lapset | 5+ vuotta | 4+ pelaajaa | 30+ min.

TACTIC

Junior ALIAS

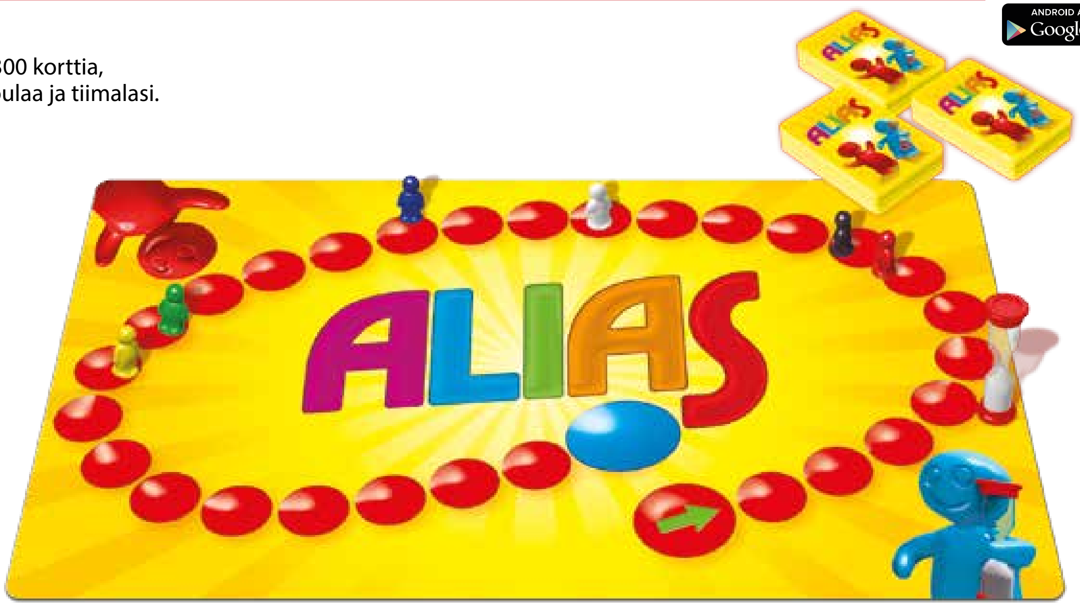
Kuvaselityspeli

Pelaa Aliasta älypuhelimella tai tabletilla!

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

Sisältö:
Pelilauta, 300 korttia,
6 pelinappulaa ja tiimalasi.



Kädessäsi on kaksikielinen Alias Junior -peli! Voitte yhdessä päättää kummalla kielellä haluatte pelata tänään! Peli sopii mainiosti perheille, missä puhutaan sekä suomea että venäjää, tai halutaan oppia niistä toista!
Kids' Aliasta pelataan kahden tai useamman pelaajan joukkueissa. Pelissä selitetään sanoja ja kuvia joukuetovereille sanomatta itse selitettävää sanaa, mutta synonyymeja, vastakohtia, vinkkejä tai vaikkapa äänteitä voi käyttää. Joukkueet yrittävät arvata niin monta sanaa kuin ehtivät ennen kuin aika loppuu. Joukkue liikkuu eteenpäin pelilaudalla niin monta askelta kuin he arvasivat oikein sanoja. Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa pelin!

PIKASÄÄNNÖT

1. Joukkueet vuorottelevat ja selittäjä vaihtuu joukkueessa joka vuorolla.
2. Oikein arvattujen sanojen määrä = askelten määrä eteenpäin pelilaudalla.
3. Virheiden ja ohitettujen sanojen määrä = askelten määrä taaksepäin pelilaudalla.
4. Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa pelin!

