



UA

5+

вік



4+

кількість гравців



30+

хв.

# Junior ALIAS

Еліас Юніор. Ілюстрована гра в пояснення слів.



Грайте в "Еліас"  
на своєму  
смартфоні або  
планшеті!



## Вміст коробки

ігрове поле-блокнот, 50 двосторонніх карток, олівець, пісковий годинник, правила.

## Мета гри

В Еліас Юніор грають командами від 2 або більше гравців. Мета полягає в тому, щоб пояснити слова, що написані або зображені на малюнках, своєю партнерові по команді фактично не називаючи слово, яке пояснюється. Ви можете використовувати синоніми і протилежності, підказки, звуки, рухи і т. д. Кожна команда намагається вгадати якомога більше слів, перш ніж пісок у годиннику вичерпається. Команда рухається вперед по ігровому полю на стільки кроків, скільки слів вона відгадала правильно. Команда, яка першою закреслить фінішний кружечок, стає переможцем.

## Як грати

1. Перемішайте картки та покладіть їх у вигляді стосу на столі. Сформуйте команди, які складаються принаймні з двох гравців. Кожна команда отримує сторінку з блокнота. Домовтеся про те, з якого боку карток будете пояснювати слова в цій грі.
2. Команди вирішують хто починає гру.
3. Команда вибирає гравця, який першим буде пояснювати слова. Решта гравців команди намагатимуться відгадати слово. Гравець, що пояснює слова, бере декілька карток зі стосу так, щоби жоден з членів команди не бачив що на них зображено. Переверніть пісковий годинник та починайте пояснення слів (див. *Пояснення слів*).
4. Тільки-но від команди пролунала правильна відповідь, гравець відкладає на стіл картку та починає пояснювати наступне слово.
5. Якщо гравець вважає, що не зможе пояснити складне слово, він відкладає картку в інший стосик та продовжує пояснювати слово з наступної. За слова, які гравець вирішив пропустити, команда отримує штрафні бали (див. *Штрафні бали*).
6. Коли пісок у годиннику вичерпався, команда суперників каже: «Час!». Тепер всі команди отримують право відгадати останнє слово, якщо воно не було вгадане. Команда, яка найшвидше вгадає слово, закреслює 1 кружечок на своєму полі.

- Після того, як вгадане останнє слово, команда підраховує бали. Якщо на столі, наприклад, 7 карток, команда рухається на сім кроків вперед (див. *Штрафні бали*).
- Використані картки повертаються у стос. Тепер грає наступна команда.
- В кожному наступному раунді гравець, який пояснює слова, змінюється.
- Перемагає команда, яка першою закреслить фінішний кружечок. Якщо це команда, яка починала гру, решті команд надається шанс наздогнати її. Вони грають ще по одному раунду.

### Пояснення слів

Вам заборонено промовляти будь-яку частину слова у ваших поясненнях.

*Словосполучення "футбольний м'яч" не можна пояснити словами "куля, якою грають у футбол". Ви можете сказати, наприклад, "кругла річ, яку ви намагаєтеся відправити у ворота". Можна використовувати синоніми (слова, які мають таке саме значення).*

Дозволяється використовувати протилежні за значенням слова. Наприклад, найпростіший спосіб пояснити слово «великий» - «протилежний маленькому».

Поєднуйте різноманітні способи пояснення, робіть це винахідливо та весело!

### Штрафні бали

Якщо гравець припустився помилки, назвав частину слова, або саме слово, правильна відповідь команді не зараховується, а картка відкладається в окремий стос. Кожна помилка або пропуск слова зараховується команді у якості 1 штрафного балу та кроку назад по ігровому полю.

*Наприклад, якщо команда вгадала 6 слів, а гравець, що пояснював, припустився 2-х помилок, команда рухається на 4 кроки вперед ( $6 - 2 = 4$ ).*

Не зважаючи на те, що пропуск слів дає штрафні бали, це може заощадити гравцю дорогоцінний час, щоб пояснити багато інших слів та заробити бали для своєї команди!

### ШВИДКІ ПРАВИЛА

- Команди грають по черзі, в кожному раунді гравці по черзі пояснюють слова своїм партнерам.
- Кількість вгаданих слів = кількість кроків вперед по ігровому полю.
- Кількість помилок та пропущених слів = кількість кроків назад по ігровому полю.
- Команда, яка першою дістанеться фінішу, перемагає.