

ALICJA

w krainie słów



Zasady gry

ALICJA

w krainie słów

Królowa Kier, władczyni Krainy Czarów, zaprosiła cię na herbatkę w pałacowych ogrodach. Królowa lubuje się w ustanawianiu dziwnych praw. Na przykład dzisiaj zabrania używania niektórych liter alfabetu! Każdy, kto wypowie słowo zawierające zakazane litery, będzie musiał jak niepyszny wracać do domu. Czy wytrwasz do końca przyjęcia?



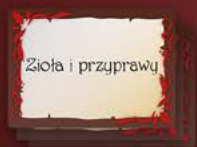
1 grający imbryk
(do odmierzania czasu)



8 kart postaci



8 kart punktacji



60 kart tematów



42 żetony punktów



3 żetony czasu



25 kart zakazanych liter
Niebieskie: łatwe
Fioletowe: średnie
Zielone: trudne
Czerwone: bardzo trudne



1 żeton Pana Gąsienicy

Opis gry

„Alicja w Krainie Słów” to słowna gra imprezowa dla 3–8 graczy wcielających się w mieszkańców Krainy Czarów. Gracze po kolei wypowiadają słowa związane z aktualnym tematem rozmowy. Jeśli gracz wypowie słowo zawierające którąś z zakazanych liter albo zbyt długo będzie zwlekać z odpowiedzią, odpada z rundy. Im dłużej gracz utrzymuje się w zabawie, tym więcej punktów zdobędzie. Wygrywa gracz, który na koniec gry będzie mieć najwięcej punktów.

Wariant podstawowy

Przygotowanie gry

1. Postaw **imbryk** w zasięgu każdego gracza. Ustaw czas na 15 sekund i głośność według uznania, przesuwając suwaki w podstawce imbryka.
2. Rozdziel **karty liter** według koloru. Litery niebieskie i fioletowe potasuj oddzielnie i połóż je w zakrytych stosach na środku stołu. Odłóż zielone i czerwone litery do pudełka, są używane w wariancie zaawansowanym.
3. Potasuj **karty tematów** i połóż je na stole w zakrytym stosie.
4. Połóż **żetony punktów** z boku stołu.
5. Najmłodszy gracz bierze kartę **Królowej Kier**. W wariancie podstawowym Królowa Kier służy tylko do oznaczenia gracza rozpoczynającego rundę.
6. Odłóż do pudełka pozostałe karty postaci, żetony czasu i żeton Pana Gąsienicy. Są używane w wariancie zaawansowanym opisanym na końcu instrukcji.



Karty tematów



Imbryk
odmierzający
czas



Karty liter



Karta gracza
rozpoczynającego



Żetony punktów

Przebieg gry

Gra trwa tyle rund, ilu jest graczy. Każda runda składa się z 3 faz: A) Nakrycie stołu, B) Rozmowa, C) Sprzątanie.

A) Nakrycie stołu



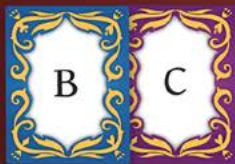
1. Ułóż karty punktacji w stosie według liczby w zegarku. Karta z „1” powinna być na górze, a karta, której numer jest równy liczbie graczy, powinna znaleźć się na samym dole. Nieużywane karty odłóż do pudełka. Połóż ten stos na stole w zasięgu każdego gracza.

Uwaga: Karty „5” i „7” różnią się punktacją w zależności od liczby graczy. Na przykład karta „5” powinna być ustawiona stroną z napisem „6+” do góry, jeśli w grze uczestniczy 6 lub więcej graczy.



2. Gracz z postacią „Królowa Kier” odkrywa 2 górne karty ze stosu tematów, jedną kładzie na spód stosu, a drugą odkrytą na stole, tak by widzieli ją wszyscy gracze.

W ten sposób wybiera temat rozmowy na bieżącą rundę.



3. Królowa Kier dobiera 2 karty liter, po jednej z każdego stosu (niebieski, fioletowy), i kładzie je odkryte w rzędzie, tak by były widoczne dla wszystkich graczy. To zakazane litery na tę rundę.

4. Królowa Kier uruchamia imbryk i zaczyna swoją kolejkę. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



B) Rozmowa

Gracz w swojej kolejce musi powiedzieć **słowo związane z tematem rozmowy i niezawierające zakazanych liter**. Następnie musi nacisnąć imbryk, żeby ponownie uruchomić odliczanie czasu. Wtedy natychmiast swoją kolejkę zaczyna gracz z jego lewej strony.

