



DE

11+ 4+ 45+
Jahre Spieler Min.

party ALIAS



Inhalt:

Spielbrett mit Drehpfeil, 6 Spielfiguren, 400 Karten (290 Begriffskarten, 96 Promi-Karten, 8 Smiley-Karten, 6 Positurkarten) und 1 Sanduhr.

Alias wird in Teams von zwei oder mehr Spielern gespielt. Die Spielidee ist, den eigenen Teammitgliedern Begriffe mit anderen Worten zu erklären, beispielsweise durch Synonyme, Gegenteile und Hinweise, so dass die Teammitglieder möglichst viele Begriffe erraten können, bevor die Zeit abläuft. Je mehr Begriffe das Team errät, um so mehr Schritte darf man auf dem Spielbrett vorrücken. In **Party Alias** werden die Begriffe auch auf komplett neue und verrückte Weise erklärt. Das erste Team, das die Ziellinie überschreitet, gewinnt das Spiel.

Spielablauf

1. Befestigen Sie den Drehpfeil am Spielbrett.
2. Platzieren Sie die Begriffskarten mit dem Text nach unten in getrennte Stapel für jedes Team. Legen Sie die Positur- und Smiley-Karten mit dem Text nach unten auf die dafür markierten Felder auf dem Spielbrett.
3. Jedes Team nimmt eine leere Promi-Karte und schreibt 8 Namen darauf, z. B. die Namen von Freunden oder Verwandten. Mischen Sie die Karten zusammen mit den restlichen Promi-Karten, teilen Sie die Promi-Karten in zwei Stapel und legen Sie sie auf die dafür vorgesehenen Felder auf dem Spielbrett.
4. Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt sie auf des Startfeld.
5. Das Team, das an der Reihe ist, bestimmt den Spieler, der in der

ersten Runde erklären soll. Dieser Spieler nimmt eine passende Anzahl Begriffskarten vom Stapel (10 – 15). Auf jeder Begriffskarte gibt es acht Begriffe. Die anderen Teammitglieder wählen nun eine Zahl zwischen 1 und 8, z. B. 4. Die Sanduhr wird umgedreht und der Spieler beginnt den Begriff Nummer 4 zu umschreiben (siehe: Umschreiben der Begriffe). Wenn das Team den Begriff richtig erraten hat, legt der erklärende Spieler die Karte auf den Tisch und beginnt, den 4. Begriff auf der nächsten Karte zu umschreiben.

6. Wenn die Sanduhr abgelaufen ist, rufen die anderen Teams laut "Stop!". Falls der Spieler noch immer einen Begriff erklärt, dürfen alle Teams raten. Die schnellste richtige Antwort gewinnt und dieses Team darf ein Feld auf dem Spielbrett vorrücken.
7. Die Anzahl der Karten auf dem Tisch zeigt, wie viele Felder das Team auf dem Spielbrett vorrücken darf (siehe Fehler und Aussetzen).
8. Das nächste Team ist am Zug. Die benutzten Karten werden unter den Stapel zurück geschoben. Der nächste erklärende Spieler erhält die unbenutzten Karten und darf auch einige neue Karten vom Stapel nehmen.
9. Die Nummernfelder des Spielbretts haben die Nummern 1 – 8 und die Nummer der Begriffe wird nun dadurch bestimmt, auf welchem Feld die Spielfigur des Teams gerade steht. Die

Teammitglieder wechseln sich beim Umschreiben ab.

10. Auf dem Spielfeld gibt es auch Party-Felder. Wenn die Spielfigur eines Teams am Beginn des Zuges auf einem solchen Feld steht, muss das Umschreiben auf besondere Weise geschehen (siehe Party-Erklärungen). Gelingt es dem Team die Partyaufgabe erfolgreich zu bestehen, darf es den Drehpfeil in der Mitte des Spielbretts drehen und kann so schneller vorankommen.
11. Das erste Team, das im Zielfeld ankommt, gewinnt das Spiel.

BEGRIFFSKARTEN

Die Begriffe sind in keiner speziellen Reihenfolge auf den Karten. Es ist allein vom Glück abhängig, ob man einfache oder schwierige Begriffe zum Umschreiben bekommt.

Umschreiben der Begriffe

Es ist nicht erlaubt beim Erklären der Begriffe auch nur einen Teil des Begriffs zu sagen.

Beispiel: Das Wort "Fußball" darf nicht umschrieben werden mit "ein Ball, der mit dem Fuß gekickt wird". Eine erlaubte Umschreibung wäre beispielsweise "ein rundes Objekt, das in ein Tor gekickt wird". Synonyme sind erlaubt, also man kann "Bein" sagen, aber nicht "Fuß".

Der Begriff muss exakt richtig erraten werden. Der erklärende Spieler hilft seinem Team die richtige Form zu finden.

Wenn der Begriff aus zwei Teilen besteht und jemand hat einen Teil erraten, darf man diesen Teil bei der Erklärung verwenden.

Man kann Gegenteile verwenden. Das Wort "groß" kann umgeschrieben werden mit "das Gegenteil von klein".

Fremdsprachen dürfen nicht benutzt werden, außer die Spieler haben sich vorher darauf geeinigt.

Geben Sie so viele Hinweise wie möglich, so lange das Wort noch nicht korrekt erraten ist, sonst läuft die Sanduhr ab.

Vergessen Sie trotz allem jedoch nicht, dass dies ein Partyspiel ist – nehmen Sie die Regeln nicht zu ernst! Vereinbaren Sie unter sich, wie viel Flexibilität sie zulassen.

