dorośli | 18+ lat | 4+ graczy | 45+ minut

PL

LATE NIGHT ALIAS®

TACTIC

Zawartość:

300 kart z hasłami, 100 czystych kart, plansza, 6 pionków, klepsydra, pudełko na karty, ołówek.

Cel gry

Gracze wyjaśniają hasła, używając innych słów, synonimów lub przeciwieństw. Osoba objaśniająca stara się, żeby jej partner lub drużyna odgadła jak najwięcej słów przed przesypaniem się piasku w klepsydrze. Drużyna przesuwa na planszy pionek o tyle pól, ile haseł udało się odgadnąć. Pierwsza drużyna, która dotrze do mety, wygrywa.

Przygotowanie do gry

1. Przed pierwszą rozgrywką złożyć pudełko (sejf) na karty, jak pokazano na rysunkach 1-2.
2. Każdy gracz zapisuje na pustej karcie dowolne hasło, jakie przyjdzie mu do głowy. Użycie wyobraźni i przekraczanie granic wskazane! Karty z zapisanymi hasłami znajdą się w sejfie, aż któryś z zawodników będzie je musiał wyjaśnić! W sejfie powinno znaleźć się 12 kart, więc w razie potrzeby niektórzy gracze niech zapiszą hasła na więcej niż jednej karcie. Żeby było wiadomo, które hasło zostało ostatnio napisane, gracz zapisuje je najpierw na białej stronie karty, a jeśli zabraknie miejsca – na niebieskiej. Inni gracze nie mogą zobaczyć wypisanych haseł!
3. Obok planszy umieścić karty z hasłami, klepsydrę, czyste karty i ołówek.
4. Każda drużyna bierze pionek i stawia go na polu startowym.
5. Każdy gracz wkłada do sejfu zapisane przez siebie czyste karty. Zamknięty sejf z kartami zostaje położony obok planszy.
6. Gracze wybierają, która drużyna zaczyna, a następnie jednego z jej członków, który na początku będzie wyjaśniał hasła.

Zasady gry

1. Kolejkę zaczyna się od sprawdzenia, jaki numer ma pole, na którym stoi pionek drużyny.
2. Osoba, która będzie wyjaśniać hasła, bierze stos kart z talii, nie pokazując ich innym graczom, a następnie odwraca klepsydrę i zaczyna objaśniać hasło z takim numerem jak numer pola, na którym stoi pionek jej drużyny.
3. Kiedy hasło zostaje odgadnięte, gracz odkłada wykorzystaną kartę na stół i zaczyna wyjaśniać hasło z tym samym numerem z kolejnej karty.
4. Kiedy piasek w klepsydrze się przesypie, wszystkie drużyny mogą odgadywać ostatnie, tłumaczone właśnie hasło. Ta, która zgadnie pierwsza, przesuwa swój pionek na planszy o jedno pole do przodu.
5. Leżące na stole karty wskazują, ile haseł zostało odgadniętych. Za każde odgadnięte hasło pionek zostaje przesunięty o jedno pole do przodu.
6. Wykorzystane karty umieszcza się na spodzie talii. Teraz kolej na następną drużynę!

Sejf na karty

Jeśli pionek danej drużyny przejdzie przez pole z sejfem albo się na nim zatrzyma, to w następnej kolejce gracze tej drużyny odgadują hasła z sejfu. Po odwróceniu klepsydry gracz wyjmuje karty pojedynczo i wyjaśnia hasła (ostatnie hasło z każdej karty) tak jak wcześniej. Kiedy czas się skończy, gracze przesuwają pionek o tyle miejsc do przodu, ile haseł odgadli. Niewykorzystane karty zostają w sejfie, a użyte należy odłożyć na bok.

Teraz wszyscy gracze biorą po dwie nowe czyste karty i zapisują na nich po jednym haśle. Nowe karty trafiają do sejfu. Nie jest ważne, że gracz może wyjaśniać hasła, które napisał on lub ktoś z jego drużyny.

Koniec gry

Kiedy jedna z drużyn dojdzie do wybuchającego sejfu na końcu ścieżki, gra się kończy, a ta drużyna wygrywa.

Wyjaśnianie haseł i popełnianie błędów

- Gracz objaśniając nie może użyć słowa, które wyjaśnia, ani słowa, którego część jest taka sama.
- Gracz może używać do wyjaśniania hasła tę jego część, która została już wypowiedziana przez kogoś z drużyny.
- Tłumacząc, warto używać wyrazów o znaczeniu przeciwnym i synonimów.
- Gracz może wyjaśniając hasło dawać tyle wskazówek, ile chce, podobnie jak drużyna może podawać dowolną liczbę odpowiedzi.
- Jeśli gracz popełni błąd lub nie jest w stanie wyjaśnić hasła tak, żeby drużyna je zgadła, to odkłada kartę na bok i zaczyna wyjaśniać hasło z następnej karty. Każda tak odłożona karta powoduje cofnięcie się na planszy o jedno pole przy podliczaniu kart na końcu kolejki.