

PERHE ALIAS

Mitä pelissä tehdään?

PERHE-ALIAS-pelissä pitää osata sanoa toisin. Synonyymien, vastakohtien ja vihjeiden avulla on tarkoitus saada oma pelikumppani arvaamaan mahdollisimman monta korttien sanaa ennen kuin tiimalasin hiekka valuu loppuun. Selittäjä ja arvaaja siirtyvät pelilaudalla eteenpäin oikein ratkaistujen sanojen määrän verran. Ensimmäisenä voittoruutuun päässyt pelaaja on pelin voittaja.

Ennen pelin alkua

Aseta pelilauta pöydälle ilman keskikappaletta. Aseta kortit kolmeen pinoon pelilaudan viereen taustojensa mukaan. Kaikkia sanakortteja ei kannata kuitenkaan asettaa pöydälle yhtä aikaa, sillä pinot saattavat kaatua.

Pelissä on spinneri!

Kiinnitä spinnerin nuoli spinnerilevyyn, ja aseta spinneri pelilaudan keskelle.

Jokainen pelaa omaan pussiin!

Jokainen pelaaja ottaa pelinappulan ja asettaa sen lähtöruutuun.

Näin aloitat pelin!

Nuorin pelaaja aloittaa ja vuorot siirtyvät myötäpäivään. Vuorossa oleva pelaaja toimii selittäjänä. Ennen sanojen selittämistä vuorossa oleva pelaaja pyöryttää spinneriä parin löytämiseksi ja ottaa käyttöönsä sopivat sanakortit.

Pari löydetään spinnerin avulla!

Pyöräytä spinneriä aina vuorosi alussa nähdäksesi, kuka arvaava pari on. Jos spinneri osoittaa itseäsi, kaikki pelaajat toimivat arvaajina. Älä välitä spinnerin alueista tässä vaiheessa, katso vain mitä pelaajaa spinnerin nuoli osoittaa.

Pelissä on kahdenlaisia sanakortteja...

- Kun lapsi joko selittää tai arvaa, käytetään perhekortteja. Niitä käytetään myös silloin kun kaikki arvaavat.
- Kun aikuinen on toisen aikuisen parina, käytetään aikuiskortteja.

...ja viljejä kortteja, joista aikuiset eivät tykkää, mutta lapset tykkäävät!

Viljejä kortteja käytetään toisinaan kun aikuinen selittää toiselle aikuiselle. Ennen tiimalasin kääntämistä selittävä aikuinen pyöryttää spinneriä uudelleen.

- Jos spinneri pysähtyy villi kortti -alueelle, aikuinen nostaa päällimmäisen villin kortin ja toimii sen mukaisesti.
- Jos se pysähtyy tyhjälle alueelle, vuoro suoritetaan normaalisti.
- Jos peliin osallistuu vain yksi aikuinen, viljejä kortteja ei käytetä ollenkaan!

Sisältö: 300 perhekorttia, 180 aikuiskorttia, 20 villiä korttia, 1 tiimalasi, 8 pelinappulaa, pelilauta, spinnerilevy ja spinnerin nuoli

Mitä sanaa selität?

Korteissa on 8 sanaa, ja laudan ruudut on numeroitu numeroilla 1-8. Selittävän sanan numero määräytyy sen ruudun mukaan, jossa selittävän pelaajan pelinappula sijaitsee. Selittäjä valmistautuu suoritukseensa ottamalla noin 10-15 korttia sopivasta pinosta.

Näin selität!

Tiimalasi käännetään ja sinä alat selittää oikean numeron sanaa. Kun pari arvaa sanan oikein, aseta arvattu kortti pöytään tekstipuoli ylöspäin ja ala selittämään saman numeroista sanaa seuraavasta kortista.

Kun selität:

- Et saa käyttää mitään selittävän sanan osaa. Jos sana on "käsilaukku", et saa sanoa "naisten laukku".
- Sinun täytyy saada arvaaja sanomaan sana juuri sellaisena kuin se esiintyy kortissa. Jos sana on "uinti", sanaa "uida" ei vielä hyväksytä.

Jos teet virheen kun selität:

- Jos käytät kiellettyä sanaa selityksessäsi, kortti laitetaan pöydälle tekstipuoli alaspäin osoittamaan miinus pistettä vuoron päätyttyä.
- Saat myös miinus pisteen jos laitat kortin sivuun yrittämättä selittää sanaa.
- Jos olet selittänyt sanaa noin 10 sekuntia, eikä arvaaja vaikuta olevan yhtään lähempänä oikeaa vastausta, kortin saa laittaa sivuun ilman rangaistusta.
- Jotta peli pysyisi hauskana, nuorille pelaajille voi antaa luvan laittaa kortin sivuun ilman miinus pistettä jos sana tuntuu liian vaikealta selittää.