PELIN KULKU

1. Päättäkää kummalla kielellä haluatte pelata (suomeksi vai venäjäksi). Sekoita kortit ja aseta pakka pöydälle. Jokainen joukkue valitsee pelinappulan ja asettaa sen lähtöpaikkaan pelilaudalle..
2. Sopikaa, mikä joukkue aloittaa.
3. Aloittava joukkue valitsee yhden jäsenistään ensimmäiseksi selittäjäksi. Joukkueen muut jäsenet yrittävät arvata selitettyjä sanoja. Selittäjä ottaa pinkan kortteja käteensä niin, etteivät muut pelaajat näe sanoja tai kuvia korteista. Tiimalasi käännetään, ja selittäjä voi aloittaa sanojen selittämisen (katso kappale Selittäminen).
4. Kun joku arvaa oikean sanan, selittäjä asettaa käytetyn kortin pöydälle eteensä ja aloittaa selittämään uutta sanaa uudesta kortista.
5. Selittäjä voi ohittaa vaikean sanan, jos hänestä tuntuu, ettei osaa selittää sitä. Kortti asetetaan pöydälle. Sanan ohittaminen aiheuttaa joukkueelle yhden miinuspisteen (katso kappale Miinuspisteet).
6. Kun aika loppuu, muut pelaajat huutavat "Aika!". Nyt myös muut joukkueet saavat osallistua viimeisen sanan arvaukseen. Ensimmäisenä selitettävän sanan arvannut joukkue saa siirtyä yhden askeleen eteenpäin pelilaudalla.
7. Kun viimeinenkin sana on selitetty, joukkue laskee pisteensä. Jos joukkue arvasi oikein 7 sanaa, saa se liikkua 7 askelta eteenpäin pelilaudalla (katso Miinuspisteet).
8. Palauta käytetyt kortit pakan pohjalle ja anna pakka seuraavalle joukkueelle. Nyt on heidän vuoronsa.
9. Selittäjä on joukkueen eri pelaaja joka kierroksella.
10. Ensimmäisenä maaliin päässyt joukkue voittaa pelin! Joukkueilla on kuitenkin mahdollisuus tasoittaa peli viimeisellä kierroksella kun kierros pelataan loppuun, riippuen mikä joukkue aloitti pelin.

SELITTÄMINEN

Sanat on kirjoitettu korttiin suomeksi ja venäjäksi. Kuvitellaan, että olette sopineet pelaavanne venäjäksi. Jos selittäjä ei tunne selitettävää sanaa, hän voi tarkistaa sen käännöksen, mutta hänen täytyy selittää sana kuitenkin venäjäksi! Mitään osaa selitettävästä sanasta ei saa mainita.

Esimerkiksi sanaa "jalkapallo" ei saa selittää sanomalla "pallo, jota potkaiset jalalla", vaan se täytyy selittää toisin sanoin - esimerkiksi "pyöreä esine, joka yritetään potkaista maaliin". Voit käyttää synonyymejä (sanoja, joilla on sama merkitys), joten voit sanoa vaikkapa "sääri", mutta et "jalka".

Vastakohtia voi myös käyttää - helpoin tapa selittää sana "iso" olisi sanoa "pienen vastakohta".

Selitä niin monta sanaa kuin ehdit ja yhdistele eri selittämistapoja!

MIINUSPISTEET

Jos selittäjä tekee virheen ja sanoo jonkin osan selitettävästä sanasta, kortti täytyy asettaa pöydälle (mahdollista oikeaa vastausta ei hyväksytä). Jokainen virhe tai ohitettu kortti aiheuttaa yhden miinuspisteen. Yksi miinuspiste tarkoittaa yhtä askelta taaksepäin pelilaudalla.

Esimerkiksi, jos joukkue on arvannut oikein 6 sanaa, mutta selittäjä on tehnyt kaksi virhettä, saa joukkue liikkua eteenpäin 4 askelta (6 - 2 = 4).

Vaikka sanojen ohittaminen aiheuttaa miinuspisteen, se voi joskus olla hyväkin sillä näin joukkue pääsee arvaamaan lisää sanoja.

Lisää viihdyttäviä pelejä osoitteessa www.tactic.net

для детей

5+ лет | 4+ игроков | 30+ мин.

