

Alias

Ordforklaringsspill

Alias er et ordforklaringsspill, som spilles som et lagspill med 2 eller flere spillere på hvert lag. Spillet går ut på å forklare og gjette ord. Det gjelder å forklare ved hjelp av synonymer, motsetninger og antydninger mm, slik at medspillerne på laget forstår og gjetter så mange ord som mulig før timeglasset renner ut. Hvor mange ord laget klarer å gjette bestemmer hvor mange ruter det får krysse av på spillebrettet. Det første laget i mål vinner, men det kan hende at andre lag får spille en utjevningssomgang.

Inneholder:

Spillebrettsblokk, penn, timeglass og 50 kort (tosidige).

Spilletts gang

1. Ordkortene blandes og plasseres i en bunk på bordet. Hvert lag tar en side ut av spillebrettblokken.
2. Spillerne avgjør seg i mellom hvilket lag som skal starte.
3. Det første laget som starter beslutter hvem som får forklare og hvem som skal gjette. Forklareren tar en bunke kort i sin hånd (ca. 10 stk) og de andre lagene sier et nummer mellom 1-8, eks 4. Man vender timeglasset rundt og forklareren begynner å forklare ord nummer 4 på kortet. Etter at forklareren har fått et riktig svar legger han/hun kortet på bordet og begynner å forklare ord nummer 4 på det påfølgende kortet.
4. Når sanden i timeglasset har rent ned roper de andre lagene ”stopp” og tiden er slutt. Hvis det siste ordet ble avbrutt uten at laget fant løsningen, kan alle lagene nå fortsette å gjette på dette ordet. Laget som først finner det riktige ordet, får krysse av en rute fremover på spillbrettarket.
5. Når det siste ordet er gjettet og man har fått et svar på det, kan laget som forklarte telle opp antall riktige svar fra de kortene som ligger på bordet. Om det finnes 7 rette svar, får laget krysse av 7 ruter på spillebrettet.
6. Spillet går videre med klokka over til neste lag. De brukte kortene plasseres nederst i bunken. Forklareren tar opp kortet som det forrige laget ikke rakk å benytte, pluss noen nye kort fra bunken.
7. Rutene på spillebrettet er nummerert fra 1 til 8. Når et lag har krysset av på spillebrettet har de kommet frem til et tall. Dette tallet i ruten er hvilket ord som skal forklares neste gang.
8. Spillerne på hvert lag bytter på å forklare for hver omgang.
9. Det laget som kommer først i mål vinner spillet.

Forklaring av ord

Bare helt korrekte svar godkjennes. Ordet skal gjettes i eksakt i den form det står på kortet. Om ordet er til eks er ”het” godkjennes ikke ordet ”varm”.

Det er ikke lov å bruke deler av løsningsordet for å gjøre det letter for laget å gjette. Ordet ”kortspill” kan f. eks ikke forklares som ”et spill man spiller med kort” men isteden som f. eks ”noe man ofte gjør i selskap hvor man bruker små lapper med svarte og røde figurer”. Ordet ”fly” får heller ikke forklares gjennom å si ”flyr på himmelen og transporterer mennesker”. Grunnen er at ordet ”flyr” er en del av forklaringen.

Hvis laget gjetter riktig på den ene halvparten av ordet ved et sammensatt ord, kan forklareren

bruke dette ordet i sin videre forklaring. Er f.eks. ordet ”blomsterbutikk” og laget gjetter ”blomsterselger”, får forklarerens godkjenne ordet ”blomster” og forsøke å lede laget til det andre ordet ”butikk”.

Forklareren får anvende motsatser i sin forklaring. Ordet ”stor” er det letteste å få svar på av laget gjennom å spørre ”motsatt av liten”. Når man spiller på norsk er det ikke tillatt å bruke utenlandske ord som hjelp.

Forklareren kan forøvrig snakke i vei og hele tiden gi nye tips og ledertråder til laget sitt.

Minus for feil og overhopp

Dersom forklarerens bryter mot reglene for ”Forklaring av ord” godkjennes ikke ordet, og laget straffes med minussteg. Minussteg merkes ut med en sirkel i sine egne ruter på spillebrettet og laget får fortsette først når de har krysset av minussteget. Et ord som kjennes vanskelig å forklare kan forklarerens hoppe over, men prisen for det er et minussteg. Etter minussteget anvendes spillebrettets spørsmålsnummer normalt igjen.

Røverspill

Når et lag passerer hvilken som helst av de fire røverrutene (de mørke rutene) på spillebrettet må det konkurrere med alle de andre spillerne under denne omgangen – alle andre av lagene har røverrett til alle ordene som forklarerens forklarer.

Røverspill spilles uten timeglass og kun med 6 kort. Ordene forklares på samme måte som tidligere, men nå får alle lagene gjette på ordene. Hvert ord som blir gjettet riktig betyr et steg fremover på spillebrettet.

Hvis et lag passerer en røverrute med de steg de har vunnet i røverspillet, må de ikke spille et røverspill igjen, uten fortsette spillet som normalt.

Også ved røverspill får man minussteg for å bryte reglene om forklaring av ord.

Vinneren

Det laget som kommer først i mål vinner spillet, med et unntak. Et lag som startet sist må ha rett til sin omgang før vinneren kan kåres. På den måten kan det bli flere vinnere.