

# FAMILY ALIAS

## Wat is Family Alias?

In FAMILY ALIAS leg je woorden uit door middel van andere woorden! Gebruik synoniemen, tegenovergestelden of omschrijvingen om je partner zoveel mogelijk woorden te laten raden. Wanneer de zandloper leeg is worden de goed geraden woorden geteld. De speler die deed uitleggen en de speler die deed raden mogen allebei zoveel stappen over het bord lopen!  
De eerste speler die op het laatste vakje terecht komt is de winnaar!

## Voorat het spel begint:

Leg het speelbord op tafel en daarnaast de drie verschillende stapels kaarten. Je hoeft niet de hele stapel op tafel te leggen (als je dit wel doet valt de stapel misschien om!).

## Vergeet de spinner niet!

Monteer voorzichtig de spinner vast aan het speelbord met het plugje aan de achterkant.

## Iedereen voor zich!

Elke speler pakt nu een pion en zet deze op het startvakje.

## Begin van het spel:

De jongste speler mag beginnen en de beurten gaan met de klok mee. De speler die aan de beurt is omschrijft altijd de woorden. Door met de spinner te draaien wordt bepaald wie de radende speler is.

## Wie mag er gaan raden volgens de spinner?

Draai de spinner en kijk waar de wijzer stopt (let niet op de vakjes). De speler die wordt aangewezen mag gaan raden! **Wijst de wijzer naar jezelf dan mogen alle spelers raden!**

## Er zijn twee soorten woord kaarten...:

- Wanneer een kind gaat uitleggen of raden, gebruik dan de **Familie kaarten**. Deze mogen door alle spelers gebruikt worden.
- Wanneer een volwassene gaat uitleggen of raden met een andere volwassene, pak dan de **Volwassen kaarten**.

## ... en TWIST! kaarten, waar de volwassenen een hekel aan hebben en waar de kinderen van genieten!

Wanneer een volwassene gaat uitleggen aan een andere volwassene moet deze aan de spinner draaien.

- Komt de pijl op een vakje met TWIST! terecht dan moet de speler de bovenste TWIST! kaart pakken van de stapel. Voer de opdracht uit die op de kaart staat.
  - Komt de pijl op een leeg vakje wordt de ronde zonder TWIST! kaart gespeeld.
- Als er alleen volwassenen spelen worden de TWIST! kaarten niet gebruikt.

**Inhoud:** 300 Familie kaarten, 180 Volwassen kaarten, 20 TWIST! kaarten, 1 zandloper, 8 pionnen, speelbord en spinner.

## Welke woorden ga je uitleggen?

Elke kaart bevat 8 genummerde woorden. De vakjes op het speelbord hebben ook nummers. Deze bepalen bij welk woord op het kaartje je begint met uitleggen.

## Leg dat maar eens uit!

Nadat de zandloper is omgedraaid en begint te lopen is het tijd om uit te leggen! Wanneer er een woord goed wordt geraden leg je de kaart op tafel en pak je een nieuwe om ook dit woord uit te gaan leggen (met hetzelfde getal als het vakje waar je op staat).

## Uitleg regels:

- Je mag geen enkel onderdeel van het woord gebruiken in je uitleg. Bijvoorbeeld bij het woord handtas mag je niet zeggen "een tas die vrouwen dragen".
- De radende speler moet exact hetzelfde woord zeggen als op het kaartje. Als het woord "zwemmen" is en de radende speler zegt "zwen" dan is dit fout.

## Wat als ik per ongeluk iets verkeers zeg?

- Als je per ongeluk een gedeelte van het woord gebruikt in je uitleg moet je de kaart apart leggen en telt deze als een minpunt.
- Als je de kaart naast je legt zonder uit te leggen kost dit je ook een minpunt.
- Als de radende speler na 10 seconden nog niet het antwoord weet mag de kaart weggelegd worden zonder dat hier minpunten voor worden gerekend.
- **Kinderen mogen altijd moeilijke woorden aan de kant leggen zonder hier minpunten voor te krijgen.**

## Einde van de beurt

Wanneer de zandloper stopt roepen de andere spelers "STOP!". Als het woord dat geraden moet worden nog niet geraden is mag iedereen meedoen. De eerste speler die het goede antwoord weet mag een extra stap verder op het speelbord!



