



ORIGINAL



TACTIC

Spill Alias på din
smarttelefon
eller lesebrett!



Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play



Innehold:

Spillebrett, 400 kort med 3200 ord,
timeglass, 6 spillebrikker.



MÅLET MED SPILLET

Forklare ord ved å bruke andre ord, synonymer eller motsetninger! Prøv å få din medspiller eller lagkamerater til å gjette så mange ord som mulig før sanden i timeglasset renner ut. Du kan flytte spillebrikken framover like mange plasser som korrekte svar ditt lag hadde, og laget som først kommer til mål vinner!

Alias er et spill fullt med moro og spenning!
Kan du finne de rette ordene?

REGLENE I KORTHET

1. Lagene forklarer ord turvis. Spillerne i hvert lag bytter på å forklare.
2. Antall rette svar = felt som flyttes framover på spillebrettet.
3. Gale svar og ord som ble hoppet over = felt som flyttes bakover på spillebrettet.
4. Nummeret på feltet hvor et lags brikke står indikerer hvilket ord som skal forklares på kortene.
5. Når ett lag passerer et felt med en røver kan alle lag gjette på ordene som blir forklart under lagets neste tur.
6. Det første laget som kommer til Mål vinner!

SPILLETS GANG

1. Stokk ordkortene og plasser dem i bunker ved siden av spillebrettet. Spillerne danner lag med minst to personer, og blir enige om i hvilken rekkefølge lagene skal forklare / gjette. Hvert lag velger en spillebrikke og plasserer den på **start feltet**.
2. Det første laget i runden bestemmer hvem av deltagerne som skal forklare, mens resten av laget skal gjette. Spilleren som skal forklare tar en av bunkene med ordkort. Ordene på kortene er nummerert fra 1 til 8, så **sjekk hvilket nummer det er på feltet hvor spillebrikken står og forklar bare ord med dette nummeret**. Snu timeglasset og begynn å forklare (se *Forklaring av Ord*). Når laget har gjettet rett, plasserer spilleren som forklarer kortet på bordet. Deretter begynner han/hun å forklare ett nytt ord, med samme nummer, fra neste kort. Ordene må gjettes helt riktig. Hvis ordet som skal forklares er «å springe», så kan ikke «springer» godtas. Hvis ordet er «bukseseler», så kan ikke «buksesele» godtas.
3. De andre lagene følger med på tiden i timeglasset. Hvis den forklarende spilleren er midt inne i en forklaring når tiden går ut, kan de andre lagene også prøve å gjette. Laget som først gjetter riktig vinner kortet og kan flytte et felt fram på spillebrettet.
4. Når det siste ordet har blitt gjettet, regnes sammen antallet riktige svar. Regn også sammen de gale svarene og ord som ble hoppet over – laget må flytte et felt bakover for hvert gale svar eller ord som ble hoppet over (se *Minus Poeng*).
5. Spilleren som akkurat forklarte legger de brukte kortene nederst i bunken. Det er nå neste lag sin tur.
6. Hver runde er det en ny spiller i lagene som skal ha rollen som ord forklarer.



7. Laget som kommer først til Mål vinner – men alle lagene får avslutte den siste runden.

FORKLARING AV ORD

På ordkortene er det mange forskjellige typer ord – substantiv, verb, adjektiv og så videre. Hvilke typer et lag skal forklare er helt tilfeldig, og bak hvert nummer på kortene så finns det både enkle og vanskelige ord å forklare. Du kan heller ikke bruke noen del av ordet når du forklarer, ei heller ord som er nesten helt like.

For eksempel ordet «skolisse» kan ikke forklares med å si «lissen som du har på skoene». Du får lov til å si «den tingen som du knytter når du setter på deg fottøy». Du kan ikke forklare ordet «bankansatt» med å si «en som arbeider i en bank». Dette fordi stammen av ordene, «bank» og «bankansatt», er den samme.

Når sammensatte ord forklares bruker vanligvis de som gjetter å klare den ene halvdelen av ordet ganske kjapt. For eksempel om ordet som blir forklart er «hundefanger», kan de som gjetter si «dyre fanger». Når de som gjetter får halvparten av det sammensatte ordet rett (i dette eksemplet «fanger»), kan den som forklarer bruke det til å forklare resten av ordet. Hvis de som gjetter sier hvilken som helst del av det sammensatte ordet, så kan det brukes av den som forklarer. Disse reglene brukes også når noen skal forklare en frase som har to eller flere ord.

Du kan også bruke motsetninger. Så den enkleste måten å forklare ordet «stor» er å si «det motsatte av liten».

Husk at du ikke kan bruke et annet språk til å forklare, om ikke alle spillerne har gått med på det.

MINUS POENG

Husk å være fokusert! Hvis den som forklarer sier en del av ordet ved et

uhell, må laget flytte ett felt tilbake på spillebrettet.

Du kan hoppe over ord som du synes er for vanskelige til å forklare, men hvert ord som blir hoppet over fører til at laget må flytte ett felt tilbake på spillebrettet. Noen ganger så kan det lønne seg å hoppe over et ord, siden det er lett å bli helt fast i et veldig vanskelig ord.

Når du forklarer setter du kortene med de overhoppede ordene i en egen bunke. Det gjør at det blir enklere å regne sammen hvor mange felt som skal flyttes framover eller bakover. For eksempel hvis et lag gjettet syv riktige ord, men gjorde en feil og hoppet over to ordkort, kan de flytte sin brikke 4 felt framover på spillebrettet (7-1-2=4).

RØVERRUNDE

Hvis en brikke passerer et felt med en røver, må dette laget ut i en **røverrunde** under deres neste tur. Dette betyr at alle lagene kan gjette og vinne kort. Dette skjer uansett om brikken endte sitt flytt på feltet med en røver eller ikke. Det er de andre lagenes oppgave å passe på at røver runden blir spilt.



En røverrunde blir spilt **uten timeglass**. Laget som har turen tar **5 ordkort** og forklarer ordene på den vanlige måten. Det første laget som gjetter riktig vinner kortet, og 1 ordkort er det samme som 1 felt framover på spillebrettet.

Under hver vanlige tur kan også de andre lagene stjele det siste ordkortet hvis det ikke er gjettet når sanden i timeglasset har rent ut.

