

10+
возраст4+
игроков30+
мин.

RU

Original ALIAS

СКАЖИ ИНАЧЕ



Играйте в
«Алиас» на своём
смартфоне или
планшете!



Комплект игры

Игровой блокнот, карандаш, песочные часы и 50 двухсторонних карточек со словами.

Цель игры

Объясняйте слова, используя описания, синонимы и антонимы.

Цель игры — помочь другому игроку или команде правильно отгадать наибольшее количество слов, прежде чем песок в песочных часах полностью пересыпется. Поля на игровом листе зачёркиваются в соответствии с количеством правильно отгаданных слов. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре!

Алиас — весёлая и захватывающая игра на объяснение слов! А сможете ли вы угадать правильно?

Ход игры

1. Карточки со словами перемешивают и раскладывают по стопкам. Игроки разделяются на команды, в каждой из которой должно быть минимум два игрока. Команды договариваются об очерёдности ведения игры. Каждая команда получает свой лист из игрового блокнота и зачёркивает на нём первое поле.
2. Игроки команды, которая первой будет объяснять слова, договариваются, кто из членов команды будет объяснять, а кто угадывать. Выберите слова с какой стороны карточек вы будете объяснять. Объясняющий берёт стопку карточек в руку. **Номер слова, которое требуется объяснить, определяется номером поля, которое было зачёркнуто последним на маршруте команды.** Песочные часы переворачивают, и игрок начинает объяснять слово (см. «Объяснение слов»). Получив правильный ответ, объясняющий кладёт использованную карточку на стол и переходит к слову под тем же номером на следующей карточке. Слова должны быть угаданы именно в той форме, в которой они приведены в карточке. Например, если загадано слово «идти», то ответ «ходить» не засчитывается. Если загадано «вёсла», то ответ «весло» также не засчитывается.
3. Когда весь песок в часах стечёт вниз, остальные команды кричат: «Пиип!». Если в этот момент объяснение последнего слова ещё не завершено, то в отгадывании могут принять участие все команды. Команда, быстрее всех отгадавшая последнее слово, получает одно очко и зачёркивает одно поле на своём маршруте.
4. После того, как отгадано последнее слово, производится подсчёт правильно угаданных командой слов. Подсчитываются также ошибки и пропущенные карточки. За них команда получает по одному штрафному очку (см. «Штрафные очки»).
5. Теперь наступает очередь следующей команды. Использованные карточки кладут вниз стопки.

6. Объясняющий игрок меняется в каждом раунде игры.
7. Выигрывает команда, которая первой зачеркнёт поле финиша. У других, конечно же, остаётся шанс догнать её на своём ходу!

Объяснение слов

На карточках могут быть любые слова — существительные, глаголы, прилагательные и т. д. Только от удачи зависит, какие слова команда получит для объяснения, так как под одним и тем же номером находятся слова различной степени трудности. При объяснении нельзя использовать части разгадываемого слова, а также однокоренные слова.

Например, при объяснении слова «автобус» нельзя говорить о «типе автомобильного транспорта». Можно сказать, что это «маршрутное транспортное средство». При объяснении слова «самолёт» нельзя говорить о том, что это «летающее средство передвижения», потому что в словах «летающее» и «самолёт» один и тот же корень.

Если в таких заданиях, как, например, «дистанционное управление» отгадывающий назовёт слово «управление», после этого объясняющий может использовать это слово в своём объяснении.

Также можно пользоваться синонимами и антонимами. Например, слово «большой» можно объяснить как антоним слова «маленький».

Слова нельзя объяснять на иностранном языке, если игроки не договорятся об этом заранее.

Штрафные очки

Во время хода одной команды другие команды не должны терять бдительность! Если объясняющий по ошибке назовёт загаданное или однокоренное с ним слово, его команда получает штраф в виде одного штрафного очка.

Если попадает труднообъяснимое слово, то объясняющий может его не объяснять, а перейти к другой карточке, но за это он тоже платит штрафным очком. Иногда это стоит делать, поскольку объяснение может занять слишком много времени!

Карточки, за которые команда получила штрафные очки, откладывают в отдельную стопку. Это поможет при подсчёте очков. Если командой было правильно разгадано 7 слов, в объяснении была сделана 1 ошибка и пропущено 2 карточки, то команда передвинется вперёд по игровому полю на 4 шага ($7 - 1 - 2 = 4$).

Право на «грабёж»

Когда команда зачёркивает на своём маршруте поле с цифрой чёрного цвета, на следующем ходу в отгадывании слов могут принимать участие все команды — у них появляется право на «грабёж». К «грабежу» приступают даже в том случае, если команда не остановилась на поле «грабежа», а просто прошла мимо него. Остальные команды должны следить за тем, чтобы «грабёж» был разыгран.

«Грабёж» играется **без песочных часов**. Команда берёт на своём ходу **5 карточек**, из которых отгадываются слова, соответствующие номеру поля, на котором находится команда. Команда, первой выкрикнувшая правильный ответ при розыгрыше «грабежа», выигрывает карточку и право сделать один шаг вперёд.

Право на «грабёж» наступает также на любом ходу, если отведённое время истекло, а последнее слово ещё не угадано.

Найдите ещё больше увлекательных игр на www.tactic.net



53368 A