

**TACTIC**

Original ALIAS

Kaksikielinen
Двухязычный

Pelaa Aliasta
älypuhelimella
tai tabletilla!



Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play



Sisältö:

Pelilauta, tiimalasi, 6 pelinappulaa ja
400 korttia.



PELIN TAVOITE

Selitä sanoja käyttäen eri sanoja, synonyymejä tai vastakohtia! Tarkoituksena on saada oma pelikumppani tai joukkue arvaamaan oikein mahdollisimman monta sanaa – ennen kuin hiekka tiimalasista on valunut loppuun. Pelinappuloita liikutetaan laudalla oikein arvattujen sanojen määrän verran, ja ensimmäinen joukkue maalissa voittaa!

Kaksikielinen ALIAS sopii mainiosti suomea ja venäjää osaaville. Antakaa kielitaidon karttua aivan huomaamatta pelatessanne tätä jännitystä ja huppia täynnä olevaa sanaselityspeliä!

SÄÄNNÖT LYHYESTI

1. Joukkueet ovat selitysvuorossa vuorotellen. Selittäjä vaihtuu joukkueessa joka kierroksella.
2. Ratkaistujen sanojen määrä = askeleet eteenpäin pelilaudalla.
3. Tehdyt selitysvirheet ja skippaukset = miinusaskeleet.
4. Ruutu, jossa joukkue on, kertoo selitettävien sanojen numeron.
5. Ryöstöruudun ohitus tietää seuraavalla pelivuorolla viiden kartin ryöstöpeliiä, ilman tiimalasia.
6. Ensimmäisenä maaliin tuleva joukkue voittaa.

PELIN KULKU

1. Päätäkää kummalla kielellä haluatte pelata (suomeksi vai venäjäksi).
2. Sanakortit sekoitetaan ja asetetaan pinoihin (valitsemanne kielen sanojen tulee olla pöytää vasten). Pelaajat muodostavat vähintään kahden hengen joukkueet, ja sopivat missä järjestyksessä pääsevät selittämään. Jokainen joukkue saa pelinappulan ja asettaa sen aloitusruutuun.
3. Ensimmäisenä selitysvuorossa oleva joukkue sopii, kuka joukkueen jäsenistä selittää ensin ja ketkä arvaavat. Selittäjä ottaa pakan sanakortteja käteensä. **Selittävien sanojen numero määrittäyty sen ruudun mukaan, jossa joukkueen pelinappula on.** Tiimalasi käännetään ja pelaaja alkaa selittää (ks. "Selittäminen"). Aina oikean vastauksen saatuaan selittäjä laittaa käytetyn kortin pöydälle ja ryhtyy selittämään samannumeroista sanaa seuraavasta kortista. Sana on aina arvattava täsmälleen oikeassa muodossa. Jos haettava sana on esim. "löntystää", ei "löntystellä" vielä kelpaa. Samoin, jos haettava sana on "henkselit", ei vielä riitä, että arvaaja sanoo "henkseli".
4. Muut joukkueet ilmoittavat, kun tiimalasin hiekka on valunut loppuun. Jos viimeisen sanan selittäminen on vielä kesken, myös muut joukkueet saavat osallistua työn alla olevan sanan arvaamiseen. Nopein joukkue voittaa sanan itselleen ja pääsee yhden askeleen eteenpäin pelilaudalla.
5. Kun viimeinenkin sana on arvattu, lasketaan selittäneen joukkueen oikein arvaamat sanat. Myös virheet ja skipatut kortit lasketaan - joukkue saa jokaisesta virheestä tai skipatusta kortista yhden miinusaskeleen (ks. "Miinusaskeleet").
6. Nyt on seuraavan joukkueen vuoro. Käytetyt kortit laitetaan pakan pohjalle.



7. Selittäjä vaihtuu joukkueessa joka kierroksella.
8. Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa pelin - mutta muilla on tietenkin mahdollinen tasoittava pelivuoronsa!

SELITTÄMINEN

Sanat on kirjoitettu korttien yhdelle puolelle suomeksi ja toiselle venäjäksi. Kuvitellaan, että olette sopineet pelaavanne venäjäksi. Jos selittäjä ei tunne selitettävää sanaa, hän voi tarkistaa sen käännöksen kortin toiselta puolelta, mutta hänen täytyy selittää sana venäjäksi!

Korteissa voi olla mitä tahansa sanoja - substantiiveja, verbejä, adjektiiveja, jne. Riippuu täysin tuurista, millaisia sanoja joukkue saa selitettäväkseen, sillä eri vaikeusasteen sanoja on joka numeron kohdalla.

Kortissa esiintyvän sanan mitään osaa ei saa käyttää selityksessä, ei myöskään samanvartaloista sanaa.

