



10+

возраст



4+

кол-во
игроков

60+

мин.

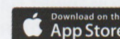
Original ALIAS

СКАЖИ ИНАЧЕ

TACTIC

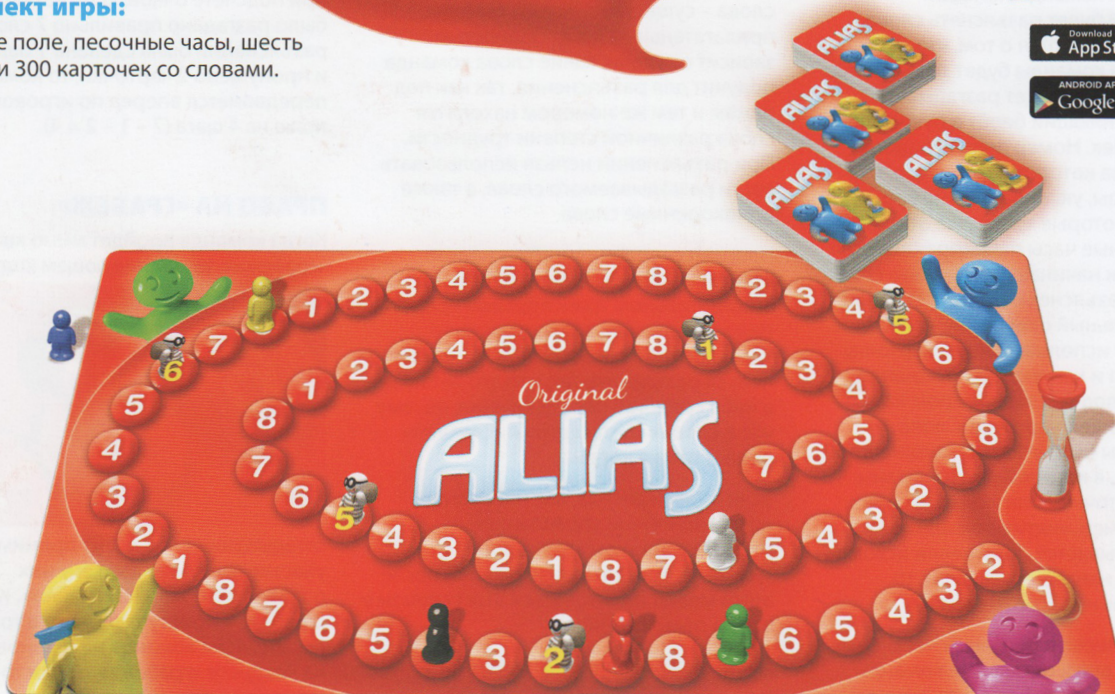
Играйте в «Алиас» на своём
смартфоне или планшете!

«Алиас для мобильных устройств»
предлагает три новых игровых режима:
игра на время для одного игрока,
увлекательная командная игра и
захватывающая дуэль.



Комплект игры:

игровое поле, песочные часы, шесть
фишек и 300 карточек со словами.



Цель игры

Разъясните слова, используя описания, синонимы и антонимы. Цель игры – помочь другому игроку или команде правильно отгадать наибольшее количество слов, прежде чем полностью пересыплется песок в песочных часах. Фишки передвигаются по игровому полю в соответствии с количеством правильно угаданных слов. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша!

**Alias – весёлая и захватывающая игра в
разъяснение слов! А сможете ли Вы правильно
отгадать слова?**

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Команды играют поочередно. Разъясняющий команды меняется в каждом туре.
2. Количество разгаданных слов соответствует количеству шагов по игровому полю.
3. Сделанные ошибки и оставшиеся необъясненными слова — штрафные очки.
4. Квадрат, на котором стоит фишка команды, указывает номер разъясняемого слова.
5. Проход мимо квадрата «грабежа» - в следующем раунде игра с правом на «грабёж» с 5 карточками без песочных часов.
6. Выигрывает команда, которая придет к финишу первой.

ХОД ИГРЫ

1. Карточки со словами перемешиваются и раскладываются по стопкам. Игроки разделяются на команды, в каждой из которой должно быть минимум два игрока. Команды договариваются об очередности ведения игры. Каждая команда получает свою фишку и ставит её на стартовое поле.
2. Игроки команды, которая первой будет разяснять слова, договариваются о том, кто из членов команды будет разяснять слова, а кто будет разгадывать. Разясняющий берёт в руку колоду карточек. Номер поля игрового поля, на котором стоит фишка команды, указывает на номер слов, которые требуется отгадать. Песочные часы переворачиваются, и игрок начинает разяснять слово (см. «Разяснение слов»). Получив правильный ответ, разясняющий кладёт использованную карточку на стол и начинает разяснение слова под тем же номером на следующей карточке. Слова должны быть угаданы именно в той форме, в которой они написаны на карточке. Если искомое слово, например, «идти», то «ходить» не засчитывается. Также если искомое слово, например, «вёсла», то «весло» не засчитывается.
3. Когда песок в песочных часах стечёт вниз, остальные команды кричат «Стоп». Если разяснение последнего слова ещё не завершено, тогда в отгадывании слова могут принять участие все команды. Команда, быстрее всех отгадавшая последнее слово, завоёвывает себе одно очко и продвигается на один шаг по игровому полю.
4. Когда отгадано последнее слово, производится подсчёт правильно угаданных слов объясняющей команды. Подсчитываются также ошибки и пропущенные карточки. За них команда получает по одному штрафному очку (см. «Штрафные очки”).



5. Теперь наступает очередь следующей команды. И использованные карточки кладут под стопку.
6. Разясняющий игрок меняется в каждом раунде игры.
7. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша. У других, конечно, есть возможность попытаться догнать её на своём ходу!

РАЗЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

На карточках могут быть какие угодно слова – существительные, глаголы, прилагательные и т. д. Полностью зависит от удачи, какие слова команда получит для разяснения, так как под одним и тем же номером находятся слова различной степени трудности. При разяснении нельзя использовать части разгадываемого слова, а также однокоренные слова.

Например, слово «автобус» нельзя объяснить так, что речь идет об автомобильном транспортном средстве. Надо сказать, что это маршрутное транспортное средство. Слово «самолет» нельзя разяснять так, что это летающее в небе средство передвижения, потому что в словах «летающее» и «самолет» один и тот же корень.

Если в таких словах, как например «дистанционное управление» отгадывающий отгадывает слово «управление», то разясняющий после этого может пользоваться этим словом в своем разяснении.

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

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

ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

Во время хода одной команды другие команды не должны терять бдительности! Если разясняющий назовет по ошибке искомое или однокоренное с ним слово вслух,

то за это команда получает одно штрафное очко. Одно штрафное очко соответствует одному ходу назад на игровом поле..

Если попадаете труднообъяснимое слово, то разясняющий может его не разяснять, а перейти к другой карточке, но за это он тоже платит штрафным очком. Иногда это стоит делать, поскольку разяснение может занять слишком много времени!

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

ПРАВО НА «ГРАБЕЖ»

Когда команда пройдет мимо квадрата «грабежа», то на следующем ходу в



отгадывании слов могут принимать участие все команды, т.е. у них появляется право на «грабеж». К «грабежу» приступают даже в том случае, если команда не остановилась на квадрате «грабежа», а просто прошла мимо него. Остальные команды должны следить за тем, чтобы «грабеж» был сыгран.

«Грабёж» играется **без песочных часов**. Команда берет **5 карточек**, из которых отгадываются слова, соответствующие номеру квадрата под фишкой команды. Разгадывают все. Команда, первая выкрикнувшая правильный ответ, продвигает свою фишку на один ход вперед.

Право на «грабеж» вступает в силу также во время обычного раунда, если отведенное время истекло, а слово еще не угадано.

Найдите еще больше увлекательных игр на www.tactic.net

