



7+  
возраст

4+  
кол-во  
игроков

О R I G I N A L



# ALIAS

## Содержимое:

игровая доска, песочные часы, шесть фишек и 400 карточек.

Объясните 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 игровой доске в соответствии с правильно угаданными словами. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша. В этой игре Alias Вы найдёте все слова как на английском, так и на русском языках. Обучение языкам ещё никогда не было таким забавным!

Alias – весёлая и захватывающая игра в объяснение слов! А Вы найдёте правильные слова?

## КАК ИГРАТЬ

1. Карточки слов перемешиваются и раскладываются по стопкам. Игроки разделяются на команды. В каждой команде должно быть как минимум два игрока. Игроки договариваются между собой, в каком порядке они будут объяснять слова.

Каждая команда получает свою фишку и ставит её на стартовое поле серого цвета.



2. Игроки решают, на каком языке они будут объяснять слова – на русском или английском, а также на каком языке они будут отгадывать эти слова.

3. Игроки команды, которая первой будет объяснять слова,

договариваются о том, кто из членов команды будет объяснять слова, а кто будет отгадывать. Игрок, который будет объяснять, берёт в руку колоду карточек.

**Номер того слова, которое надо отгадать, должен соответствовать номеру поля игровой доски, на котором стоит фишка команды.**

Песочные часы переворачиваются, и игрок начинает объяснять слово (см. «Объяснение»).

Получив правильный ответ, игрок, который объяснял слово, кладёт использованную карточку на стол и начинает объяснение слова под тем же номером на следующей карточке.

4. Другие команды объявляют, когда песок в песочных часах

полностью пересыпался. Если объяснение последнего слова ещё не завершено, другие команды могут попытаться отгадать это слово. Побеждает самый быстрый – т.е. кто-то из другой команды может с помощью «грабежа» заполучить последнее слово себе и продвинуться на один шаг по игровой доске.

5. Когда отгадано последнее слово, производится подсчёт правильно угаданных слов объясняющей команды. Подсчитываются также ошибки и «перепрыгнутые» карточки. За них команда получает по одному минусовому шагу (см. «Минусовые шаги»). Иными словами, если команда правильно угадала семь слов, но сделала одну ошибку и «перепрыгнула» через две карточки, то она продвинется на четыре шага по игровой доске.
6. Теперь наступает очередь следующей команды. Игрок, который до этого объяснял слова, кладёт использованные карточки под низ стопки и даёт неиспользованные карточки следующей команде.
7. Объясняющий игрок команды меняется в каждом раунде игры.
8. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша. У других, конечно, есть возможность попытаться догнать её на своём ходу!



## СЛОВА НА КАРТОЧКАХ

На карточках могут быть какие угодно слова – существительные, глаголы, прилагательные и т. д. Это полностью зависит от случайности, какие слова команда получит для объяснения, так как под одним и тем же номером находятся слова различной степени трудности.

Независимо от того, на каком языке идёт игра, слова должны быть угаданы точно 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.

## ОБЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

Никакая часть искомого слова, написанного на карточке, не может быть использована при его объяснении. Нельзя также использовать однокоренные слова.

Например, слово «шахматы» нельзя объяснить как «игра, в которой ставится шах и мат». Слово «пожарник» нельзя объяснить как «человек, который тушит пожары», так как корень «пожар» присутствует в обоих словах.

Если в таких словах, как, например, «двоюродный брат» отгадывающий называет слово «брат», то разъясняющий после этого может пользоваться в своём разъяснении этим словом.

Разрешено использование антонимов (противоположностей). Слово «большой» можно просто объяснить как «противоположность маленького».

## МИНУСОВЫЕ ШАГИ

Во время хода одной команды другие команды не должны терять бдительности! Если объясняющий игрок по ошибке скажет искомое или однокоренное с ним слово вслух, то ему засчитывается **минусовый шаг**.

Получив трудное слово, объясняющий игрок может пропустить его, или «перепрыгнуть», но за это он тоже получит минусовый шаг. Иногда лучше «перепрыгнуть» через трудное слово, чем надолго застрять на нём.

Те карточки, за которые команда получила минусовые шаги, лучше отложить в отдельную стопку. Это поможет при подсчёте очков.

## ПРАВО НА «ГРАБЁЖ»

Когда команда обходит на игровой доске поле с чёрным номером,



на следующем ходу она должна объяснять слова всем, а не только своей команде. Это происходит также в том случае, если команда не остановится на поле с чёрным номером. Другие команды должны следить за тем, чтобы игра на «грабёж» была разыграна.

Игра на «грабёж» должна быть разыграна **без песочных часов**. Команда, на чьём ходу выпала игра на «грабёж» берёт **пять карточек со словами**. Она объясняет каждое слово, которое стоит под тем же номером или относится к той же категории, что и поле игровой доски, на котором стоит фишка команды. Выигрывает та команда, которая первой угадает искомое слово. В игре на «грабёж» одно слово также даёт право на один шаг по игровой доске.

Право на «грабёж» последнего слова остаётся в силе всегда.

## **КРАТКИЕ ПРАВИЛА**

1. Игроки решают, на каком языке они будут играть – на русском или английском.
2. Команды по очереди объясняют слова. Игрок, который объясняет слова, сменяется в каждом раунде команды.
3. Количество угаданных слов = шаги вперёд по игровой доске.
4. Сделанные ошибки и «перепрыгнутые» слова = минусовые шаги.
5. Номер поля, на котором стоит фишка команды, определяет номер объясняемого слова.
6. Если на пути команды встретиться поле с чёрным числом, то это означает, что на следующем ходу команда будет играть в игру с пятью карточками на «грабёж» без песочных часов.
7. Побеждает та команда, которая первой достигла финиша.