



PL



kobiety vs mężczyźni

ALIAS

TACTIC

Poznaj Alias
na swoim
smartfonie lub
tablecie!

Zawartość:

400 kart zawierających
ogółem 2400 haseł,
plansza, klepsydra,
2 pionki.

Karty kobiece

Karty męskie

Cel gry

Gracze dzielą się na dwie drużyny. Jedną z nich tworzą mężczyźni, a drugą – kobiety. Obie drużyny przesuwają swój pionek ku mecie, tłumacząc i poprawnie odgadyując hasła.

Istnieje jednak pewien haczyk! Mężczyźni będą wyjaśniali i odgadywali słowa ze świata kobiet (karty kobiece), a kobiety zmierną się ze słownictwem typowym dla mężczyzn (karty męskie).

Gracze mogą jednak również wybrać inną opcję i sformować drużyny mieszane. Mogą także spróbować jeszcze innego ustawienia i przekonać się, jak kobiety poradzą sobie ze swoim słownictwem, a mężczyźni z własnym. Gra oferuje zatem wiele urozmaiconych wariantów rozgrywki!

Alias to gra pełna emocji i zabawy! Czy zdołacie odnaleźć właściwe słowa... ?

Przebieg gry

1. Oddzielić karty męskie od kart kobiecych, potasować osobno każdą z talii i ułożyć obie obok planszy. Następnie każda drużyna wybiera pionek i ustawia go na **polu startowym**.
2. Rozpoczynając rozgrywkę drużyna decyduje, kto jako pierwszy będzie objaśniał hasła, podczas gdy reszta zespołu będzie je odgadywać. Wskazana do objaśniania osoba bierze z odpowiedniej talii stosik kart. Słowa na kartach są ponumerowane od 1 do 6. Należy **sprawdzić numer pola, na którym stoi nasz pionek, aby objaśniać słowa oznaczone – na kolejnych kartach – tym**



samym numerem. Rozpoczynając objaśnianie, odwracamy klepsydrę (zobacz *Objaśnianie*). Za każdym razem, gdy drużyna poprawnie odgadnie słowo, objaśniający gracz odkłada kartę na stół i rozpoczyna tłumaczenie słowa o tym samym numerze z kolejnej karty. Hasło uznaje się za odgadnięte, jeśli zostało wypowiedziane dokładnie i w całości. Na przykład odpowiedź „bieg” nie jest zaliczana, gdy odgadywanym słowem było „bieganie”.

3. Gdy minie odmierzony klepsydrą czas, także drużyna przeciwna włącza się do odgadywania ostatniego hasła. Teraz obowiązuje zasada: kto pierwszy, ten lepszy. Zespół, który szybciej odgadnie to hasło przesuwa swój pionek o jedno, dodatkowe pole.
4. Po ostatnim poprawnie odgadniętym słowie (w danej rundzie) drużyna przesuwa swój pionek o liczbę pól równą liczbie odgadniętych w tej kolejce haseł. Zliczane są również błędy tłumaczącego (sytuacje, gdy wypowiedział jakąś część hasła w trakcie objaśniania), a także wszystkie opuszczone w tej rundzie słowa. Za każdy błąd, jak również za każde opuszczone hasło, pionek cofany jest o jedno pole (zobacz *Punkty karne*).
5. Osoba, która tłumaczyła hasła, wkłada wykorzystane karty na spód odpowiedniej talii, a kolejka przechodzi do drużyny przeciwnej.
6. Rola objaśniającego przechodzi w obrębie każdej drużyny sukcesywnie na kolejne osoby.
7. Drużyna, której pionek pierwszy osiągnie linię mety, wygrywa.



Objaśnianie

Wśród haseł odnajdujemy wszelkiego rodzaju pojedyncze słowa (rzeczowniki, czasowniki, przymiotniki itd.), a także zwroty zbudowane z kilku słów (np. wyścig psich zaprzęgów). Hasła są zróżnicowane pod względem trudności, a ich układ jest losowy.

W trakcie objaśniania nie wolno wypowiadać słów, które stanowią część odgadywanego hasła. Na przykład, tłumacząc słowo „motorower”, nie można wymienić słów „motor” i „rower”. Trzeba posłużyć się wyrażeniami typu „pojazd jednośladowy” lub w inny sposób naprowadzić na odpowiedź. Nie wolno również wykorzystywać odmian objaśnianego słowa (np. jagoda-jagodzie) czy wyrazów pochodnych (np. jagoda-jagodowy). Synonimy są dozwolone, jeśli nie zawierają słów będących częścią tłumaczonego hasła.

Do objaśnienia słowa nie wolno posłużyć się jego odpowiednikiem w obcym języku, chyba że ogół graczy zdecydował przed rozgrywką, iż jest to dopuszczalne.

Gdy ktoś z odgadujących wypowie w trakcie odgadywania część tłumaczonego hasła, to osoba tłumacząca może posługiwać się tą częścią w dalszym objaśnianiu. Może np. używać słowa „zabójca” (gdy ktoś je już wypowiedział), tłumacząc hasło, którym jest „płatny zabójca”.

Podczas objaśniania można posłużyć się przeciwieństwami – słowo „duży” w najprostszy sposób można wyjaśnić za pomocą zwrotu „przeciwieństwo małego”. W grze chodzi o to, aby objaśnić jak najwięcej słów, ale i o to, aby bawić się wieloma sposobami, na które można to zrobić!

Punkty karne

W trakcie objaśniania należy być skoncentrowanym, gdyż wypowiedzenie jakiegokolwiek części tłumaczonego hasła sprawia, iż trzeba będzie cofnąć swój pionek o jedno pole.