Vuoron päätyminen

Kun tiimalasin hiekka on valunut loppuun, muut pelaajat huutavat "aika". Jos sinulla on vielä selitys kesken, kaikki pelaajat saavat arvata. Tällöin nopeimmin oikein arvanut pelaaja saa siirtää omaa nappulaansa yhden ruudun laudalla.



1 haava
2 lokki
3 kadota
4 kaukosäde
5 läikyttää
6 tuoksu
7 näyttö
8 laskin

1 eroosio
2 alushousut
3 hajuaiisti
4 rohkaista
5 runoilija
6 shekki
7 rautalanka
8 kutsunnat

Perhekortti

Aikuiskortti

Eteneminen laudalla

Montako sanaa arvattiin oikein? Selittäjä ja arvaaja liikkuvat nappuloitaan yhtä monta askelta laudalla kun oli oikein arvattuja sanoja. Jos kaikki pelaajat arvasivat, saat sinä selittäjänä edetä askelen jokaista oikein arvattua sanaa kohden, mutta arvaajat etenevät vain niistä sanoista, jotka he itse arvasivat oikein ennen muita pelaajia. Sitten vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Esimerkki kahden pelaajan pisteetyksestä:

Jos selität 8 sanaa, ja pari arvaa niistä 6 oikein (ja teit itse 2 virhettä), pari liikkuu 6 askelta eteenpäin, ja sinä selittäjänä vain 4 (6 oikein - 2 virhettä = 4 askelta). Muiden kannattaa siis kuunnella kaikkia selityksiä huolellisesti!

Maalialueella pelataan eri tavalla!

Kun vuoron päätteeksi astut maalialueelle, sinulla ei enää ole omia vuoroja etkä voi toimia kenenkään arvaavana parina. Sen sijaan voit vain ryöstää sanoja muiden pelaajien vuorojen aikana. Ryöstäminen tapahtuu niin, että arvaat sanan oikein ennen muita arvaavia pelaajia. Jos spinnerin nuoli osoittaa sinua, kaikki pelaajat arvaavat.

Maalialueella liikutaan eri tavalla!

Tulevien vuorojen aikana kaikki maalialueella olevat pelaajat liikkuvat nappuloitaan eteenpäin heti, kun arvaus on hyväksytty, eivätkä vasta vuoron päätteeksi.

Oletko viimeinen pelaaja maalialueen ulkopuolella?

Silloin selität sanoja vuoro kerrallaan kunnes itse saavutat maalialueen.



Voittoruutu

Peli päättyy kun kaikki pelaajat ovat maalialueella!

Lähimpänä voittoruutua oleva pelaaja voittaa! Useamman pelaajan ollessa samassa ruudussa, siihen ensin saapunut vetää pidemmän korren.

Peli voi myös päättyä voittoruutuun astumiseen!

Jos joku pelaajista astuu voittoruutuun ennen kuin kaikki pelaajat ovat maalialueella, hän voittaa!

PERHE ALIAS

7+ 3-8 45+ FI

TACTIC

Pikasäännöt

1. Vuorossa oleva pelaaja on selittäjä ja pyöryttää spinneriä saadakseen itselleen parin joka arvaa.
- Jos nuoli osoittaa selittäjää: kaikki arvaavat.
2. Perhekortit: joko selittäjä tai yksi arvaajista on lapsi.
3. Aikuiskortit: kaksi aikuista toistensa parina.
- tällöin selittäjä myös pyöryttää spinneriä nähdäksesi tuleeko heidän käyttää villiä korttia.
4. Oikein arvatut sanat = askelten määrä laudalla.
5. Selitysvirheet ja sivuun laitettut sanat = miinus pisteitä selittäjälle (lapset eivät saa miinus pisteitä sivuun laitetuista sanoista, jos niin on päätetty).
6. Kaikki arvaavat: selittäjä liikkuu jokaisen oikein arvatun sanan mukaisesti (virhepisteet vähennetään), muut liikkuvat omien oikeiden arvauksien mukaan.
7. Numero ruudussa, jossa selittäjän pelinappula on, kertoo selittävän sanan kortista.
8. Maalialue = et enää selitä tai toimi toisen parina vaan arvaat muiden vuorojen aikana ja pääset liikkumaan, jos arvaat sanan oikein ensimmäisenä.
9. Voittaja = pelaaja, joka on lähimpänä voittoruutua kun kaikki ovat maalialueella tai pelaaja, joka on saavuttanut voittoruudun ennen sitä.

PERHE ALIAS

www.tactic.net