TACTIC

Junior ALIAS

Kuvaselityspeli

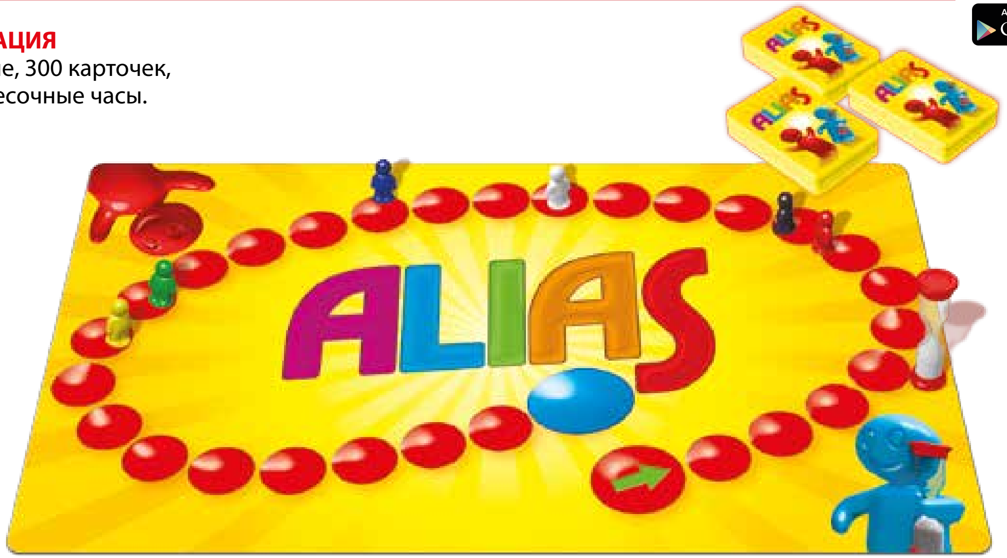
Pelaa Aliasta älypuhelimella tai tabletilla!

Download on the App Store

ANDROID APP ON Google play

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Игровое поле, 300 карточек, 6 фишек и песочные часы.



У вас в руках двуязычная версия игры «Алиас для детей»! Вы можете вместе решать, на каком языке (финском или русском) будете играть сегодня. Игра идеально подходит для семей, говорящих на этих языках, или изучающих один из них!
В игре участвуют команды от двух человек. Цель — объяснять товарищам по команде слова и картинки, не называя само загаданное слово. Можно использовать синонимы, антонимы, подсказки, звукоподражание и т. п. Каждая команда старается угадать как можно больше слов, пока не кончится время, ведь, от количества правильно угаданных слов зависит, на сколько шагов вы сможете продвинуться вперёд по игровому полю! Выигрывает та команда, которая первой достигнет финиша!

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

1. Команды поочерёдно объясняют слова, причём на каждом следующем ходу объясняющий меняется.
2. Количество правильно угаданных слов = количеству шагов вперёд по игровому полю.
3. Количество ошибок и пропущенных карточек = количеству шагов назад по игровому полю.
4. Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша!

ХОД ИГРЫ

1. Договоритесь: на каком языке вы будете играть. Перемешайте карточки и положите колоду на стол картинками вниз. Каждая команда выбирает себе одну фишку 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 команды будут угадывать. Объясняющий берёт из колоды часть карт 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 перед собой рисунком вверх 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 в отгадывании слова, объяснение которого было прервано, могут участвовать и другие команды. Команда, первой угадавшая это слово, делает один шаг вперёд на игровом поле.
7. После того, как было объяснено последнее слово, команда подсчитывает очки. Например, если команда правильно угадала 7 слов и не получила ни одного штрафного очка, то она передвигает свою фигурку по игровому полю на 7 шагов вперёд (см. «Штрафные очки»).
8. Использованные карты возвращают в низ колоды и передают стопку карт следующей команде. Наступает её очередь играть.
9. В каждом следующем раунде объясняющий игрок в команде меняется.
10. Побеждает команда, первой достигшая финиша. Однако если первой к финишу приходит команда, которая начинала игру, остальные могут попробовать догнать её на своём ходу.

ОБЪЯСНЕНИЕ

На каждой карточке слова указаны как по-фински, так и по-русски. Если вы договорились играть по-фински, вы всегда сможете уточнить перевод слова. Однако объяснять все слова надо по-фински! При объяснении нельзя использовать ни одну из частей заданного слова.

Например, слово «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, которому соответствует один шаг назад на игровом поле.

Например, если команда угадала 7 слов, но объясняющий допустил две ошибки, то команда делает 5 шагов вперёд (7 – 2 = 5).

Хотя за пропуск сложного слова и приходится платить штрафным очком, иногда это стоит делать, чтобы сберечь драгоценное время и успеть объяснить больше слов!

Найдите еще больше увлекательных игр на www.tactic.net