

**TACTIC**

Original ALIAS

Fergeteges
szóforgatag!

Játsz az Aliással
okostelefonon,
vagy akár
tableten!



Download on the
App Store

ANDROID APP ON
Google play



A játék tartalma:

játéktábla, 400 db szókéártya
3200 szóval, homokóra, 6 db bábu.



A JÁTÉK CÉLJA

Próbáld meg a lehető legtöbb szót körülírni a csapattársaidnak azelőtt, hogy a homokóra homokja leperreg! A körülírás során a megfejtendő szót nem mondhatod ki, minden más azonban megengedett: használhatsz szinonimákat, ellentétpárokat, hangutánzó szavakat vagy szólásokat is. A soron lévő csapat annyit léphet előre a táblán a bábujaival, ahány szót sikerült kitalálniuk. Az a csapat lesz a nyertes, amelyik először éri el a Cél mezőt.

**Az Alias társasjáték csupa izgalom és szórakozás!
Kitalálsz a megfelelő szót?**

SZABÁLYOK RÖVIDEN

1. A csapatok egymást követik és az egyes csapatokon belül a játékosok is körönként felváltva magyaráznak.
2. Az adott körben adott helyes válaszok száma egyenlő az adott körben az előrelépések számával.
3. Az adott körben vétett hibák és kihagyott szavak száma egyenlő az adott körben a hátralépések számával.
4. A játéktáblán számozott mezők mutatják, hogy a játékosnak mely sorszámú szót kell körülírnia a kártyáról.
5. Ha egy csapat áthalad a Nyílt kör jelzésen, akkor az adott csapat következő körében a többi csapat is beszállhat a találgatásba, és megfejtetheti a körülírandó szavakat.
6. Az a csapat nyer, amelyik először éri el a Cél mezőt.

A JÁTÉK MENETE

1. Keverjük meg a szókétyákat, és helyezzük el a paklit a tábla mellett. A játékosok legalább két főből álló csapatokat alakítanak ki, és megbeszélik a sorrendet. Minden csapat választ egy bábut, melyet a Start mezőre helyez.
2. Az első csapat választ egy személyt, aki a szavakat fogja körülírni, míg a csapat többi tagja találgat. A magyarzó játékos leemel egy kisebb köteget a pakliból. Minden egyes szókétyán nyolc különböző szó található, számozott sorrendben. **Nézzük meg, hogy a csapat bábuja melyik mezőn áll, ugyanis ez a szám határozza meg, hogy a kártyákon lévő szavak közül hányas sorszámút kell majd körülírni.** Fordítsuk meg a homokórát, és kezdjük el a körülírást (lásd Szavak körülírásának szabályai). Amikor a csapat kitalál egy szót, a körülíró játékos az asztalra teszi a szókétyát, és a leemelt köteg soron következő kártyáján lévő - ugyanazon sorszámú - szóval folytatja. A kitalált kifejezésnek teljesen meg kell egyeznie a kártyán szereplő szóval. Vagyis ha a kártyán a „fut” szó szerepel, akkor nem fogadható el a „futás” szó. Ha a kártyán a szó többes számban szerepel, akkor nem elég az egyes számú alakot kitalálni.
3. A többi csapat figyeli a homokórát. Ha a magyarzó játékos még nem fejezte be a szó körülírását, de az idő lejárt, és csapata nem találta ki a szót, akkor a többi csapat is bekapcsolódhat a szó megfejtésébe. A leggyorsabban helyes választ adó csapat megkapja a szókétyát, és egy mezőt léphet előre a játéktáblán.
4. Amikor a soron lévő csapat az utolsó szó találgatását is befejezte, össze kell számolni a körben megszerzett pontokat. Számoljuk meg a hibákat és a kihagyott szavakat is, ugyanis a csapatnak minden egyes hibáért vagy kihagyott szóért vissza kell lépnie egy mezőt (lásd Hibapontok).



