Chňapák** (stačí zelená krabička, ideálně obě)
matematická postřehová hra pro dva, 3 – 15 minut

II. Společenské hry pro velkou i malou skupinu

- 5. Nekonečný příběh** (stačí 1 krabička)
vyprávění, hraje se celou věčností
- 6. Miss maturita** (stačí 1 krabička, ideálně obě – kvůli pestrosti barev)
argumentační hra, 5 – 30 minut
- 7. Válka barev na týmy** (obě krabičky – kvůli pestrosti barev)
znalostní párty hra, 3 – 15 minut



Kreativní domino

Kreativní domino, královská hra s Fantastickými kartami Imaglee, je hra na kreativitu a na sluchovou paměť (na zapamatování toho, co vymysleli ostatní hráči). Hraje se s malými symboly u okrajů karet (hlavní symboly uprostřed karet jako by tam nebyly). Hráči si nedávají přednost, tedy kdo ví, ten hraje.

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 „pavouk“ větvit na všechny strany. Každému hráči rozdáme např. 4 karty.

PRINCIP A PRŮBĚH HRY: hráč se zbavuje karet tak, že přikládá jednu ze svých karet k některému neobsazenému malému 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. Může použít jakékoli logické či jiné odůvodnění (např.: „prsten + žába“ = začarovaná princezna anebo také žába si vybírá na prsten, „žirafa + lenochod“ = ZOO anebo třeba žirafa hledá lenochoda).

Důležité je, že ostatní hráči nemají právo veta, pouze si snaží přesně zapamatovat, co řekli druzí. Přiložená karta se stává součástí rozvětveného „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 se hráči snaží správně si vybavit, co řekli jejich soupeři v první části hry; svoje vlastní nápady opakovat nesmí. Postupně rozebírají „dominového pavouka“ od konců (tak, aby se struktura nerozpadla na víc částí) a nedávají si při tom přednost. Kdo si myslí, že si správně pamatuje nápad některého ze svých soupeřů, sáhne na kartu, kterou chce odebrat, a řekne, co si myslí, že padlo na daném místě v první části hry. Pokud se trefí, bere si kartu, na kterou sáhnul. Pokud se netrefí, kartu odloží do odhazovacího balíčku (kartu tedy nikdo nezíská) a jedno kolo stojí.

Prvotní (jádrovou) kartu nelze odebrat. Hra končí, když na stole zůstane jen jádrová karta. Vítězí hráč, který získal nejvíce karet (z obou částí hry dohromady).

TIP: pro asociace můžete využít i čísla schovaná v piktogramech, např. tam, kde se dotýká číslo 6 a číslo 0, může tenisový fanoušek říct slovo „kanár“.



Živelné pexeso

Zamíchejte karty z obou balíčků obrázky nahoru tak, že se některé karty budou překrývat. Hledejte dokonalé dvojice (např. prsten z modrého balíčku + prsten ze zeleného balíčku; piktogram zvířete + hlava zvířete netvoří dvojici). Kdo si na dvojici sáhne, je jeho. Přednost si v této hře nedáváte. Vítězí ten, kdo získá nejvíce dvojic.



Jazykový ping-pong pro dva

CÍLEM HRY je získat co nejvíce karet.

PŘÍPRAVA HRY: vyberte do balíčku od každého čísla jednu kartu a položte zamíchaný balíček karet „vzhůru nohama“, tedy karty leží obrázky vzhůru. Vždy se hraje o svrchní kartu.

PRŮBĚH HRY: hráči se střídají v pojmenovávání toho, co vše vidí na kartě (barvy, čísla, obrázky a součásti obrázků). Začíná mladší hráč. Slova se nesmí opakovat.

Kartu získává ten hráč, který „zahrál vítězný úder“ (jeho soupeř není schopen vymyslet další slovo). Další kolo rozehrává hráč, který předchozím kole „nevybral vítězný úder“.

Lze hrát s časovým limitem (se stopkami, s přesýpacími hodinami anebo s rozhodčím, který nahlas odpočítává). Hra končí, když v balíčku dojdou karty.



Chňapák

CÍLEM HRY je získat co nejvíce karet.

PŘÍPRAVA HRY: karty rozdělte na 3 hromádky: z jedné hromádky otáčí karty jeden hráč na svůj vlastní odhazovací balíček, z druhé hromádky ten druhý a z té třetí se doplňuje do „výlohy“ (vždy do počtu 4 karet, umístěných vedle sebe).

PRŮBĚH HRY: hráči se střídají v otáčení karet z vlastní hromádky (a pokládají je na vlastní odhazovací balíček).

