

Junior ALIAS

PIKASÄÄNNÖT

Junior Alias -pelissä yritetään ilmaista asioita toisin sanoin. Tarkoituksena on saada joukkue toveri(t) arvaamaan mahdollisimman monta sanaa/kuvaa ennen kuin tiimalasin hiekka valuu loppuun. Tämä voi tapahtua selittämällä, synonyymejä ja vastakohtia käyttämällä, vihjaamalla, äännelemällä tai näitä keinoja yhdistämällä, mutta itse selitettävää sanaa ei saa sanoa. Joukkue saa siirtyä oikein arvattujen sanojen määrän verran eteenpäin pelilaudalla. Ensimmäisenä

1. Joukkueet ovat vuorotellen selitysvuorossa ja joukkueiden selittäjät vaihtuvat joka kierroksella.
2. Oikein arvattujen sanojen/ kuvien määrä = askelten määrä eteenpäin pelilaudalla.
3. Virheiden ja ylihyppättyjen korttien määrä = miinusaskelten määrä pelilaudalla.
4. Ensimmäinen joukkue maalissa voittaa pelin. Onnea peliin!

PELIN

1. Sekoita kortit ja aseta ne pystyyn pelilaatikon lokeroon. Valitkaa joukkueet (vähintään kaksi 2 hengen joukkuetta). Jokainen joukkue valitsee yhden pelinappulan ja asettaa sen pelilaudalle vihreään lähtöruutuun.
2. Päätäkää, mikä joukkue aloittaa pelin.
3. Pelin aloittava joukkue sopii, kuka joukkueen jäsenistä on ensimmäisenä selitysvuorossa. Muut joukkueen jäsenet yrittävät arvata, mitä sanaa/kuvaa hän selittää.

Selittäjä ottaa käteensä kortteja niin, että muut eivät näe korteissa

alkaa selittää ensimmäisen kortin sanaa (ks. kohta Selittäminen).

Oikean vastauksen kuultuaan hän laittaa kortin eteensä pöydälle ja alkaa selittää seuraavan kortin sanaa. Vain tarkalleen oikeat vastaukset hyväksytään.

4. Selittäjä voi jättää liian vaikealta tuntuvan sanan selittämättä ja asettaa kortin sivuun, mutta tästä seuraa joukkueelle yksi miinus piste (ks. kohta Miinusaskeleet).

Kun tiimalasin hiekka on valunut loppuun, muut joukkueet huutavat "piip!". Nyt myös muut joukkueet saavat osallistua viimeisen sanan arvaamiseen, mikäli vuorossa oleva

vastausta. Tätä kutsutaan ryöstöksi, koska nopein oikein vastaava joukkue voi "ryöstää" vuorossa olevalta joukkueelta yhden pisteen ja siirtää pelinappulaansa 1 askeleen verran eteenpäin pelilaudalla.

5. Kun viimeinen sana on käyty läpi, lasketaan joukkueen pisteet pöydälle syntyneestä korttipinosta. Jos kortteja on pöydällä esim. 7, joukkue saa siirtää pelinappulaansa 7 askelta eteenpäin (ks. myös kohta Miinusaskeleet). Jos vastustaja-joukkue on onnistunut ryöstämään yhden pisteen, myös he siirtävät pelinappulaansa 1 askeleen verran eteenpäin.

joukkueen jäsenistä selittää ensimmäisenä. Edellisen joukkueen selittäjä asettaa käytetyt kortit peli-laatikkoon korttipakan takimmaisiksi ja antaa ne käyttämättömät kortit, joita hän ei ole katsonut, seuraavan joukkueen selittäjälle. Hän voi ottaa lisää kortteja pakan edestä.

7. Joukkueen selittäjä vaihtuu joka kierroksella.
8. Joukkue, joka ehtii ensimmäisenä vaaleanpunaiseen maaliruutuun, voittaa pelin. Riippuen siitä, mikä joukkue aloitti pelin, muilla joukkueilla on kuitenkin mahdollinen tasoitava pelivuoro.

6. Selitysvuoro siirtyy seuraavalle

SELITTÄMINEN



Sallittu selitystapa on esim. "kulkuväline, johon mahtuu paljon ihmisiä" tai "maantietä pitkin ajava joukkoliikenneväline".

Kortissa esiintyvän sanan/kuvan mitään osaa ei saa mainita selityksessä. Esimerkiksi sanaa "linja-auto" ei saa selittää sanoilla "sellainen auto, joka ajaa jotakin tiettyä linjaa".

Synonyymien käyttö on sallittua, joten voit käyttää myös sanaa "bussi".

MIINUSASKELEET

Jos selittäjä tekee virheen eli mainitsee osan selittämästään sanasta, hän asettaa kortin sivuun ja joukkuetta rangaistaan yhdellä miinusaskeleella (mahdollista oikeaa vastausta ei hyväksytä). Sama pätee myös kortteihin, jotka selittäjä on jättänyt selittämättä.

Esimerkiksi: Jos joukkue arvasi oikein 6 sanaa/kuvaa, mutta selittäjä teki lisäksi yhden selitysvirheen ja jätti yhden kortin selittämättä, joukkue siirtää pelinappulaansa yhteensä 4 askelta eteenpäin. Joukkueiden pitää olla tarkkana, että kaikki laskevat pisteensä oikein!