5. Ezután a következő csapat jön. **Az előző csapat magyarzó játékos a pakli aljára helyezi a már felhasznált kártyákat.**
6. A csapaton belül a játékosok körönként felváltva magyarznak.
7. Az a csapat nyer, amelyik a bábujaival először éri el a Cél mezőt, de az adott kört a többi csapatnak is be kell fejeznie.

SZAVAK KÖRÜLÍRÁSÁNAK SZABÁLYAI

A szókétyákon mindenféle szó megtalálható, főnevek, igék, mellénevek, stb. Véletlenszerű, hogy a csapatnak milyen típusú szót kell megfejtenie, az egyes számokhoz könnyebb és nehezebb szavak is tartozhatnak.

Körülírás közben az adott szót - akár részben, akár egészben - tilos kimondani.

Például a „cipőfűző” körülírásakor nem lehet ezt mondani: „az a dolog, amivel befűzzük a lábbelinket”. Megengedett viszont úgy magyarozni, hogy „az a dolog, amivel bekötjük a lábbelinket”. A „bankár” szó nem írható úgy körül, hogy „valaki, aki bankban dolgozik”, mert a „bankár” szó a „bank” szóból képzett főnév.

Az összetett szavak első felét általában nagyon gyorsan kitalálják. Ha például a „kutyaidomár” szót kell elmagyarázni, és valamely játékos kimondja az „állatidomár” szót, akkor az összetétel megfejtett részét („idomár”) a körülíró játékos már használhatja a következő mondataiban. A magyarzó játékos az összetett szavak -már kimondott- részeit használhatja a továbbiakban. Ezt a szabályt kell alkalmazni a két vagy több szóból álló kifejezések esetében is.

Ellentétes jelentésű szavak használata engedélyezett. A „nagy” szót legkönnyebben „a kicsi ellentéte” kifejezéssel lehet körülírni.

Idegen nyelvű szavak használata csak abban az esetben engedélyezett, ha ebbe minden játékos beleegyezik.

HIBAPONTOK

Légy szemfüles! Ha a körülíró játékos véletlenül kiejti a körülírandó szó egy részét, a csapat bábuját egy mezővel vissza kell léptetni.

Ha egy szót a magyarzó játékos nagyon nehéznek talál, kihagyhatja, de a csapatának minden kihagyott szóért egy mezőt vissza kell lépnie a játéktáblán. Néha ez jó taktikai lépés lehet, mivel a nehéz szavak körülírásával sok idő elmehet.

Körülírás közben a kihagyott kártyákat külön kell gyűjteni. Így a végén könnyebb lesz a pontok összeszámolása. Ha egy csapat egy adott körben hét szót fejtett meg, egy szó kitalálásakor hibát vétettek a játékosok, két kártyát pedig kihagytak, akkor abban a körben összesen négyet léphetnek előre a játéktáblán (7-1-2=4).

NYÍLT KÖR

Ha az egyik bábu Nyílt kört jelző mezőn halad át, **a csapat a következő**



körben nyílt kört indít. Ez azt jelenti, hogy minden csapat találgathat és megnyerheti a kártyákért járó pontokat, függetlenül attól, hogy melyik csapat bábuja haladt át a Nyílt kör mezőn. A játékosok dolga, hogy figyeljék, ha egy bábu áthaladt a Nyílt kör mezőn, mert csak így tudják kihasználni a kínáló lehetőséget.

A Nyílt kört **homokóra nélkül** kell játszani. A soron következő csapat felvesz **5 szókétyát** és a szokásos módon körülírja a szavakat. Az a csapat, amelyik először kitalál egy szót, megkapja a hozzá tartozó kártyát, és ezzel majd egy mezőt léphet előre a játéktáblán.

A többi csapat tagjai a sima körökben is bekapcsolódhatnak a találgatásba, ha az idő lejárt és a szót az éppen játszó csapat tagjainak nem sikerült megfejteniük.

Még több szórakoztató játék:



www.tactic.net