

**TACTIC**

Original ALIAS

Gra, przy której ludzie zaczynają mówić

Poznaj Alias na swoim smartfonie lub tablecie!

Mobilna wersja Alias wprowadza trzy nowe warianty gry: wyścig z czasem - dla jednego gracza, ekscytującą - grę drużynową oraz pojedynek.



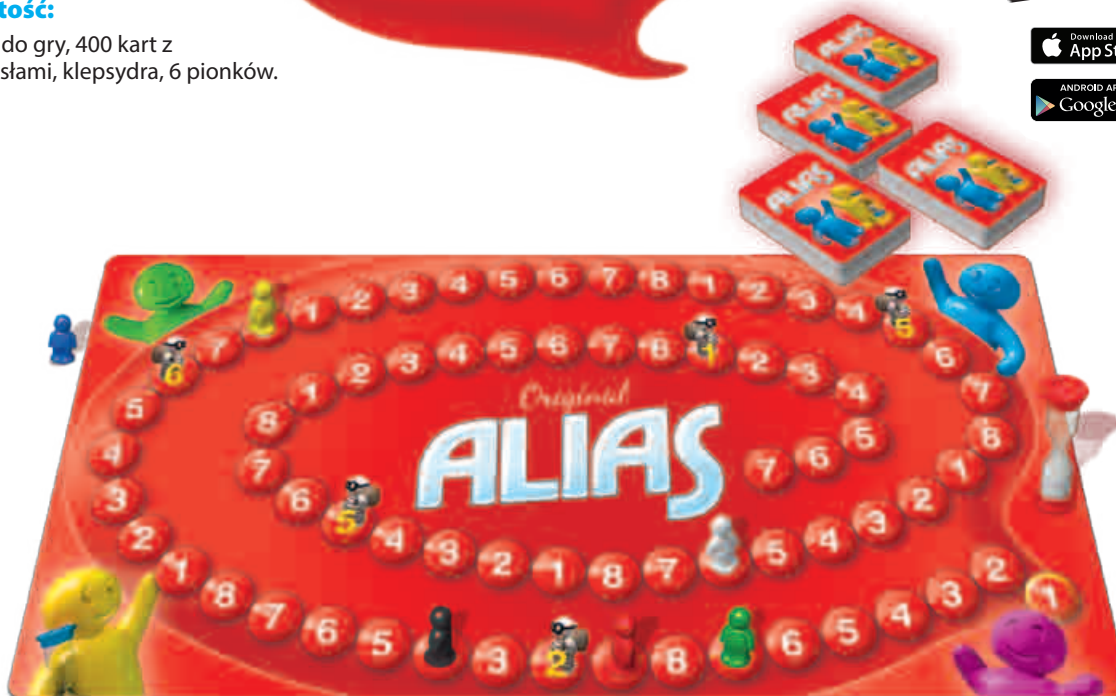
Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play



Zawartość:

plansza do gry, 400 kart z 3200 hasłami, klepsydra, 6 pionków.



CEL GRY

Gracze objaśniają hasła, używając innych słów, synonimów lub przeciwieństw. Osoba, która objaśnia, stara się, aby jej partner lub drużyna prawidłowo odgadła jak najwięcej haseł, zanim upłynie czas wskazywany przez klepsydrę. Drużyna przesuwa swój pionek na planszy o tyle pól, ile udało im się odgadnąć haseł. Drużyna, która pierwsza dotrze na metę, zwycięża!

**Alias jest ekscytującą i zabawną grą!
Czy potraficie znaleźć właściwe słowa?**

SKRÓCONE ZASADY

1. Drużyny w swojej kolejce objaśniają hasła. Objasniający zmienia się w danej drużynie w każdej kolejce.
2. Każde odgadnięte hasło = pionek przesuwa się o 1 pole naprzód.
3. Pomyłka lub opuszczone hasło = punkt karny, czyli pionek cofa się o 1 pole.
4. Liczba na polu, na którym stoi pionek, określa numer hasła na karcie, które należy objaśnić.
5. Przejście przez pole podkradania haseł oznacza, że w kolejnej rundzie dana drużyna rozgrywa otwartą turę – każda drużyna może zgadywać.
6. Drużyna, która dotrze na metę jako pierwsza, zwycięża!