Fehler und Auslassen

Wenn der erklärende Spieler einen Fehler macht, z.B. einen Teil des Begriffs der Karte verrät, wird der Begriff nicht anerkannt und das Team muss ein Feld rückwärts ziehen. Die anderen Teams müssen deshalb genau aufpassen und zuhören, wenn ein Team beim Umschreiben ist.

Beispiel: Ein Team hat sechs Begriffe richtig erraten aber der erklärende Spieler hat zwei Fehler gemacht. Das Team darf vier Felder vorrücken (6 - 2 = 4).

Wenn ein Begriff zu schwierig erscheint, kann er ausgelassen werden. Allerdings wird auch dies mit einem Schritt rückwärts bestraft. Trotzdem ist es manchmal eine gute Idee, da man viel Zeit sparen kann.

Party-Erklärungen

Jedes Mal, wenn ein Team eine Partyaufgabe erfolgreich ausführt, darf es den Drehpfeil drehen, was Bonuspunkte (1 – 3) einbringt. Das bedeutet, dass das Team so viele Felder auf dem Spielbrett vorrücken darf, wie Begriffe richtig geraten wurden plus die Anzahl Felder, die der Drehpfeil zeigt. Die Sanduhr wird eingesetzt wie bei den normalen Erklärungen.

PARTY-FELDER



Märchenzeit – Erzählen Sie eine verrückte Geschichte!

Umschreiben Sie alle Begriffe einer Karte, indem Sie eine fortlaufende Geschichte erzählen – während ihr Team versucht die Begriffe zu erraten. Beginnen Sie mit dem Start der Uhr eine Geschichte zu erzählen, in der Sie die Begriffe **in der Reihenfolge auf der Karte** erklären. Solange noch Zeit übrig ist, können Sie die Geschichte mit der nächsten Karte fortsetzen – ebenso können Sie auch Begriffe auslassen (nach normalen Auslass-Regeln). Wenn Sie Ihr Team dazu bringen, acht Begriffe zu erraten, während Sie eine Geschichte erzählen, darf Ihr Team den Bonuspfeil drehen.



Smiley – Lassen Sie sich von Ihren Gefühlen leiten!

Nehmen Sie die oberste Smiley-Karte. Die Karte gibt an, in welchem Gefühlszustand Sie die Begriffe erklären müssen: Verlegen, verärgert, fröhlich, weinend, ängstlich, verrückt, deprimiert oder hysterisch. Starten Sie den Timer und beginnen Sie, die Begriffe von den Begriffskarten zu umschreiben (neben der Nummer, die das Partyfeld zeigt). Während Sie erklären, müssen Sie den angegebenen Gefühlszustand ausdrücken, mit Ihrer Stimme, Ihrem Gesichtsausdruck und Ihrer Körpersprache. Ihr Team versucht die Begriffe zu erraten. Wenn Sie es schaffen, alle Begriffe in der verlangten Stimmung zu umschreiben, darf Ihr Team den Bonus-Drehpfeil drehen – aber nur, wenn die anderen Teams Ihren Gefühlsausbruch überzeugend fanden. Die Smiley-Karte wird allen Spielern gezeigt.



Posituren – Werfen Sie sich in Pose!

Nehmen Sie die oberste Positurkarte. Starten Sie den Timer und beginnen Sie die Begriffe der Begriffskarten (neben der Nummer, die das Partyfeld zeigt) in der Pose zu erklären, die auf der Karte abgebildet ist (hüpfend, hockend, auf einem Bein stehend, etc.). Ihr Team versucht, die Begriffe zu erraten. Wenn Sie

es schaffen, die Begriffe zu und dabei die Positur beizubehalten, bis die Zeit abgelaufen ist, darf Ihr Team den Bonuspfeil drehen. Die Positurkarte wird allen Spielern gezeigt.



Promi-Karten – Beschreiben Sie Promis!

Nehmen Sie die oberste Promi-Karte. Starten Sie den Timer und beginnen Sie die Promis in der Reihenfolge auf der Karte Ihren Teammitgliedern zu erklären. Ihr Team versucht zu raten. Solange auf dem Timer Zeit übrig ist, können Sie Promis auch von der nächsten Karte umschreiben – ebenso können Sie Promis auslassen (nach normalen Auslass-Regeln). Wenn Sie Ihr Team dazu bringen, acht Promis zu erraten, darf Ihr Team den Bonuspfeil drehen. Zusätzlich zu Promis und Bands des wahren Lebens enthalten die Karten auch berühmte Comic- und Trickfilmfiguren.

Die Regeln in Kürze

1. Die Teams sind im Wechsel am Zug und innerhalb des Teams wechseln sich die Spieler beim Umschreiben ab.
2. Auf den Spielfeldern stehen Zahlen von 1 – 8. Diese entsprechen der Nummer des Begriffs auf der Karte, der geraten werden soll (außer in der ersten Runde).
3. Die Anzahl der richtig erratenen Begriffe = die Anzahl Schritte, die das Team vorrücken darf.
4. Die Anzahl Fehler und ausgelassene Begriffe = die Anzahl Schritte, die das Team zurück gehen muss.
5. Auf Partyfeldern werden Promis beschrieben oder Begriffe auf eine spezielle Weise.
6. Wenn ein Team eine Partyaufgabe erfolgreich besteht, darf es den Drehpfeil drehen um Bonuspunkte zu bekommen = die Anzahl an EXTRA-Schritten.
7. Das erste Team, das das Zielfeld erreicht, gewinnt.