

SULJE IKKUNA



Alias - säännöt

| [Pelin sisältö](#) | [Pelin kulku](#) | [Selittämistä koskevat säännökset](#) | [Virheistä ja skippauksesta miinusaskeleet](#) |
| [Ryöstöoikeus](#) | [Alias vieraan kielen harjoittajana](#) | [Säännöt lyhyesti](#) |

Pelin sisältö

- Pelilauta
- Tiimalasi
- 6 pelinappulaa
- 400 sanakorttia

ALIAS on sanaselityspeli, jota pelataan vähintään kaksimiehisin joukkuein. Pelaajien minimimäärä on siis 4, ylärajaa ei oikeastaan ole.

ALIAS-pelissä pitää osata sanoa toisin. Tarkoituksena on tiettyjen rajoitusten mukaan selittämällä, synonyymejä tai vastakohtia käyttämällä, vihjaamalla jne. saada oma pelikumppani tai pelikumppanit arvaamaan tiimalasin näyttämän aikana mahdollisimman monta sanakorttien sanaa. Joukkue siirtyy pelilaudalla eteenpäin oikein ratkaistujen sanojen määrän verran. Ensimmäisenä maalin tullut joukkue on pelin voittaja, muilla on tietenkin suoritusjärjestyksestä riippuen vielä mahdollinen tasoittava pelivuoronsa.

ALIAS tarjoaa myös maailman hauskimman tavan harjoitella vieraita kieliä, jos peliä pelaavien yhteisellä sopimuksella pelataan esim. englanniksi tai ruotsiksi - tai millä kielellä halutaankin!

Pelin kulku

1. Sanakortit sekoitetaan ja pannaan laatikkoihinsa, jokaisen pakan viimeinen kortti laatikossa käännetään, - sen tehtävänä on aikanaan kertoa, milloin pakka on käyty läpi ja sekoitettava uudelleen.
2. Arvotaan pelivuorot pelaajien sopimalla tavalla.
3. Ensimmäisenä suoritusvuoroon tuleva joukkue sopii, kuka joukkueen jäsenistä ensin selittää, ketkä arvaavat. Selittäjä ottaa sopivan kokoisen pakan sanakortteja käteensä (n 15-20 kpl) ja muut joukkueet määräävät hänelle jonkin numeron 1-8. esim. 4. Tiimalasi käännetään ja selittäjä alkaa selittää korteista sanoja nro 4 (ks. kohta "Selittämistä koskevat säännökset"). Aina oikean vastauksen saatuaan hän laittaa käsittelyn kortin pöytään ja alkaa selittää seuraavan kortin sanaa nro 4.
4. Kun tiimalasin hiekka on valunut loppuun, muut joukkueet huutavat "piip". Nyt myös muut joukkueet saavat osallistua työn alla olevan sanan arvaamiseen. Nopein vie potin - eli joku muista joukkueista voi saada "ryöstetyksi" viimeisen sanan itselleen ja päästä 1 askeleen eteenpäin pelilaudalla.
5. Kun viimeinenkin sana on näin käsitelty, lasketaan selittäneen joukkueen läpikäymät oikeat sanat pöytään syntyneestä pinosta. Jos niitä on esim. 7 kpl, saa joukkue siirtää pelinappulaansa laudalla 7 askelta eteenpäin (ks. erikseen kohta "Virheistä ja skippauksista miinusaskeleet").
6. Seuraava joukkue tulee selittämisvuoroon. Äskeinen selittäjä laittaa käytetyt kortit laatikon loppupäähän ja antaa käyttämättä jääneet kortit seuraavalle, joka ottaa varmuuden vuoksi vähän lisää kortteja käteensä laatikon etupäästä. (Selittäminen sujuu nopeammin, kun kortit ovat valmiiksi kädessä eikä niitä tarvitse yksitellen ottaa laatikosta)

7. Ensimmäisen pelikierroksen jälkeen selitettävien sanojen numero nähdään pelilaudasta. Ruudut on numeroitu 1-8: se ruutu, jossa joukkue on, määrää korteista selitettävien sanojen numeron. (Pelilaudan valkoisista ruuduista lue kohta "Ryöstöoikeus").

8. Selittäjä vaihtuu joukkueessa joka kierroksella.

9. Ensimmäisenä maaliin asti päässyt joukkue on pelin voittaja.

HUOM! Sanat ovat korteissa täysin mielivaltaisessa järjestyksessä, verbejä, adjektiivejä, substantiiveja, henkilöitä, paikannimiä, värejä ym. Numeroilla 1-8 ei siinä mielessä ole mitään merkitystä. Onnesta riippuu, saako joukkue osakseen helppoja vai vaikeita sanoja, kaikenlaisia sanoja on joka numerossa.

VAIN TARKALLEEN OIKEAT VASTAUKSET HYVÄKSYTÄÄN

Sana on aina arvattava täsmälleen oikeassa muodossa . Jos haettava sana on esim. "löntystä", ei "löntystellä" vielä kelpaa, selittäjän on maaniteltava arvaajaa löytämään juuri se oikea muoto. Samoin, jos haettava sana on 'henkselit', ei riitä, että arvaaja sanoo "henkseli", hänet on saatava sanomaan se t-kirjainkin sinne perään.

Selittämistä koskevat säännökset

Kortissa esiintyvän sanan mitään osaa ei saa käyttää selityksessä, ei myöskään samanvartaloista sanaa.

Esim. sanaa "linja-auto" ei saa selittää sanomalla, että "sellainen auto, joka ajaa jotakin tiettyä linjaa". Sallittu tapa olisi esim. "kulkuväline, johon mahtuu paljon ihmisiä", tai "maantietä pitkin ajava joukkoliikenneväline", tai yksinkertaisesti vain synonyymi "bussi".