PRZEBIEG GRY

1. Potasować karty z hasłami i ułożyć je w talii przy planszy. Gracze dobierają się w dwuosobowe (lub większe) drużyny i decydują, kto rozpoczyna grę. Każda drużyna wybiera swój pionek i umieszcza go na polu startu.
2. Pierwsza drużyna decyduje, kto będzie objaśniał jako pierwszy, podczas gdy reszta jej członków będzie zgadywać. Gracz objaśniający bierze do ręki stos kart z hasłami. Hasła są numerowane – należy objaśniać hasła tylko z **takim samym numerem, jak numer pola, na którym stoi pionek drużyny**. Po odwróceniu klepsydry rozpoczyna się objaśnianie (zob. Objaśnianie). Za każdym razem, gdy drużyna odgadnie hasło, kartę kładzie się na stole, a gracz objaśnia hasło z kolejnej karty. Tylko podanie identycznego hasła, jak na karcie, jest uznawane za prawidłową odpowiedź. Np. jeśli hasłem jest słowo „biegać”, nie można uznać odpowiedzi „bieganie”; jeśli hasłem są „szelki”, nie można uznać odpowiedzi „szelka”.
3. Pozostałe drużyny monitorują upływ czasu. Jeśli po przesypaniu się piasku gracz wciąż objaśnia hasło, inne drużyny mogą się włączyć w zgadywanie. Kto najszybciej poda prawidłowe hasło, zdobywa punkt dla swojej drużyny i przesuwa pionek na planszy.
4. W momencie odgadnięcia ostatniego hasła, należy zsumować prawidłowe odpowiedzi podane przez drużynę. Pomyłki i pominięte hasła przynoszą punkty karne – za każdy należy cofnąć pionek drużyny o jedno pole (zob. Punkty karne).
5. Teraz kolej na następną drużynę. Gracz, który jako ostatni objaśniał, kładzie zużyte karty na spodzie talii.



6. W każdej kolejce drużyna zmienia osobę objaśniającą hasła.
7. Drużyna, która dotrze na pole mety jako pierwsza, zwycięża, ale pozostałe drużyny wciąż mają swoją kolejkę objaśniania haseł.

OBJAŚNIANIE

Na kartach znajdują się różne słowa – rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki itp. Hasła, które gracz ma objaśniać wypadają losowo – przy każdym numerze znajdują się zarówno hasła łatwiejsze, jak i trudniejsze.

Podczas objaśniania nie wolno używać objaśnianego słowa ani słowa, którego część jest taka sama.

Np. jeśli hasłem jest „sznurówka”, nie można powiedzieć „sznurek w bucie”. Wolno natomiast powiedzieć „to, co wiążesz, gdy zakładasz buty”. Jeśli hasłem jest „bankier”, nie wolno powiedzieć „osoba pracująca w banku”, ponieważ „bank” i „bankier” mają ten sam rdzeń.

W przypadku wyrazów złożonych, zwykle szybko odgaduje się ich część, np. jeśli hasłem jest „szczurołap”, drużyna może zgadnąć najpierw słowo „szczur”. Objaśniający może wówczas również użyć słowa „szczur” przy naprowadzaniu na dalszą część tego hasła. Zasada ta dotyczy również haseł wielowyrazowych.

Wolno używać antonimów – wyrazów o znaczeniu przeciwnym. Najprościej objaśnić słowo „duży”, mówiąc „przeciwieństwo małego”.

Należy pamiętać, że objaśnianie w języku obcym jest niedozwolone, chyba że zgodzą się na to wszyscy gracze.

PUNKTY KARNE

Należy uważać w każdej chwili! Jeśli gracz objaśniający przypadkowo wypowie jakąś część hasła, drużyna będzie zmuszona cofnąć swój pionek o jedno pole.

Jeśli trafi się na wyjątkowo trudne hasło, można je opuścić, ale przynosi to jeden punkt karny, za który drużyna cofa pionek o jedno pole. Nierzadko warto tak postąpić dla zaoszczędzenia czasu.

Karty z opuszczonymi hasłami należy odłożyć na osobny stos, co ułatwi ich późniejsze liczenie na końcu kolejki. Jeśli drużyna odgadła siedem słów, zrobiła jedną pomyłkę i opuściła dwa hasła, drużyna ta przesuwa pionek o 4 pola do przodu ($7 - 1 - 2 = 4$).

PODKRADANIE HASEŁ

Jeśli pionek drużyny przechodzi przez pole podkradania, drużyna ta musi w



następnej kolejce zagrać **otwartą turę**. To oznacza, że wszystkie drużyny mogą zgadywać hasła i zdobywać (karty) punkty. Nie ma znaczenia, czy pionek zatrzyma się na takim specjalnym polu. Pozostałe drużyny powinny postarać się jak najlepiej skorzystać z takiej okazji zdobycia punktów.

Otwartą turę rozgrywa się **bez klepsydry**. Objaśniający bierze do ręki **5 kart** i definiuje hasła w zwykły sposób. Pierwsza drużyna, która poda prawidłowe hasło, zdobywa kartę, czyli przesuwa swój pionek o 1 pole do przodu.

Również na końcu zwyczajnej tury, kiedy upłynął już czas wskazywany przez klepsydrę, a drużyna nie zgadła hasła, pozostałe drużyny mogą starać się podać prawidłową odpowiedź.

Więcej gier znajdziesz na: www.tactic.net

