



PARTY

ALIAS

Zawartość:
plansza ze strzałką,
6 pionków,
300 kart z hasłami,
100 kart imprezowych,
klepsydra.



Alias to klasyczna pozycja w świecie gier planszowych, rozgrywana w drużynach złożonych z dwóch lub więcej osób. Polega na objaśnianiu członkom swojego zespołu haseł przy użyciu synonimów, przeciwieństw lub czegokolwiek, co podpowiada nam wyobraźnia. Im więcej ich odgadną, nim upłynie czas od odmierzany klepsydrą, tym lepiej – za każde odgadnięte hasło przesuwają swój pionek o jedno pole. Drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety, wygrywa.

Party Alias zawiera dodatkowy element: podczas wyjaśniania czasem trzeba wykonywać różne, nieraz zwiariowane zadania.

ZASADY W SKRÓCIE

1. Drużyny na przemian tłumaczą hasła. W każdej rundzie inny członek drużyny tłumaczy hasło.
2. Liczba odgadniętych haseł = liczba pól, o którą przesuwamy pionek na planszy.
3. Każdy błąd i każde pominięte hasło oznacza punkt karny (punkty karne odejmuje się od wyniku).
4. Pola na planszy są ponumerowane od 1 do 8. To, na jakim polu stoi pionek na początku kolejki, określa numer haseł do tłumaczenia z kolejnych kart.
5. Pola imprezowe odsyłają do kart imprezowych, a te opisują zadania do wykonania podczas tłumaczenia.
6. Po odgadnięciu hasła i wykonaniu zadania drużyna rzuca kostką. Liczba oczek określa liczbę dodatkowych punktów.
7. Drużyna, która osiągnie metę, zwycięża.

Przygotowanie gry

Oddzielić karty z hasłami **1** od kart imprezowych **2** i potasować, a następnie położyć każdy stos w odpowiednim miejscu na planszy, koszulkami ku górze.



Przymocować strzałkę do przeznaczonego do tego miejsca na planszy **3**.



Należy tak zorganizować przestrzeń, aby możliwe było wykonywanie zadań.

Podzielić się na drużyny (jeśli w drużynie jest więcej niż dwie osoby, zob. *Zasady specjalne*). Każda drużyna kładzie swój pionek na polu startowym **4**.



Przebieg gry

1. Pola na planszy są ponumerowane od 1 do 8. Sprawdzamy, na jakim polu stoi pionek na początku kolejki. Objasniający (którym w każdej rundzie danej drużyny jest inny jej członek) tłumaczy z kolejnych kart hasła oznaczone takim właśnie numerem.
2. Ustalamy, kto w pierwszej rundzie będzie objaśniał, a kto odgadywał. Objasniający bierze ze stosu niewielką część kart z hasłami. Odwrócona zostaje klepsydra i zaczyna się tłumaczenie. Po odgadnięciu hasła kartę odkłada się na stół i rozpoczyna objaśnianie hasła o tym samym numerze z kolejnej karty.
3. Gdy przesypane są zawartość klepsydry, członkowie drużyny przeciwnej krzyczą „Stop!”. Jeśli ostatnie hasło nie zostało odgadnięte, teraz również oni mogą podjąć próbę jego odgadnięcia. Jeśli im się to uda, zdobywają punkt i przesuwają pionek o jedno pole.
4. Liczba odgadniętych haseł równa się liczbie pól do przemierzenia na planszy (zob. *Punkty karne*).
5. Wykorzystane karty kładzione są na spód stosu i rundę rozpoczyna kolejna drużyna.

6. Na planszy znajdują się pola oznaczone jako imprezowe. Gdy w momencie rozpoczęcia kolejki pionek drużyny stoi na takim polu, kolejne objaśnianie dokonuje się z zastosowaniem zadania opisanego na karcie imprezowej (zob. *Karty imprezowe*). Jeśli hasło zostanie w takiej sytuacji odgadnięte, drużyna ma prawo do zakręcenia ruletką i przesunięcia się o tyle pól, ile ona wskazuje.