Jeżeli gracz wypowie słowo zawierające którąś z zakazanych liter albo skończy mu się czas (muzyka przestanie grać), odpada z rundy. Swoją kolejkę rozpoczyna gracz po jego lewej stronie, naciskając imbryk.

Gdy gracz odpadnie, bierze wierzchnią kartę ze stosu kart punktacji i kładzie obok siebie.

Gracze, którzy odpadli, nie biorą już udziału w rozmowie.

Zasady rozmowy

- Słowa powinny być nazwami **ludzi, roślin, zwierząt, przedmiotów, czynności lub tytułami dzieł** związanych z tematem rozmowy. Na przykład, jeśli tematem jest „cyrk”, można powiedzieć „klaun” (osoba), „lew” (zwierzę), „namiot” (przedmiot) albo „żonglowanie” (czynność). „Radość” nie jest dozwolonym słowem, bo nie należy do żadnej z powyższych kategorii. „Nauczyciel” nie jest dozwolonym słowem, bo chociaż mógłby chodzić do cyrku, to sam „cyrk” nie jest z tego znany.
- Jeśli gracz powie słowo, które w tej samej rundzie podał już inny gracz, to odpada z rundy. Dotyczy to także słów pochodnych. Na przykład, jeśli jakiś gracz powie „dom”, to inny gracz nie może powiedzieć „domek”. Dozwolone są słowa złożone zawierające jedno z podanych wcześniej słów, na przykład „domofon”.
- Zazwyczaj do określenia, czy podane słowo jest związane z danym tematem, wystarczy zdrowy rozsądek. W razie poważnych wątpliwości gracze głosują. Jeśli większość jest przeciwko, gracz odpada. W razie remisu słowo zostaje uznane. Potem następny gracz naciska imbryk i zaczyna swoją kolejkę.
- Nie wolno użyć żadnego słowa z zakazanymi literami w pisowni, nawet jeśli te litery są nieme (na przykład, jeśli zakazaną literą jest „H”, nie wolno powiedzieć „Thor”).
- Gracz może w swojej kolejce wypowiedzieć więcej niż jedno słowo, pod warunkiem że dotyczą tego samego tematu. Na przykład, jeśli tematem jest „cyrk”, wolno powiedzieć „treser lwów”. Trzeba jednak uważać – im więcej wypowiedzianych słów, tym łatwiej o pomyłkę!
- Obcych (niepolskich) słów wolno używać tylko wtedy, gdy zostały przyjęte przez język polski (np. „croissant”) albo są nazwami własnymi czy tytułami.

C) Sprzątanie

Kiedy wszyscy gracze poza jednym odpadną, kończy się faza rozmowy. Ostatni gracz bierze pozostałą kartę punktacji.

1. Każdy gracz zdobywa tyle punktów, ile widnieje na leżącej przed nim karcie punktacji (na białej filizance). Gracze biorą żetony punktów o odpowiedniej wartości.
2. Wykorzystaną kartę tematu położy na dole stosu kart tematów.
3. Gracz, który rozpoczynał rundę, przekazuje swoją kartę postaci „Królowa Kier” graczowi po swojej lewej.
4. Nowa runda zaczyna się od fazy nakrycia stołu.

Koniec gry

Gra kończy się, gdy karta Królowej Kier wróci do gracza, który rozpoczynał grę (rozegraliście tyle rund, ilu jest graczy). Wygrywa gracz, który zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu zwyciężają wszyscy, bo dobrze bawili się w gronie przyjaciół. Jeśli mimo tego naprawdę bardzo zależy wam na wyłonieniu zwycięzcy, to można za niego uznać gracza, który w ostatniej rundzie zdobył najwyższą punktowaną kartę punktacji. Jednak w Krainie Czarów zawsze jest dobra pora na herbatkę, dlatego warto zagrać jeszcze raz!

Wariant zaawansowany

Polecamy ten wariant graczom, którzy dobrze opanowali zasady podstawowej gry. Gra przebiega na podobnych zasadach z pewnymi różnicami wyszczególnionymi poniżej.

Przygotowanie gry

- Ustaw imbryk na **10 sekund**.
 - Używaj **3 zakazanych kart liter** (niebieska, fioletowa, zielona).
 - Dobierz tyle **kart postaci**, ilu jest graczy, i rozdaj każdemu 1 postać. Gracze kładą je przed sobą odkryte. Nieużywane postacie odłóż do pudełka.
- Uwaga!** W każdej grze musi brać udział Królowa Kier. W grze 3-osobowej nie wolno używać Alicji oraz Pana Gąsienicy.