Esim. sanaa "linja-auto" ei saa selittää sanomalla, että "sellainen auto, joka ajaa jotakin tiettyä linjaa". Sallittu tapa olisi esim. "kulkuväline, johon mahtuu paljon ihmisiä", tai "maantietä pitkin ajava joukkoliikenneväline", tai yksinkertaisesti synonyymi "bussi".

Varsinkin yhdyssanoissa käy usein niin, että arvaaja sanoo puoliksi oikein, esim. "kukkakauppiasta" haettaessa arvaaja sanoo "kukkamyymjä". Arvaajan sanottua "kukka" voi selittäjä heti käyttää sitä apunaan.

Kaikki yhdyssanojen osat jotka arvaaja sanoo ääneen, ovat siitä lähtien selittäjän käytettävissä.

Vastakohtien käyttäminen on sallittua. Sanan "suuri" saa yksinkertaisimmin kysymällä "pienen vastakohta?".

Vierasta kieltä ei saa pelattaessa käyttää apuna, jollei siitä ole pelaajien kesken sovittu.

MIINUSPISTEET

Toisen joukkueen ollessa vuorossa muiden joukkueiden on oltava tarkkana! Jos selittäjä vahingossa sanoo selitettävän - tai samanvartaloisen - sanan ääneen, saa joukkue miinusaskeleen.

Toisaalta, vaikealta tuntuvan sanan sattuessa kohdalle voi selittäjä jättää sen väliin eli skipata sen, mutta on muistettava, että siitä tulee miinusaskel. Joskus skipaus saattaa silti kannattaa, sillä vaikeaan sanaan voi helposti jumiutua!

Kortit, joista joukkue saa miinusaskeleita, kannattaa selitettäessä laittaa erilliseen pinoon pisteidenlaskun helpottamiseksi. Jos joukkue on arvannut oikein seitsemän sanaa, mutta tehnyt yhden virheen sekä lisäksi skipannut kaksi korttia, se pääsee eteenpäin pelilaudalla yhteensä neljä askelta ($7 - 1 - 2 = 4$).

SANOJEN RYÖSTÖ

Kun joukkue ohittaa pelilaudalla ryöstöruudun,



se joutuu seuraavalla pelivuorollaan selittämään kaikille, ei vain omalle joukkueelleen. Näin siinäkin tapauksessa, että joukkue ei pysähdy ryöstöruutuun. Muiden joukkueiden tehtävä on valvoa, että ryöstöpeli pelataan.

Ryöstöpeli pelataan **ilman tiimalasia**. Vuorossa oleva joukkue ottaa esiin **5 sanakorttia**, joista kaikista selitetään sen numeron tai kategorian sana, missä ruudussa joukkue on. Ensimmäisenä oikean sanan arvannut joukkue voittaa, ja ryöstöpelissäkin 1 sana = 1 askel eteenpäin pelilaudalla.

Viimeisen sanan ryöstöoikeus on voimassa kaikilla vuoroilla, jos sanaa ei ole arvattu kun aika loppuu.

