

12+
lat4+
graczy30+
min.

PL

PARTY ALIAS®

Zawartość: arkusz z planszami, 40 dwustronnych kart z hasłami, 10 kart imprezowych, ołówek, kostka oraz klepsydra.

Party Alias Travel rozgrywane jest w drużynach złożonych z dwóch lub więcej zawodników. W swojej kolejce gracz tłumaczy członkom swojej drużyny hasła, używając synonimów, przeciwieństw lub czeokolwiek, co podpowiada mu wyobraźnia. Im więcej z nich odgadną, nim upłynie czas odmierzany klepsydrami, tym lepiej. Brzmi łatwo, jednak takim nie jest, zwłaszcza gdy wylądujecie na specjalnym polu imprezowym. Wówczas będziecie musieli wykonywać w trakcie tłumaczenia polecenie z karty imprezowej, a to może okazać się nie takie proste...

Za każde odgadnięte hasło przekreślacie jedno pole na planszy. Drużyna, która jako pierwsza przekreśli je wszystkie, docierając tym samym do mety, zwycięży.

Przygotowanie gry

- Oddzielcie karty z hasłami od kart imprezowych i ułóżcie w dwa stosy.

- Upewnijcie się, że jest wystarczająco dużo miejsca, aby móc wykonać zadania z kart imprezowych.

- Podzielcie się na drużyny (jeśli w drużynie jest więcej niż dwie osoby, zob. *Zasady specjalne*)

- Każda drużyna otrzymuje z arkusza jedną kartkę z planszą.

1. meble
2. słońce
3. narty
4. lufa bilardowa
5. ocean
6. papuszynek
7. odzież
8. styczeń

karty z hasłami



kart imprezowych

Przebieg gry

1. Pola na planszy są ponumerowane od 1 do 8. Sprawdzamy, jakie pole zakreślił jako ostatnie. 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 objasniał, a kto odgadywał. Objasniający bierze ze

stosu niewielką część kart z hasłami. Odwrócona zostaje klepsydra i zaczyna się tłumaczenie. Po odgadnięciu hasła karta kładzona jest na stół i rozpoczyna się 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 przekreślają jedno pole na swojej planszy.
4. Liczba odgadniętych haseł równa się liczbie pól do przekreślenia (zob. *Punkty karne*).
5. Wykorzystane karty kładzone są na spód stosu i rundę rozpoczyna kolejna drużyna.
6. Na planszy znajdują się pola oznaczone jako imprezowe. Gdy takie pole było przekreślone jako ostatnie, 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 rzutu kostką i przekreślenia tylu pól, ile oczek wypadło.
7. Wygrywa pierwsza drużyna, które zdoła przekreślić pole mety.

Wyjaśnianie

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 odgadwanego 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 wylapywała takie błędy.

Punkty karne odejmuje się od zdobytych. Jeśli więc drużyna odgadła 6 haseł, jednak popełniła 2 błędy, to przekreśla na swojej planszy 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

Kiedy ostatnim przekreślonym przez daną drużynę polem było pole imprezowe, kolejne 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 rzut kostką (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 rzuca kostką i przekreśla tyle pól, ile wskaże rzut.

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.

ZASADY W SKRÓCIE

1. Drużyny na przemian tłumaczą hasła. W każdej rundzie danej drużyny inny jej członek tłumaczy hasło.
2. Liczba odgadniętych haseł = liczba pól do przekreślenia 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, jakie pole było przekreślone jako ostatnie, określa numer haseł z kolejnych kart podczas tłumaczenia.
5. Po przekreśleniu pól imprezowych wykonywane są zadania z kart imprezowych.
6. Po odgadnięciu hasła i wykonaniu zadania drużyna rzuca kostką. Liczba oczek określa liczbę dodatkowych punktów (pól do przekreślenia).
7. Pierwsza drużyna, która przekreśli pole mety, zwycięży.

Więcej gier znajdziesz na:



www.tactic.net