1	gevoelloos
2	vlam
3	baden
4	magie
5	duizend
6	spreiden
7	bron
8	vouwen

Familiekaart

1	erosie
2	onderbreuk
3	reukvermogen
4	aanmoedigen
5	dichter
6	controleren
7	prikkeldraad
8	oproepen

Volwassen kaart

## Je pion bewegen over het bord:

Hoeveel woorden zijn er goed geraden? De speler die heeft uitleggend en de speler die heeft geraden mogen zoveel stappen: als goed gerade woorden vooruit op het speelbord. Als alle spelers hebben mogen raden mag de uitleggende speler 1 stap vooruit voor ieder goed antwoord (totaal) en de spelers die hebben geraden mogen per speler 1 stap voor ieder goed antwoord dat ze zelf gegeven hebben (persoonlijk). Als alle pionnen zijn verzet is de volgende speler aan de beurt.

## Score voorbeeld (Twee spelers):

Tijdens je beurt leg je 8 woorden uit. De radende speler weet 6 woorden goed te beantwoorden terwijl jij 2x een vergissing maakt tijdens het uitleggen. De radende speler mag nu 6 vakjes vooruit terwijl er maar 4 vooruit mag (6 goede woorden, 2 fouten = 4 stappen).

## De regels veranderen in de Finish Zone!

Nadat je in de Finish Zone terecht bent gekomen leg je geen woorden meer uit en mag je ook geen woorden meer raden. In plaats hier van probeer je woorden te "stelen" tijdens de beurten van andere spelers. Probeer het woord te raden voordat de radende speler het weet en je mag een stap verder op het speelbord! Als de spinner naar jou wijst mogen alle spelers raden.

**Let op:** Als een kind in de Finish Zone terecht komt worden er alleen nog maar Familie kaarten gebruikt.

## Lopen gaat anders in de Finish Zone!

Spelers met hun pion in de Finish Zone mogen direct een stap naar voren als ze goed raden (in plaats van wachten op het einde van de beurt).

## Laatste speler buiten de Finish Zone

Als je de laatste speler buiten de Finish Zone bent moet je woorden uitleggen tot je zelf ook in de Finish Zone terecht bent gekomen (of tot een andere speler op het laatste vakje terecht komt!).



## Wanneer een speler op het laatste vakje terecht komt...

Is het spel afgelopen en wint deze speler!

## Wanneer alle spelers in de Finish Zone terecht komen...

Stopt het spel en wint de speler het dichtste bij het laatste vakje! Staan er meerdere spelers op hetzelfde vakje wint degene die daar als eerste stond!

# FAMILY ALIAS



## Snelle regels

1. De speler met de beurt legt het woord uit. Spin de spinner om uit te vinden welke speler moet raden. Wijst de spinner naar jou, dan mag iedereen raden.
2. Familie kaarten: gebruik deze kaarten wanneer één van de radende spelers een kind is.
3. Volwassen kaarten: gebruik deze als de uitleggende en radende spelers volwassen zijn. Draai ook de spinner om te kijken of er een TWIST! kaart gebruikt moet worden (alleen als er kinderen meespelen).
4. Het nummer in het vakje waar de pion van de uitleggende speler staat geeft aan welk woord op het kaartje uitgelegd moet worden.
5. Aantal juist geraden woorden = aantal stappen op het speelbord.
6. Aantal vergissingen of overgeslagen woorden = het aantal minpunten voor de uitleggende speler (telt niet voor kinderen).
7. Iedereen mag raden: de uitleggende speler mag 1 stap naar voren voor ieder goed geraden woord (minus de minpunten) en de speler die goed raad mag hiervoor ook 1 stap naar voren.
8. Finish Zone = Je hoeft niet meer uit te leggen. In plaats van raden probeer je de woorden te "stelen" van de radende speler door sneller dan hem of haar antwoord te geven en mag je direct 1 stap vooruit op het speelbord wanneer je het woord goed raad.
9. Winnaar = De speler die het dichtste bij het eindvakje is als alle spelers in de Finish Zone terecht komen of de speler die als eerste op het laatste vakje terecht komt!

# FAMILY ALIAS