Faza 1. Nakrycie stołu

- **Kapelusznik** bierze 1 żeton czasu.
- **Pan Gąsienica** bierze żeton z wizerunkiem Pana Gąsienicy.
- **Biały Królik** bierze kartę litery z wierzchu fioletowego stosu.
- **Bliźniacy** biorą 2 żetony czasu.
- **Królowa Kier** bierze kartę litery z wierzchu czerwonego stosu (ogląda ją, ale nie pokazuje innym graczom).
- **Królowa Kier** odkrywa 2 górne karty ze stosu tematów. Jedną kładzie na spód stosu, a drugą odkrytą na stole, tak by widzieli ją wszyscy gracze.
- **Królowa Kier** dobiera 3 karty liter, po jednej z każdego stosu (niebieski, fioletowy, zielony), i kładzie je odkryte, tak by były widoczne dla wszystkich graczy.
- **Królowa Kier** uruchamia imbryk i zaczyna swoją kolejkę. Gra toczy się w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara.



Faza 2. Rozmowa

- Gracz który odpadł, odwraca swoją kartę postaci obrazkiem do dołu i nie może korzystać z jej zdolności.

Faza 3. Sprzątanie


- Niektóre postacie mogą dawać graczom dodatkowe punkty (patrz rozdział o postaciach na str. 8).
- Każdy gracz przekazuje swoją kartę postaci graczowi z lewej.

Koniec gry

- Gra kończy się, gdy każdy zagrał już wszystkimi postaciami.

Inne warianty

Gra z dziećmi

- Używaj tylko kart tematów, z tym symbolem  w prawym dolnym rogu. Te tematy są dobrane tak, by bawiły niezależnie od wieku.
- Używaj tylko 1 litery lub graj bez zakazanych liter.

Za mało szaleństwa?

- Używaj więcej niż 3 zakazanych liter na rundę.
- Gracz odpada, gdy wypowie słowo z którąś z zakazanych liter, niezależnie od tego, kiedy to zrobi (także poza swoją kolejką). Trzeba uważać na to, co się mówi!

Postacie z Krainy Czarów

W każdej rundzie każdy gracz dostaje kartę z jednym z mieszkańców Krainy Czarów. Te postacie mają rozmaite zdolności specjalne, które pomagają graczom lub przeszkadzają ich przeciwnikom.

Gracz nie może używać zdolności swojej postaci, jeśli odpadł z rundy albo jeśli jego karta postaci jest przekreślona na bok.



Królowa Kier

Denerwująca gospodyni przyjęcia. Jako władczyni Krainy Czarów, może ustanawiać nowe prawa... nawet popijając herbatkę!

- Podczas **fazy nakrycia stołu** wybierasz temat rozmowy (z 2 kart tematów).
- Podczas **fazy nakrycia stołu** losujesz **czerwoną kartę litery** (nie pokazujesz jej innym graczom).
- Podczas **fazy rozmowy** możesz natychmiast po zakończeniu swojej kolejki położyć swoją czerwoną literę nad rzędem zakazanych liter. Ta litera będzie zakazana dla przeciwników. Odrzucasz ją na początku swojej następnej kolejki.

Jeśli nad rzędem liter jest już fioletowa karta (położona tam wcześniej przez Białego Królika), odrzucasz ją i kładziesz swoją na jej miejsce.

- Zaczynasz rundę.
- Tak, może się zdarzyć, że odpadniesz z rundy i będziesz musiała wyjść z własnego herbacianego przyjęcia. Prawo to prawo.



Biały Królik

Posłaniec Królowej Kier. Ogłasza jej wszystkie nowe prawa, na czym czasem sam korzysta.

- Podczas **fazy nakrycia stołu** dobierasz **fioletową kartę litery** (nie pokazujesz jej innym graczom).
- Podczas **fazy rozmowy** możesz natychmiast po zakończeniu swojej kolejki położyć swoją fioletową literę nad rzędem zakazanych liter. Ta litera będzie zakazana dla przeciwników. Odrzucasz ją na początku swojej następnej kolejki.

Jeśli nad rzędem liter jest już czerwona karta (położona tam wcześniej przez Królową Kier), odrzucasz ją i kładziesz swoją na jej miejsce.



Kot z Cheshire

Na twarzy tego tajemniczego kota zawsze gości szeroki uśmiech. Kot może stać się niewidzialny, co wykorzystuje do płatania figli.

- Raz na rundę możesz podczas swojej kolejki przekrócić swoją kartę postaci na bok. Jeśli to zrobisz, pomijasz tę kolejkę. Gracz z twojej lewej strony natychmiast naciska imbryk i zaczyna swoją kolejkę.
- Nie możesz użyć powyższej zdolności, kiedy skończy ci się czas.



