



10+

возраст



4+

кол-во игроков



30+

мин.



# Original ALIAS

СКАЖИ ИНАЧЕ

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

GET IT ON  
Google play



## 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 очередности 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 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 попадаете 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 еще больше увлекательных игр на  [www.tactic.net](http://www.tactic.net)