Kdo jako první chňapne po 1 či více kartách z „výlohy“, které v součtu dávají součet na aktuálně svrchních otočených kartách na dvou odhazovacích balíčcích, je získává. Pokud hráč udělá chybu, přichází o tolik svých bodových karet, po kolika chňapnul. Pak se doplňuje „výloha“. Bezprostředně po doplnění výlohy se nechňapá, nýbrž ten hráč, který je na řadě, otáčí novou kartu.

Když se hráč dostane na konec dolízavacího balíčku, odložené karty (kromě té svrchní) otočí rubem vzhůru a pokračuje ve hře. Hra končí, když se vyčerpají dolízavací balíčky.

TIPY: když se vyčerpá balíček pro dokládání do „výlohy“, hráči jej doplní ze svých balíčků (nikoli ze svých bodů). Pokud chcete, aby hra dobře plynula, můžete po několika tazích, kdy nikdo nechňapne, vyměnit karty ve „výloze“ (např. když jsou ve výloze tři nuly a jednička, šance, že hráčům přijde kombinace „nula s jedničkou“, je nízká). Speciální kartu k výročí 100 let ČSR můžete využít jako žolíka, který může nabývat libovolné číselné hodnoty, kterou nese (0, 1, 2 nebo 8).



Nekonečný příběh

Hra pro 2 - 25 hráčů, která rozvíjí fantazii a vypravěčské schopnosti.

CÍLEM HRY je vydržet jako skupina co nejdéle. Když odpadne více než polovina hráčů, hra končí.

PRŮBĚH HRY: První hráč otočí čtveřici karet obrázky nahoru. Využije především velké obrázky s tím, že si může pomoci vedlejšími obrázky, čísly i barvami. Druhý hráč sejme z balíčku další 4 karty a naváže svou částí příběhu. Třetí hráč pokračuje obdobně, a tak se příběh odvíjí dál a dál.

Chcete si hru zpestřit? Cestujte při vyprávění do Ypsilonie a zpátky (a pořád dokola). To znamená, že se musí střídat tvrdá y a měkká i po obojetných souhláskách (b, f, l, m, p, s, v, z). Tedy např. když padne slovo „žáby“, pak nemůže následovat „kvákaly“, ale „viděly rezavou lišku“ říci lze. Kdo udělá chybu, vypadává ze hry. Vítězem je ten, kdo zůstane ve hře jako poslední.



Miss maturita

Pohrajte si s maturitními (i vysokoškolskými) tématy jako kočka s myší.

PŘÍPRAVA HRY: Hráči se rozdělí do tří týmů a každý hráč napíše na lísteček téma a hodí ho do klobouku. Doporučujeme mezi ně zamíchat i termíny, které si chcete potrénovat (např. Picasso, Pythagorova věta, fotosyntéza atd.).

PRŮBĚH HRY: Na začátku hry každý tým obdrží 10 karet („lajků“, tedy karet rubem nahoru) a vylosuje si téma z klobouku.

Pak se vylosuje jedna karta (např. oranžová karta s velrybou uprostřed). Týmy mají 2 minuty na přípravu a pak každý tým (jeden po druhém) se snaží během 60 sekund co nejpřesvědčivěji obhájit, že daná karta je jeho. Využije čísla, obrázky i barvy na kartě.

Každý tým má v každém kole jeden „lajk“ (karty rubem nahoru) a dá ho tomu soupeřícímu týmu, jehož argumentace mu přišla přesvědčivější (může zohlednit nejen logickou stránku argumentace, ale i tu rétorickou).

Můžete hrát třeba na 9 kol. Vítězí tým s nejvyšším počtem bodů.

Je na vás, po kolik kolech si vylosujete nový lísteček (doporučujeme tak po 3 kolech).



Válka barev

CÍLEM HRY je zbavit se karet. Navazuje se názvy filmů, kapel, skladeb a knížek.

PŘÍPRAVA HRY: každý tým dostane stejný počet karet.

PRŮBĚH HRY: začíná nejmladší hráč – odhodí kartu a řekne zažité „barevné“ slovní spojení z literatury, hudby nebo filmu. Tedy např. odhazuje růžovou a říká Růžový panter.

Hráči si nedávají přednost: kdo ví, hraje. Protože jde o válku barev, nelze na kartu hodit kartu stejné barvy; pozn.: pokud se hráči nedomluví jinak, ve hře je 7 barev: žlutá, oranžová, růžová, červená, modrá (2x), zelená (2x) a hnědá (2x). Další hráč tedy např. odhodí modrou a řekne Modrá laguna, příp. zelenou (Zelené pahorky africké) anebo třeba červenou (Red Hot Chilli Peppers).