Lisää viihdyttäviä pelejä osoitteessa



www.tactic.net

**TACTIC**

Original ALIAS

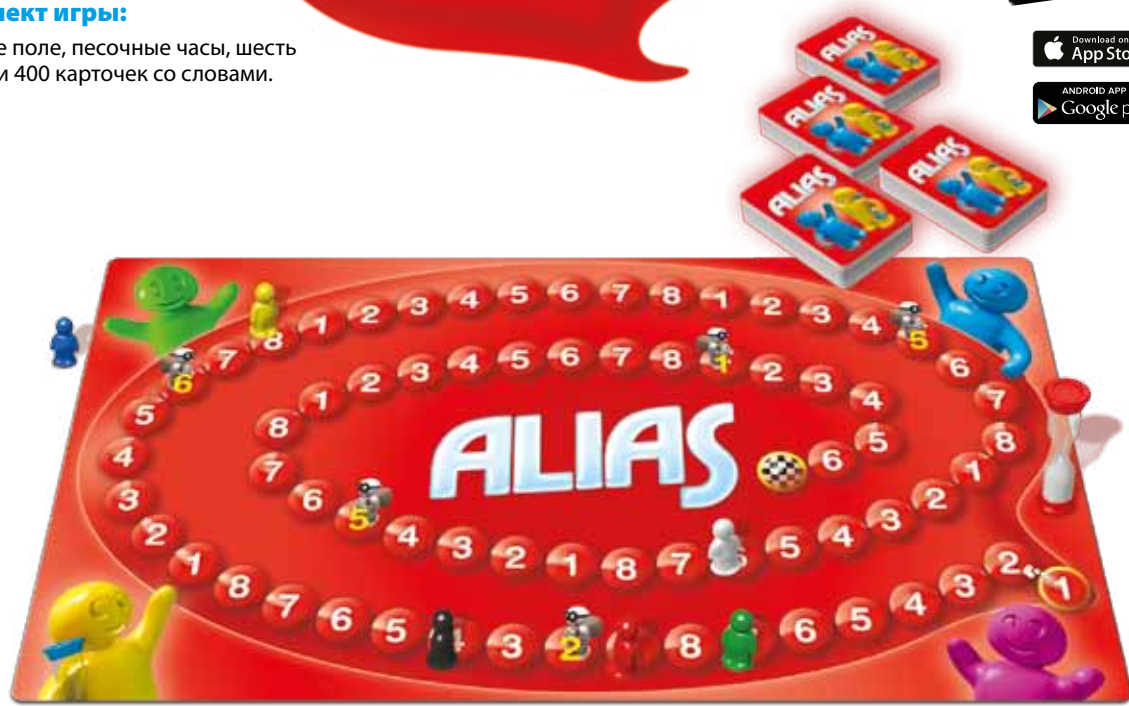
Каксikielinen
Двуязычный

Pelaa Aliasta
älypuhelimella
tai tabletilla!



Комплект игры:

игровое поле, песочные часы, шесть фишек и 400 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 игровой доске в соответствии с количеством правильно угаданных слов. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша!

Двуязычный Alias – весёлая и захватывающая игра в разьяснение слов, которая идеально подходит всем желающим совершенствовать владение русским и финским языками!

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Договоритесь, на каком языке вы будете объяснять слова! Команды играют поочередно. Разьясняющий команды меняется в каждом раунде.
2. Количество разгаданных слов соответствует количеству шагов по игровому полю.
3. Сделанные ошибки и оставшиеся необьяснёнными слова — штрафные очки, за каждое из которых команда делает один шаг назад на игровом поле.
4. Сектор, на котором стоит фишка команды, указывает номер разьясняемого слова.
5. Проход мимо сектора «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. Договоритесь: на каком языке вы будете играть – на финском или русском.
2. Перемешайте карточки со словами и положите колоду на стол (той стороной вниз, на которой написаны слова на выбранном вами языке). 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.
3. Игроки команды, которая первой будет разгадывать слова, договариваются о том, кто из членов команды будет разгадывать слова, а кто будет разгадывать. Разгадывающий берёт в руку колоду карточек. **Номер слова для объяснения соответствует номеру сектора на игровом поле, на котором стоит фишка команды.** Песочные часы переворачивают, и игрок начинает разгадывать слово (см. «Разъяснение слов»). Получив правильный ответ, разгадывающий кладёт использованную карточку на стол и начинает разгадывание 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.
4. Когда песок в песочных часах стечёт вниз, остальные команды кричат «Стоп». Если разгадывание последнего слова ещё не завершено, в отгадывании слова могут принять участие все команды. Команда, быстрее всех отгадавшая последнее слово, завоёвывает себе одно очко и продвигается на один шаг по игровой доске.
5. 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»).



6. Теперь наступает очередь следующей команды. Исползованные карточки кладут в низ колоды.
7. Разгадывающий игрок меняется в каждом раунде игры.
8. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша. У других, конечно, есть возможность попытаться догнать её на своём ходу!

РАЗЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

На одной стороне карточек слова указаны на русском языке, на другой – на финском. Допустим, что вы решили играть на финском языке. Если объясняющий не знает выпавшего слова, он может проверить его перевод на обратной стороне карточки. Однако объяснять слово ему надо по-фински!

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

Например, при объяснении слова «самолёт» нельзя говорить, что это летающее транспортное средство. Потому что у слов самолёт и летать один корень. Можно сказать, что это транспортное средство, перемещающееся по воздуху.

Если в таких словах, как, например, «дистанционное управление» отгадывающий отгадает слово «управление», то разгадывающий после этого может пользоваться этим словом в своем разгадывании.

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

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

ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

Во время хода одной команды другие команды не должны терять бдительности! Если разгадывающий произнесёт по ошибке искомое или однокоренное с ним слово, то

за это команда получает одно штрафное очко. За каждое штрафное очко команда должна будет сделать один шаг назад на игровом поле.

Если попадаете труднообъяснимое слово, то разгадывающий может его отложить в сторону и перейти к другой карточке, но за это тоже придётся заплатить штраф. Иногда это стоит делать, поскольку разъяснение может занять слишком много времени!

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

ПРАВО НА «ГРАБЁЖ»

Когда команда пройдет мимо сектора «грабежа»,



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

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

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

Найдите ещё больше увлекательных игр на www.tactic.net