Bliźniacy

Nierozłączni Dyludyludi i Dyludyludam to podwójna radość i podwójne kłopoty!

- Podczas **fazy nakrycia stołu** bierzesz 2 żetony czasu.
- Podczas swojej kolejki możesz odrzucić jeden z żetonów czasu. Jeśli to zrobisz, naciśnij imbryk, by go zrestartować, i kontynuuj swoją kolejkę. Nie możesz odrzucić żetonu czasu, kiedy skończy ci się czas.
- Możesz w jednej kolejce odrzucić oba żetony czasu.



Pan Gąsienica

Ten poważny i małomówny insekt podobno umie zaglądać w przyszłość. Nikt nie wie, czy naprawdę posiada taką moc, czy po prostu przypadkiem trafnie zgaduje.

- Podczas **fazy nakrycia stołu** bierzesz żeton Pana Gąsienicy i kładziesz go przed dowolnym przeciwnikiem. W **fazie sprzątnania** zdobywasz dodatkowe punkty równe połowie liczby punktów z **karty punktacji** tego przeciwnika (zaokrąglając w dół). Na przykład, jeśli gracz z żetonem Pana Gąsienicy zdobędzie 3 punkty, ty dostajesz za to 1 dodatkowy punkt.
- Tej postaci nie wolno używać w grze 3-osobowej.



Alicja

Grzeczna dziewczynka z innego świata. W porównaniu z innymi gośćmi wygląda bardzo zwyczajnie, to jednak stawia ją w samym centrum uwagi.

- Na początku **fazy sprzątnia** zdobywasz dodatkowe punkty równe połowie liczby punktów z twojej **karty punktacji** (zaokrąglając w dół). Na przykład, jeśli twoja **karta punktacji** jest warta 3, zdobywasz dodatkowo 1 punkt.
- Tej postaci nie wolno używać w grze 3-osobowej.



Dwójka Kier

Kapitan Gwardii Królewskiej. Zaproszenie na herbatkę poczytuje sobie za wielki zaszczyt i robi wszystko, aby przyjęcie się udało.

- Raz na rundę, zaraz po tym, jak swoją kolejkę zakończy jeden z przeciwników, możesz przekreślić swoją kartę postaci na bok. Jeśli to zrobisz, ten gracz musi natychmiast nacisnąć imbryk i rozegrać jeszcze jedną kolejkę.
- Czerwona litera, zagrana przez Królową Kier, nie jest dla ciebie zakazana.



Kapelusznik

W Krainie Czarów wszyscy są zwariowani, ale Kapelusznik najbardziej. Wolno mu złamać każde prawo, łącznie z czasem!

- Podczas **fazy nakrycia stołu** bierzesz żeton czasu.
- W swojej kolejce możesz odrzucić żeton czasu. Jeśli to zrobisz, zrestartuj imbryk i kontynuuj swoją kolejkę. Nie możesz odrzucić żetonu czasu, kiedy skończy ci się czas.
- Raz na swoją kolejkę możesz przekreślić swoją kartę postaci na bok. Jeśli to zrobisz, ignorujesz każdą zakazaną literę w tej kolejce, łącznie z tymi zagranymi przez Królową Kier czy Białego Królika.
- W jednej kolejce możesz użyć obu swoich zdolności.



Twórcy

Autorzy gry: Chris Darsaklis i Spyros Koronis
Ilustracje: Asterman Studio
Projekt graficzny: Stelios Kourtis i Nikos Rovakis
Instrukcja: Spyros Koronis

Polska edycja

Tłumaczenie: Maciej Nowak-Kreyer
Korekta: Marta Kania
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
DTP: Cezary Szulc

Specjalne podziękowania

Chris dedykuje tę grę swojemu ojcu, który odszedł już do Krainy Czarów.

Spyros dedykuje tę grę swojemu nowonarodzonemu krewniakowi, który wprowadził do życia prawdziwe czary.

Drawlab Entertainment pragnie podziękować wszystkim swoim przyjaciołom i bliskim nie tylko za grę w „Alicję w Krainie Słów”, ale także za całe wielkie wsparcie i za rady.



Patroni:



RYNEK ZABAWEK

ROZRYWKA.BLOG



drawlab
ENTERTAINMENT
www.drawlab.com

EGMONT.pl

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2020 Egmont Polska Sp. z o.o.

f /KrainaPlanszowek

W razie braków elementów lub pytań do reguł prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl