

**TACTIC**

Junior ALIAS

СКАЖИ ИНАЧЕ
для детей

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.



Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play



Комплект игры:

Игровое поле, 250 карточек,
6 фигурок и песочные часы.



В игре «Alias для детей» участвуют команды от двух человек. Цель игры — объяснять товарищам по команде слова и картинки, не называя само загаданное слово. Можно использовать синонимы и антонимы, подсказки, звукоподражание и т. п. Каждая команда старается угадать как можно больше слов, пока не кончится песок в песочных часах. Команда делает на игровом поле столько шагов вперёд, сколько слов было угадано правильно. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Команды поочерёдно делают ходы, причём на каждом следующем ходу объясняющим в команде становится новый игрок.
2. Количество правильно угаданных слов = количество шагов вперёд на игровом поле.
3. Количество ошибок и пропущенных карточек = количество шагов назад на игровом поле.
4. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

ХОД ИГРЫ

1. Перемешайте карточки и положите их стопкой на стол. Каждая команда выбирает одну фигурку и ставит её на «Старт» на игровом поле.
2. Участники решают, какая команда начнёт игру.
3. Команда выбирает игрока, который первым будет объяснять слова. Остальные участники пытаются угадать задуманное слово. Игрок, который объясняет слова, берёт из колоды несколько карточек так, чтобы другие игроки не видели, что на них нарисовано. Песочные часы переворачивают и игрок начинает объяснять первое слово (см. «Объяснение»).
4. Как только кто-нибудь верно угадает ответ, объясняющий кладёт использованную карточку на стол и переходит к следующему слову.
5. Объясняющий игрок может пропустить сложное слово, если считает, что объяснить его не получится. Такая карточка откладывается в сторону, однако при этом команда получает одно штрафное очко (см. «Штрафные очки»).
6. Когда время кончается, игроки другой команды объявляют: «Время!». После этого загаданное слово отгадывают другие команды. Команда, которая угадает это слово первой, делает на игровом поле один шаг вперёд.
7. После того, как было объяснено последнее слово, команда подсчитывает очки. Например, если на столе оказалось 7 карточек, то команда передвигает свою фигурку на 7 шагов вперёд на игровом поле (см. «Штрафные очки»).
8. Использованные карты возвращают в низ колоды и передают всю стопку следующей команде. Наступает её очередь играть.
9. В каждом следующем раунде объясняющий игрок в команде меняется.
10. Побеждает команда, которая первой достигнет финиша. Однако если первой к финишу приходит команда, которая начинала игру, остальные могут попробовать догнать её на своём ходу.



ОБЪЯСНЕНИЕ

При объяснении нельзя использовать ни одну из частей заданного слова.

Например, задание «гоночная машина» нельзя объяснить как «машина для гонок». Допустимым объяснением будет, например, «автомобиль, который быстро едет на соревнованиях». Использовать синонимы (другие слова с таким же значением) разрешается, так что вместо «машина» можно сказать «автомобиль».

Также можно использовать антонимы — например, слово «большой» проще всего объяснить как «противоположный маленькому».

Используйте для объяснения все возможные способы!



ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

Если объясняющий игрок по ошибке называет часть заданного слова, то карточку следует отложить в сторону (даже если команда даст правильный ответ, он не принимается). За каждую ошибку или пропущенную карту команда получает по одному штрафному очку. Одному штрафному очку соответствует один шаг назад на игровом поле.

Например, если команда угадала 6 слов, но объясняющий допустил две ошибки, то команда делает 4 шага вперёд (6 – 2 = 4).

Хотя пропуск сложного слова и приносит штрафное очко, это может сберечь драгоценное время, за которое команда заработает много очков!