Esim. sanaa "virkailija" ei saa selittää sanomalla, että "töissä virastossa", koska virkailijassa ja virastossa on sama kantasana "virka".

Sanaa "lentokone" ei saa selittää sanomalla, että "lentää taivaalla ja kuljettaa ihmisiä", koska sanoilla lento ja lentää on sama kanta.

Varsinkin yhdyssanojen kyseessäollen käy usein niin, että arvaaja sanoo jo puoliksi oikein, esim. "kukkakauppiasta" haettaessa arvaaja sanoo "kukkamyymä". Arvaajan sanottua oikean alkuosan "kukka" voi selittäjä heti käyttää sitä apunaan. Kaikki haettavan sanan osat, jotka arvaaja sanoo ääneen, ovat siitä lähtien selittäjän käytettävissä . Selittäjä voi jatkaa johdatteluaan esim. tyyliin " se kukka on oikein, mutta myyjälle vielä vastine, se on usein se, joka omistaa sen koko putiikin..." Sanaa "kauppa" hän ei tietenkään saa käyttää. Vastaavasti jos haettava sana on esim. "tori" ja arvaaja sanoo "kauppatori", voi selittäjä auttaa sanomalla "se pelkkä jälkiosa".

Vastakohtien käyttäminen on sallittua. Sanan "suuri" saa arvaajasta yksinkertaisesti ulos kysymällä "pienen vastakohta?" .

Vierasta kieltä ei saa suomeksi pelattaessa käyttää apuna - ei saa sanoa, että "tämä on englanniksi big" (ks. erikseen kohta "ALIAS vieraan kielen harjoittajana").

Suu saa luonnollisesti käydä minkä ehtii. Selittäjä voi täydentää vinkejään koko ajan.

Virheistä ja skippauksesta miinusaskeleet

Jos selittäjä tekee jonkin selitysvirheen, sanaa ei hyväksytä, ja joukkuetta rangaistaan lisäksi yhdellä miinusaskeleella.

Esim. Jos joukkue sai läpikäydyksi 6 sanaa oikein ja niiden lisäksi kahden sanan kohdalla lipsahti kielletty vihje, siirtyy joukkueen pelinappula eteenpäin 6 miinus 2 askelta, eli 4 askelta. Muiden joukkueiden on oltava tarkkana!

Vaikealta tuntuvan sanan sattuessa kohdalle voi selittäjä jättää sen väliin eli skipata, mutta on muistettava, että siitäkin on hintana miinusaskel. Joskus skippaus saattaa silti kannattaa !

Ryöstöoikeus

Kun joukkue ohittaa minkä tahansa pelilaudan 5 valkoisesta ruudusta, joutuu se seuraavalla pelivuorollaan kamppailemaan sanoistaan muiden joukkueiden kanssa, joilla on tällöin kaikkiin sanoihin ryöstöoikeus. Ryöstöpeliin mennään siis siinäkin tapauksessa, että joukkue ei pysähdy valkoiseen ruutuun, vaan porhaltaa sen ohi. Muiden joukkueiden tehtävä on valvoa, että ryöstöpeli tulee pelatuksi.

Ryöstöpeli pelataan ilman tiimalasia . Vuorossa oleva joukkue ottaa esiin 6 sanakorttia, joista kaikista käydään läpi sen numeroinen sana, missä ruudussa joukkue on. Selittäjä selittää, arvaaja arvaa, ja lisäksi kaikki muutkin joukkueet arvaavat! Ensimmäisenä oikean sanan huutanut joukkue voittaa aina sanan itselleen, ja tässäkin 1 sana = 1 askel eteenpäin pelilaudalla.

Viimeisen sanan ryöstöoikeushan on voimassa aina.

HUOM! Jos joukkue ohittaa valkoisen ruudun toisen joukkueen ryöstöpelistä ryöväämillään askeleilla, se ei joudu ryöstöpeliin, vaan voi jatkaa peliä normaalilla tiimalasipelivuorolla. Tässä on siis taktikoinnin paikka ja hyvä jännitysmomentti.

Alias vieraan kielen harjoittajana

Mikä olisi mukavampi tapa harjoitella vieraan kielen taitoa kuin pelata ALIAS-sanaselityspeliä englanniksi, ruotsiksi, espanjaksi jne.? Selittäjä saa tällöin käyttää selittäessään vain vierasta kieltä, arvaajat kuitenkin arvaavat suomeksi. Jos selittäjä tietää, että "Nukkumatti" on englanniksi "Sandman", hän saa sanoa vihjeenään tarkan käännöksen, jos ei, hänen on yritettävä selittää - ja vain englanniksi!

Pelijännityksessä estot karisevat ja kielenkantimet irtoavat. Ja koska sanat arvataan suomeksi, ei vieraan kielen sanavaraston suppeus tai laajuus estä kenenkään pelaamista. Hauskan pelaamisen sivutuotteena kasvaa aktiivinen kielitaito ja sanavalmius kuin huomaamatta.

Säännöt lyhyesti

1. Joukkueet ovat suoritusvuorossa vuorotellen. Selittäjä vaihtuu joukkueessa joka kierroksella.
2. Ratkaistujen sanojen määrä = askeleet eteenpäin pelilaudalla.
3. Tehdyt selitysvirheet ja skippaukset = miinusaskeleet.
4. Ruutu, jossa joukkue on, kertoo selitettävien sanojen numeron. (Ensimmäisellä kierroksella toiset joukkueet määräävät).
5. Valkoisen ruudun ohitus tietää seuraavalla pelivuorolla 6 kortin ryöstöpeliä, ilman tiimalasia.
6. Ensimmäisenä maaliin tuleva joukkue voittaa.



SULJE IKKUNA