7. Wygra drużyna, która jako pierwsza dotrze do mety.



Wyjaśnianie

Hasłami mogą być przymiotniki, rzeczowniki, czasowniki itd. Mogą nim być także wielowyrazowe wyrażenia. Los rozstrzyga, jakie hasło przypada drużynie do tłumaczenia.

Wyjaśnianie zaczynamy w momencie obrócenia klepsydry. Podajemy jak najwięcej wskazówek, dopóki hasło nie zostanie odgadnięte lub gdy przesypane są zawartość klepsydry. Pamiętajmy, że to gra imprezowa, więc nie trzeba traktować zasad zbyt poważnie. Uzgodnijcie między sobą, na ile elastycznie można do nich podchodzić.

Hasło musi być odgadnięte dokładnie i w całości. W trakcie objaśniania nie wolno wykorzystywać odmian objaśnianego słowa (np. jagoda-jagodzie) czy wyrazów pochodnych (np. jagoda-jagodowy).

Nie można również wypowiadać słów, które stanowią część odgadywanego hasła (nie można wymienić słów „motor” i „rower”, tłumacząc słowo „motorower”). Jeśli jednak w trakcie tłumaczenia drużyna trafnie odgadnie część hasła, tłumaczący może jej używać do dalszych wyjaśnień (np. wyrazu „szczur”, gdy odgadywanym hasłem jest „szczurołap”).

Objaśnianie w języku obcym jest niedozwolone, chyba że zgodzą się na to wszyscy gracze.

Punkty karne

Jeśli tłumaczący popełni błąd (np. wypowie taką część tłumaczonego hasła, która jeszcze nie została odgadnięta), drużyna otrzymuje punkt karny. Dlatego ważne jest, aby czujność

zachowywała drużyna przeciwna i wyłapywała takie błędy.

Punkty karne odejmuje się od zdobytych. Jeśli więc drużyna odgadła 6 haseł, jednak popełniła 2 błędy, to przesuwa się o 4 pola ($6 - 2 = 4$).

Jeśli tłumaczący uzna jakieś hasło za zbyt trudne, może je pominąć, jednak i w takiej sytuacji drużyna otrzymuje punkt karny i musi odjąć go od całkowitego wyniku.

Karty imprezowe

Gdy w momencie rozpoczęcia kolejki pionek drużyny stoi na polu imprezowym, hasło będzie tłumaczone w sposób szczególny, tj. trzeba będzie w jego trakcie wykonywać zadanie z karty imprezowej. Jeśli nie przeszkodzi to w odgadnięciu hasła i zostanie ono podane, to **oprócz** punktów zdobytych normalnie w tej rundzie drużyna zdobędzie dodatkowe, a ich liczbę określi strzałka (1-3).

W trakcie tłumaczenia z zadaniem specjalnym klepsydra wykorzystywana jest tak, jak w innych przypadkach. Obraca się ją **po odczytaniu zadania z karty** i upewnieniu się, że wszyscy dobrze zrozumieli jego treść.

Drużyna może również zrezygnować z wykonywania zadania, jednak kosztem 5 punktów karnych.

Jeśli w zadanie zaangażowani są członkowie drugiej drużyny, nie mogą celowo spowalniać przeciwników.

Jeśli hasło zostanie odgadnięte, a zadanie wykonane prawidłowo, to drużyna kręci klepsydrą i przesuwa pionek o tyle pól, ile wskaże strzałka.

Zasady specjalne

Jeśli na drużynę składa się więcej niż dwóch zawodników, to w trakcie normalnego przebiegu gry (bez zadania specjalnego) jedna osoba tłumaczy, a odgadują wszyscy pozostali. Jeśli jednak wykonywane jest zadanie z karty imprezowej, to do odgadywania wyznacza się tylko jednego członka drużyny.