



5+

возраст



4+

кол-во игроков



30+

мин.



RU

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.



Комплект игры

Игровой блокнот, 50 двухсторонних карточек, карандаш, песочные часы и правила.

Цель игры

В игре «Алиас 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 отгадать как можно больше слов, пока не кончится песок в песочных часах. Команда зачёркивает столько полей вперёд по маршруту на игровом листе, сколько слов она отгадала правильно. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

Ход игры

1. Перемешайте карточки и положите их стопкой на стол. Разделитесь как минимум на две команды по два человека. Каждая команда берёт один лист из игрового блокнота. Выберите, слова с какой стороны карточек вы будете объяснять.
2. Участники решают, какая команда начнёт игру.
3. Команда выбирает игрока, который первым будет объяснять слова. Остальные участники пытаются отгадать 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 назовёт верный 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 отгадает это слово первой, зачёркивает следующее поле на своём игровом листе.
7. После того, как было объяснено последнее слово, команда подсчитывает очки. Например, если команда отгадала правильно 7 слов, то она зачёркивает 7 следующих полей на своём игровом листе (см. «Штрафные очки»).
8. Использованные карточки возвращают вниз 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, у остальных остаётся шанс 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.

Например, если команда отгадала 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!

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

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

