

**TACTIC**

# Original ALIAS

Еліас. Гра в пояснення слів.

Грайте в "Еліас"  
на своєму  
смартфоні або  
планшеті!



Download on the  
App Store

ANDROID APP ON  
Google play



## Вміст:

ігрове поле, 400 двосторонніх карток з 3200 словами українською мовою та 3200 словами англійською мовою, пісковий годинник, 6 пішаків.



## Мета гри

Пояснюйте слова за допомогою інших слів, синонімів або протилежностей! Намагайтеся допомогти своєму партнерові або команді правильно вгадати якомога більше слів перш, ніж пісок в годиннику вичерпається. Ви зможете перемістити пішака по ігровому полю на стільки кроків вперед, скільки ваша команда мала правильних відповідей. Команда, яка першою дістанеться до фінішу, виграє гру!

**Alias (Еліас) – гра, сповнена азарту і задоволення!  
Чи можете ви швидко знайти правильні слова?**

## КОРОТКІ ПРАВИЛА

1. Команди пояснюють слова по черзі. Гравці в команді пояснюють слова по черзі.
2. Кількість вгаданих слів = кількість кроків по ігровому полю.
3. Кількість помилок та слів, які пропущені = кількість кроків назад на полі.
4. Місце пішака на полі показує номер слова на картці, яке пояснює команда.
5. Рух через простір «крадіжка» означає 5 карток без піскового годинника в наступному раунді.
6. Перемагає команда, яка першою дістанеться фінішного простору!

## ЯК ГРАТИ

1. Перемішайте картки зі словами і покладіть їх в стосах поруч з ігровим полем. Гравці формують команди принаймні з двох осіб і домовляються про черговість ходів команд. Кожна команда вибирає пішака і поміщає його на стартовому просторі.
2. Гравці першої команди в свою чергу вирішують, хто з них буде пояснювати слова, в той час, як інша частина команди буде відгадувати. Гравець, який пояснює слова, бере в руки стосик карток. Слова на картках пронумеровані від 1 до 8, тому подивіться на **номер, на якому знаходиться пішак вашої команди, вам треба буде пояснювати слова на картках під тим самим номером**. Переверніть годинник і починайте пояснювати слова (див. *Пояснення*). Кожного разу, коли команда відгадує слово правильно, гравець, який пояснює слова, відкладає картку на стіл і починає пояснювати нове слово під тим самим номером з наступної картки. Слова повинні бути повністю вгадані правильно. Якщо на картці написано слово "йти", відповідь "ходити" не приймається. Якщо пояснюється слово "човен", відповідь "човни" не зараховується.
3. Решта команд мають стежити за таймером. Коли закінчився час, а гравець ще пояснює слово, інші команди можуть також спробувати вгадати його. Найшвидша команда виграє картку і може перемістити свого пішака на один крок вперед по ігровому полю.
4. Коли останнє слово було відгадане, підраховується кількість слів, які команда правильно вгадала. За картки зі словами, які озвучені неправильно і пропущені слова, команді доведеться рухатися назад - за кожну помилку або пропуск карти (див. *Штрафні бали*).
5. Тепер настає черга наступної команди. Гравець, який останнім пояснював, відкладає використані картки в нижню частину стосу.



6. Черга пояснювати слова переходить до наступного гравця всередині команди в кожному раунді.
7. Команда, яка першою дістанеться фінішу, виграє гру - але інші команди отримують право зіграти в свою чергу.

## ПОЯСНЕННЯ

На картках є різні види слів - іменники, дієслова, прикметники і т. д. Заздалегідь невідомо які слова команда отримає для пояснення у наступному раунді, тому що під одним номером можуть знаходитися слова різної ступені складності.

Ви не маєте права використовувати будь-яку частину слова, коли ви пояснюєте, а також слова з одним коренем.

Наприклад слово "автобус" не можна пояснити як "автомобільний транспортний засіб". Ви можете сказати "маршрутний транспортний засіб". Ви не можете пояснити слово "банкір" як "людина, яка працює в банку", тому що слова "банк" та "банкір" мають спільний корінь.

Коли команда відгадує словосполучення і одне слово вгадане правильно, гравець, що пояснює, може користуватися словом, яке вгадано. Наприклад, якщо в словосполученні «дистанційне керування» вгадано слово «керування» - його можна використати для подальшого пояснення.

Ви можете використовувати протилежності. Коли пояснюєте слово "великий", можете запропонувати варіант - "протилежний маленькому".

Слова не можна пояснювати іноземними мовами, якщо про це гравці не домовилися перед початком гри.

## ШТРАФНІ БАЛИ

Не втрачайте пильності! Якщо гравець, що пояснює слова, назве слово, яке пояснює або однокореневе слово, команда отримає штрафний бал. Один штрафний бал дорівнює одному кроку назад на ігровому полі.

Якщо ви зіткнетеся з дуже важким для пояснення словом, ви можете пропустити його, але кожне слово, яке пропущене - це крок назад на ігровому полі. Іноді пропуск слова може окупитися, тому що ви заощадите час для пояснення інших слів.

Картки, за які команда отримала штрафні бали, відкладайте в окремий стос. Це зробить зручним підрахунок балів. Якщо команда вгадала сім слів правильно, але вони зробили одну помилку і пропустили дві карти, вони можуть перемістити свого пішака на 4 кроки вперед на полі ( $7-1-2=4$ ).

## КРАДІЖКА СЛІВ

Коли команда проходить через поле «крадіжка», вона автоматично буде



грати в «крадіжку слів» в наступному раунді. Це відбувається навіть тоді, коли команда не зупинилася на цьому полі. Решта команд слідує, щоби їх право на крадіжку було використане.

Крадіжка відбувається **без піщого годинника**. Команда бере 5 карток, з яких пояснює слова під номером, відповідним простору, де стоїть пішак команди. Перша команда, яка дає правильну відповідь, рухає свого пішака на один крок вперед.

Право на «крадіжку» використовують у звичайному раунді, коли час сплив, а слово не вгадане.

