

SPILLEREGLER

ALIAS[®]

INNHOOLD

400 ordkort med 2.400 ord
4 spillebrikker
timeglass
spilleplan

SPILLETS HENSIKT

ALIAS spilles som et lagspill med 2 eller flere spillere på hvert lag. Det betyr at minst 4 deltakere må delta. 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 tiden er ute. Hvor mange ord laget klarer å gjette, bestemmer hvor mange felt det får flytte fremover på spilleplanet. Laget som kommer først i mål vinner spillet.

FORBEREDELSE

Ordkortene blandes og settes i esken. Spillerne på hvert lag bestemmer hvem som skal forklare og hvem som skal gjette første omgang. Spillebrikkene settes på startfeltet og timeglasset settes ut. Spillerne blir enige om hvilket lag som skal begynne spillet. Spillet fortsetter så mot venstre.

SLIK SPILLER MAN

Forklareren i det første laget tar en bunke med kort i hånden og de andre lagene bestemmer et tall mellom 1 og 6, f.eks. 4. Timeglasset snus og forklareren begynner å forklare ord nr. 4

på det første kortet for laget sitt (se reglene om forklaring av ord). Etter hvert riktig svar legges kortet med tekstsiden opp på bordet, og forklarerer fortsetter straks med å forklare ord nr. 4 på neste kort. Å hoppe over vanskelige ord gir minuspoeng.

Når sanden i timeglasset har rent ned, roper de andre "stopp". 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 flytte spillebrikken ett steg fremover på spilleplanet.

Når også det siste ordet er gjettet som ovenfor, kan laget som forklarte telle opp antallet riktige svar og flytte spillebrikken sin fremover på spilleplanet. Har f.eks. laget fått 7 riktige svar, får det flytte 7 felter frem. De brukte kortene legges bakerst i kortbunken og neste lag fortsetter spillet.

Rutene på spilleplanet er nummerert fra 1 til 6. Når et lag flytter ut på banen, er det tallet i ruten der lagets spillebrikke står som bestemmer hvilket ord som skal forklares.

Spillerne på hvert lag bytter på å forklare for hver omgang.

Laget som først kommer i mål vinner spillet.

NB! Ordenes rekkefølge og vanskelighetsgrad er helt tilfeldig. Det finnes substantiver, verb, adjektiver og navn på personer og steder om hverandre. Tallene 1 til 6 har ingen annen betydning enn at de bestemmer hvilke ord som skal forklares.

FORKLARING AV ORD

Det er ikke tillatt å bruke noen del av løsningsordet for å gjøre det lettere for laget å gjette.

Ordet KORTSPILL kan f.eks. ikke forklares som "et spill man spiller med kort", men istedet som f.eks. "noe man ofte gjør i selskap hvor man bruker små lapper med svarte og røde figurer"

Hvis laget gjetter riktig på den ene halvparten av ordet ved et sammensatt ord, kan forklarerer bruke dette ordet i sin videre forklaring. Er f.eks. ordet BLOMSTERBUTIKK og laget gjetter "blomsterselger", får forklarerer godkjenne ordet "blomster" og forsøke å lede laget til det andre ordet "butikk".

Når man spiller på norsk, er det ikke tillatt å bruke utenlandske ord som hjelp. (Se forøvrig "Trene språk med ALIAS" nedenfor).

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

MINUSFELT FOR FEIL OG OVERHOPP

Dersom forklareren bryter mot reglene for "Forklaring av ord", godkjennes ikke ordet, og laget straffes med minuspoeng, dvs. minusfelter.

F.eks.: Laget gjetter riktig på 6 ord og får 2 ord som ikke er godkjent. Resultatet blir $6 - 2 = 4$ poeng. Laget får da flytte 4 felter fremover. Man får også et minuspoeng for hvert kort man hopper over.

Får et lag flere minuspoeng enn plusspoeng, må det flytte bakover på spilleplanet.

BLÅ RUTER OG "RØVERSPILL"

Når et lag havner *på* eller *passerer* en blå rute, må laget spille "røverspill" neste gang det står for tur.

"Røverspill" spilles uten timeglass og med kun 6 kort. Ordene forklares på samme måte som ellers, men nå får *alle* lagene gjette på ordene. Hvert ord som blir gjettet riktig betyr et felt frem på spilleplanet

Også ved "røverspill" får man minuspoeng for å bryte mot reglene om forklaring av ord.

SPILL MED BARN

Enkelte av ordene kan være vanskelige å forklare for barn.

Da kan man før spillet starter bli enige om at barnet selv velger et annet av ordene på kortet som han/hun tror det vil være lettere å forklare. Laget får da selvfølgelig ikke minuspoeng for overhopp.

REGLENE I KORTHET

1. Lagene forklarer og gjetter ord.
2. Laget bytter om på å forklare ved hver ny omgang.
3. Riktig svar = flytt frem på spilleplanet.
4. Feil ved forklaringen og overhopp = minuspoeng.
5. Tallet i ruten der lagets spillebrikke står angir hvilket ord på kortet som skal forklares.

6. Et lag som havner på eller passerer en blå rute må spille "røverspill" i neste omgang.
7. Første lag i mål vinner.

TREN SPRÅK MED ALIAS

Med ALIAS kan du trene språk og utvikle dine språkkunnskaper!

Dersom deltakerne f.eks. vil trene på engelsk, får forklarerer kun snakke på engelsk når han forklarer ordene. De som gjetter skal imidlertid svare på norsk i og med at ordene er på norsk.

Ettersom man gjetter på norsk, behøver ikke språkkunnskapene være så gode for at man skal kunne delta i spillet. Ordforrådet vokser og spillet blir både underholdene og lærerikt.

© 1995 A/S Litor, Oslo