Gdy zawodnik uzna, iż nie jest w stanie objaśnić jakiegokolwiek hasła, to może je pominąć, odkładając kartę na bok. Spowoduje to konieczność cofnięcia pionka o jedno pole, co jednak czasem może być opłacalne – wzięwszy pod uwagę upływający czas (kolejne słowa mogą być łatwiejsze do objaśnienia).

Wszystkie karty z pominiętymi hasłami, a także te, podczas objaśniania których miał miejsce błąd tłumaczący, odkładane są na osobną kupkę, aby na końcu kolejki można było łatwo obliczyć, o ile pól należy cofnąć pionek. Gdy, dla przykładu, drużyna poprawnie odgadła 7 haseł, jednak dwie karty odłożyła na bok (z pominiętymi słowami), a podczas objaśniania jednego z haseł popełniła błąd, wówczas pionek tej drużyny przesuwa się o 4 pola ($7-2-1=4$).

Kradną nasze słowa!

Jeśli pionek któregoś z drużyn przejdzie przez pole specjalne, w swej następnej kolejce drużyna ta rozegra rundę **Kradną nasze słowa!** Oznacza to, że:

- Tłumaczycy ciągnie 5 kart z przeciwnej niż dotąd talii.
- Nie jest wykorzystywana klepsydra.
- Także druga drużyna odgaduje hasła.
- Gdy któraś z drużyn odgadnie hasło, tłumaczycy rozpoczynają objaśniać kolejne.
- Gdy odgadnięte zostanie piąte hasło, drużyny przesuwać swoje pionki.

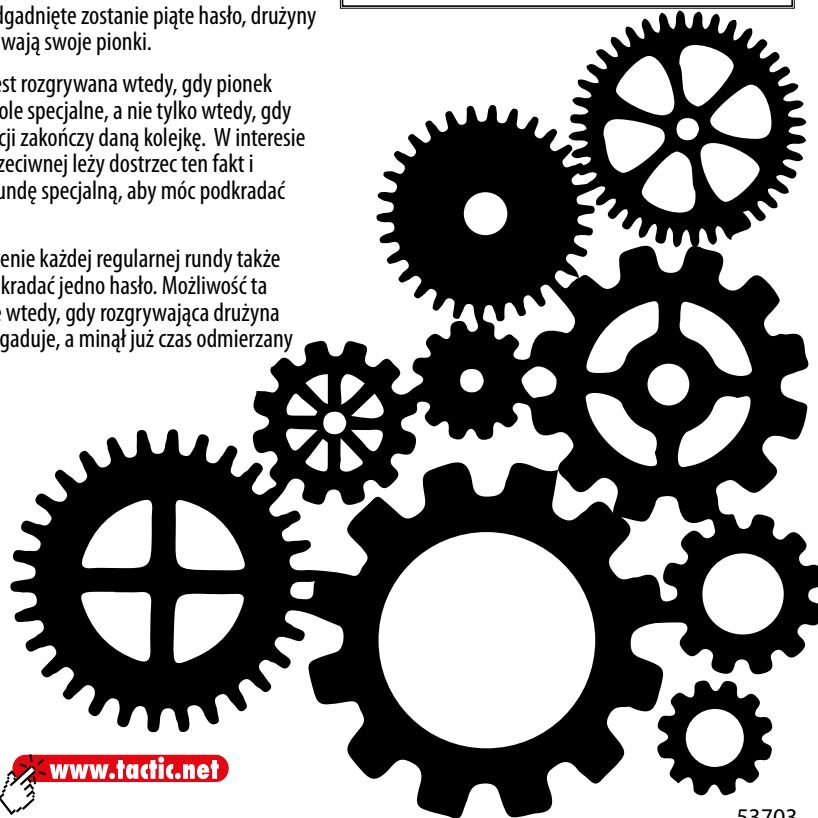
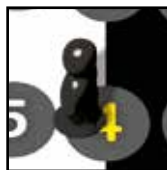
Runda ta jest rozgrywana wtedy, gdy pionek przejdzie pole specjalne, a nie tylko wtedy, gdy na tej pozycji zakończy daną kolejkę. W interesie drużyny przeciwnej leży dostrzec ten fakt i zarządzić rundę specjalną, aby móc podkraść hasła.

Na zakończenie każdej regularnej rundy także można podkraść jedno hasło. Możliwość ta ma miejsce wtedy, gdy rozgrywająca drużyna wciąż je odgaduje, a minął już czas odmierzany klepsydrą.

Zasady w skrócie

1. Kobiety tworzą jedną drużynę, a mężczyźni drugą.
2. Hasła tłumaczy raz jedna, raz druga drużyna. Za każdym razem osobą tłumaczącą jest inny członek danej drużyny.
3. Mężczyźni tłumaczą kobiecie słowa z talii z męskimi profilami, a kobiety słowa męskie z talii z kobiecymi profilami.
4. Liczba poprawnie odgadniętych słów = liczba pól, o które przesuujemy pionek do przodu.
5. Każdy błąd tłumaczący i każde opuszczone słowo to krok w tył pionkiem na planszy.
6. Numer pola, na którym stoi pionek, wskazuje numer odgadywanego słowa na karcie.
7. Specjalne pole na planszy wskazuje, iż będzie rozgrywana kolejka „Kradną nasze słowa!” (hasła odgadują jednocześnie obie drużyny).
8. Wygrywa drużyna, której pionek jako pierwszy dotrze do mety.

UWAGA: Gra nie pretenduje do wiernego opisu rzeczywistości, a jedynie odzwierciedla istniejące w kulturze stereotypy dotyczące kobiet i mężczyzn.



Więcej gier znajdziesz na:

