

Party TIME

Zabawna gra
nie tylko ze słowami!



4+ graczy



45+ min



11+

**NOWA
edycja**



ZAWARTOŚĆ PUDEŁKA:

- 1 plansza do gry z premiovą ruletką,
- 6 pionków do gry,
- 400 kart
(192 karty ze słowami,
92 karty z osobistościami – VIP-ami,
75 kart z rymami,
34 karty do pantomimy,
5 kart z alfabetem,
2 karty pomocy),
- 1 klepsydra.

WSTĘP DO GRY

Party Time to gra, w której musisz wyjaśnić pozostałym osobom znaczenie słów za pomocą innych wyrazów, używając synonimów, antonimów i podpowiedzi. Na polach premiovych czekają na Was zadania dodatkowe: pokazywanie zwierząt lub zawodów, wyszukiwanie rymów, opisywanie znanych osobistości lub znalezienie jak największej liczby wyrazów zaczynających się na tę samą literę.

CEL GRY

Gracze podzieleni na drużyny mają odgadnąć jak najwięcej opisanych lub przedstawionych słów i jako pierwsi dotrzeć do mety.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Na planszy należy ustawić obrotową strzałkę.
2. Karty ze słowami należy położyć zakryte na wyznaczonych miejscach na planszy, a dwie karty pomocy położyć odkryte obok planszy.
3. Każda z drużyn wybiera kartę i kładzie ją na starcie.

ZASADY GRY

Grę rozpoczyna drużyna, do której należy najmłodszy gracz. Jedna osoba z drużyny musi zakreślić premiovą ruletkę. Ruletka może wskazać 1, 2 lub 3, co oznacza pole, od którego drużyna rozpocznie grę (na polu 1 czeka alfabet, na polu 2 – opisywanie słów, a na polu 3 – pantomima). Drużyna wybiera osobę, która jako pierwsza będzie opisywać (lub pokazywać) słowa. Opisywane lub pokazywane słowo będzie mieć ten sam numer co pole, na którym stoi pionek danej drużyny. Jeżeli np. pionek stanie na polu 2, drużyna musi opisać słowo oznaczone na karcie 2, jeżeli pionek jest na polu 8, opisywane jest słowo z numerem 8.

Liczbę kart, które gracz weźmie na każdym polu, oraz dokładny opis zadań wraz z ich punktacją, znajdziecie w dalszej części instrukcji.

Przed rozpoczęciem zadania osoba z drużyny przeciwnej przekreśla klepsydrę. Gracz opisuje (lub pokazuje) słowa na kartach dopóty, dopóki nie przesypie się cały piasek w klepsydrze i gracze z drużyny przeciwnej nie powiedzą „stop”. Drużyna może przesunąć swój pionek o tyle pól do przodu, ile punktów uzyskała za wykonane zadanie. Nowe pole, na którym stanie pionek, oznacza typ zadania i numer porządkowy słów, które gracze będą opisywać (pokazywać) w następnej turze. Wykorzystane karty należy odłożyć na spód stosu.

Kolejka przechodzi na następną drużynę zgodnie z kierunkiem wskazówek zegara. Zwycięża drużyna, której pionek jako pierwszy dotrze do mety.

POLA ZE SŁOWAMI

Wyjaśnianie słów (na planszy oznaczone są tylko numerem, bez symbolu)

Gracz, który ma opisywać słowa, bierze ze stosu **6 kart z motywem serpentyn**. Sprawdza numer pola, na którym stoi pionek,

i opisuje sześć słów znajdujących się na kartach pod tym numerem (np. jeśli pionek stoi na polu 5, gracz musi opisać słowa z numerem porządkowym 5 z sześciu kolejnych kart). Podczas opisywania nie wolno użyć opisywanego słowa.

Przykład: słowa „siatkówka” nie wolno opisywać jako „gry, w której przesuwa się piłkę przez siatkę”. Można natomiast powiedzieć: „gra, w której trzeba odbić piłkę, żeby spadła na polu drużyny przeciwnej”. Można użyć opisu „odbić piłkę”, ale nie wolno użyć rzeczownika „siatka”, który ma ten sam temat co opisywane słowo.

- Słowo trzeba odgadnąć w identycznej formie jak to na karcie. Gracz opisyujący słowo pomaga osobom ze swojej drużyny, które muszą odgadnąć poprawną formę danego słowa.
- Jeżeli opisywane pojęcie złożone jest z dwóch słów i któryś z uczestników odgadnie jedno z nich, można go potem używać przy opisywaniu reszty pojęcia.
- Można używać antonimów (słów o przeciwnym znaczeniu). Słowo „wielki” można opisać jako „przeciwieństwo małego”.
- Nie wolno używać słów z języków obcych oraz wskazywać żadnych rzeczy, chyba że gracze wcześniej uzgodnią inaczej.
- Należy podawać swojej drużynie jak największą liczbę podpowiedzi

i wskazówek, dopóki gracze nie odgadną poprawnej odpowiedzi lub nie minie czas odmierzany klepsydrą.

Najważniejsza jest dobra zabawa, a więc nie bierzcie wszystkich zasad zbyt poważnie! Uzgodnijcie między sobą, jeśli chcecie dostosować zasady do Waszych potrzeb.

Punktacja

Jeżeli opisujący (pokazujący) gracz popełni błąd, np. użyje części słowa zapisanego na karcie, opisywane (pokazywane) słowo nie może zostać uznane. Wszyscy gracze muszą więc uważnie słuchać opisów przeciwników.

Jeżeli słowo wyda się Wam zbyt trudne, możecie je pominąć. Jeżeli po opisanie (pokazaniu) pozostałych słów zostanie jeszcze czas, możecie do niego wrócić. Drużyna nie traci punktów za pominięcie któregoś ze słów. Gracze zdobywają 1 punkt za każde poprawnie odgadnięte słowo. Maksymalnie można więc uzyskać 6 punktów. Wykorzystane karty należy odłożyć na spód stosu.

Przykład: drużyna odgadła sześć słów, a więc powinna uzyskać 6 punktów. Niestety gracz opisujący słowa popełnił dwa błędy (dwukrotnie użył słowa mającego ten sam temat co opisywane słowo). Dlatego od wyniku drużyny zostają odjęte 2 punkty i pionek przesuwany się tylko o 4 pola.

POLA PREMIOWE



Znajdź właściwy rym!

Jeżeli pionek stanie na tym polu, Waszym zadaniem jest odnaleźć odpowiedni rym do podanych słów. Jeden z graczy bierze 5 kart, a następnie używa poszczególnych słów z tych kart w zdaniach (należy użyć słów oznaczonych tym samym numerem porządkowym co pole, na którym stoi pionek). Reszta drużyny musi znaleźć odpowiedni rym, który dopełni wypowiedziane zdanie.

Przykład: jeśli macie słowo „kos”, jeden z graczy może powiedzieć np. „Tam, gdzie śpiewa kos...”, a reszta drużyny dopełni: „rośnie biały wrzós”. Nie wystarczy powiedzieć tylko „kos-wrzós”.

Jeżeli odgadnienie wszystkie 5 przesuwanych pionek o 5 pól oraz kręcenie **premiową**

ruletką. Liczba, która wypadnie, wskazuje liczbę pól, o które trzeba przesunąć pionek.



Pokaż to!

Jeżeli pionek stanie na tym polu, musicie przedstawić za pomocą pantomimy dane słowo pozostałym graczom z drużyny. Jeden z graczy bierze 2 karty, a następnie pokazuje poszczególne słowa z kart (podobnie jak poprzednio musi wybrać słowa oznaczone takim samym numerem co pole, na którym stoi pionek). W czasie przedstawiania pantomimy graczowi nie wolno się odzywać. Może tylko, przed rozpoczęciem pokazywania, powiedzieć, czy chodzi o zwierzę czy zawód.

Jeśli uda się Wam odgadnąć oba pojęcia, przesuwacie pionek o 2 pola i kręcicie **premiową ruletką**. Liczba, która wypadnie, pokaże, o ile dodatkowych pól przesuwacie swój pionek.



Znasz tego VIP-a?

Jeżeli pionek stanie na tym polu, Waszym zadaniem jest opisać znaną postać. Są tu nazwiska aktorów i aktorek, grup muzycznych, znanych osobistości z różnych dziedzin i fikcyjnych postaci. Jeden z graczy bierze 5 kart i kolejno opisuje poszczególne postaci z kart (znowu od 1 do 8, w zależności od numeru pola, na którym stoi pionek).

Jeśli uda się Wam odgadnąć wszystkie 5 postaci, ruszacie pionek o 5 pól i kręcicie **premiową ruletką**. Liczba, która wypadnie, pokaże, o ile dodatkowych pól przesuwacie pionek.



A, B, C, D itd.

Jeżeli pionek stanie na tym polu, będziecie mieć wyjątkowe zadanie. Jeden z graczy bierze wierzchnią kartę z literami i, w zależności od numeru pola, na którym stoi pionek, podaje reszcie drużyny daną literę.

Wszyscy gracze (także gracz, który odczytał literę) muszą przed upływem czasu wymienić co najmniej 20 rzeczowników w liczbie pojedynczej zaczynających się na tę literę. Nazwy własne nie są dozwolone.

Jeżeli uda się Wam wymienić **przynajmniej 20 rzeczowników**, kręcicie **premiową ruletką**. W tym wypadku liczba wymienionych słów nie przekłada się na liczbę pól, o które przesuwany jest pionek. **Pionek należy przesunąć o dwukrotność liczby**, którą wskaże ruletka.

*Przykład A: drużyna wymieniała 23 rzeczowniki. Może więc zakręcić **premiową ruletką**. Ruletka pokazała liczbę 2, więc pionek należy przesunąć o dwukrotność dwójki, czyli o 4 pola.*

*Przykład B: drużyna wymieniała tylko 17 rzeczowników, co nie daje jej prawa do zakręcenia **premiową ruletką**. Pionek zostaje więc na tym samym polu.*



Tęczowe pole

To pole jest wyjątkowe. Drużyna, której pionek stanie na tęczowym polu, musi wykonać jedno z zadań (opisywanie słów, pokazywanie, szukanie rymów, odgadywanie znanych postaci lub ABC), które określi drużyna mająca najmniej punktów. Jeżeli na polu tym stanie pionek najsłabszej drużyny, to do niej należy decyzja, jakie zadanie chce wykonać.

SKRÓT ZASAD

1. Drużyny kolejno wykonują zadania i w każdej kolejce jeden gracz musi wyjaśnić pozostałym członkom drużyny (jeśli drużyny są dwuosobowe, to partnerowi) określone słowa.
2. Pola na planszy mają numery od 1 do 8. Liczba na polu, na którym stoi pionek, określa numer porządkowy słowa na karcie, które ma być wyjaśniane (z wyjątkiem pierwszej tury).
3. Liczba odgadniętych słów = liczba pól, o które przesuwa się pionek drużyny (za wyjątkiem pola ABC).
4. Na polach premiowych odgaduje się znane postaci, pokazuje pojęcia, szuka rymów lub wymienia jak najwięcej wyrazów na tę samą literę.
5. Jeżeli drużynie uda się w całości wypełnić zadanie na polu premiowym, kręci **premiową ruletką** i uzyskuje dodatkowe punkty = liczba pól, o które **DODATKOWO** przesuwa się pionek.
6. Drużyna na tęczowym polu musi wykonać zadanie, które wybierze dla niej drużyna z najmniejszą liczbą punktów.
7. Zwycięża drużyna, której pionek jako pierwszy dotrze do mety.

Brakuje Ci jakiegoś elementu albo coś jest uszkodzone? Napisz do nas na eshop@albiipolska.pl a my wysłamy to, czego potrzebujesz.

albi: