



10+



4+



60+

משפחה

גילאים:

מספר שחקנים:

משך המשחק:



אפליקציה  
חינמית  
באנגלית



# Original ALIAS

משחק של תיאור מילים

## תכולה:

לוח משחק, 400 קלפי מילים, שעון חול,  
6 סמני קבוצה



## החוקים בקצרה

1. לפי הסדר, בכל תור קבוצה אחרת מנסה להסביר ולנחש נכונה מילים שונות. השחקן המסביר בכל קבוצה מתחלף בכל סיבוב.
2. מספר המילים שנוחשו נכונה שווה למספר הצעדים שמתקדמים על לוח המשחק.
3. טעויות וקלפים דילגו עליהם שווה לצעדים שחוזרים אחורה על לוח המשחק.
4. המשבצת עליה מוצב סמן הקבוצה מצביעה על מספר השורה של המילים שתסבירו מהקלפים.
5. לאחר מעבר על משבצת גניבה, בתורה הבא של הקבוצה, כל הקבוצות ינסו לנחש את המילים שלה בו-זמנית.
6. הקבוצה הראשונה שמגיעה אל משבצת הסיום מנצחת!

## מטרת המשחק

הסבירו את המילים תוך שימוש במילים אחרות, מילים נרדפות או הפכים!  
נסו לגרום לחברי הקבוצה שלכם לנחש נכונה כמה שיותר מילים עד ששעון החול מסתיים.  
תוכלו להזיז את סמן הקבוצה שלכם על הלוח כמספר הניחושים הנכונים שהקבוצה שלכם ניחשה.  
הקבוצה שמגיעה ראשונה למשבצת הסיום מנצחת את המשחק!

**אליאס הוא משחק מלא התלהבות וכיף!  
האם תוכלו למצוא את המילים הנכונות?**

## איך משחקים?

1. ערבבו את קלפי המילים והציבו אותם בערמות בצמוד ללוח המשחק. הרכיבו קבוצות בעלות לפחות שני שחקנים בכל קבוצה, והסכימו על הסדר בו כל אחד מחברי הקבוצה יהיה "המסביר" או "המנחש". כל קבוצה בוחרת סמן קבוצה ומציבה אותו במשבצת ההתחלה.



2. הקבוצה שמשחקת ראשונה מחליטה מי מביניהם יהיה "המסביר" בעוד שאחר חברי הקבוצה ינחשו. השחקן "המסביר" ייקח ערימה של קלפי מילים. המילים על הקלפים ממוספרות מ 1 עד 8, לכן שימו לב למספר שעל המשבצת שממנה הקבוצה שלכם ניצב עליו והסבירו את המילים מהקלפים בעלי אותו המספר. הפכו את שעון החול והתחילו להסביר (ראו הסברים). כאשר הקבוצה מנחשת מילה נכונה, השחקן המסביר מניח את הקלף על השולחן ומתחיל להסביר מילה חדשה בעלת מספר זהה מהקלף הבא. יש לנחש את המילים באופן המדויק ביותר, לדוגמה אם המילה היא "ריצה", הניחוש "לרוץ" לא יתקבל. אם על הקלף מופיע המילה "גרביים", הניחוש "גרב" לא יהיה מספיק.

3. הקבוצות היריבות יכולות לעקוב אחר שעון החול. במידה ואזל הזמן לפי שעון החול, והשחקן המסביר עדיין מנסה להסביר מילה, גם הקבוצה היריבה יכולה לנסות לנחש את המילה הנכונה. הקבוצה שניחשה מהר יותר תזכה בקלף ותקדם את סמן הקבוצה שלה על הלוח.

4. כשמסיימים לנחש את המילה האחרונה, יש לספור את כל המילים שהקבוצה הצליחה לנחש. כמו כן ספרו את הטעויות ואת הקלפים שדילגתם עליהם – על הקבוצה להחזיר את סמן הקבוצה שלהם לאחור על כל טעות או קלף שדילגו עליו (ראו ניקוד שלילי).

5. כעת זהו תורה של הקבוצה הבאה. השחקן המסביר שזה עתה סיים את תורה, מניח את הקלפים שבהם השתמש בתחית הערמה.

6. תפקיד השחקן המסביר עובר לשחקן הבא מבין חברי כל קבוצה בכל תור חדש.

7. הקבוצה שמגיעה אל משבצת הסיום ראשונה מנצחת את המשחק – אך יתר הקבוצות ממשיכות לשחק את תורן.

## הסברים

ישנו מגוון רחב של מילים על הקלפים - שמות עצם, פעלים, שמות תואר וכו'. סוג המילים שהקבוצה מקבלת להסביר הוא אקראי, ישנן מילים קלות יותר וקשות יותר ליד כל סיפורה. המסביר אינו רשאי להשתמש בחלקים של המילה, או מילה שזהה בחלקה.

לדוגמה את המילה "שרוך נעל" לא ניתן להסביר ב"הדבר המשתרך שיש לך על הנעליים שלך". מותר לך לומר "הדבר שאתה קושר שמחובר למה שאתה לובש על הרגליים שלך". לא ניתן להסביר את המילה "בנקאי" ב"מישהו שעובד בבנק", כי למילים "בנק" ו"בנקאי" יש את אותו השורש.

בקלפים בעלי צירופים, במידה והשחקנים המנחשים הצליחו לנחש חלק מהצירוף, השחקן המסביר רשאי להשתמש בחלק שנוחש נכונה על מנת להסביר את יתר הצירוף. למשל: אם המילה שמסבירים היא "לוכד כלבים", והשחקנים המנחשים אמרו "לוכד חיות". מאחר והם ניחשו נכונה חצי מהצירוף (במקרה זה את המילה "לוכד"), השחקן המסביר יכול להשתמש בו כדי להסביר את שאר הצירוף. אם השחקנים המנחשים אומרים כל חלק של הצירוף, המסביר רשאי להשתמש בכך. כללים אלה חלים גם על משפטים המורכבים משתי מילים או יותר. ניתן להשתמש בהפכים. הדרך הקלה ביותר להסביר את המילה "גדול" תהיה לומר "ההפך של קטן". זכרו אינכם יכולים להשתמש בשפה זרה, אלא אם כן כל השחקנים מסכימים לזה.

## ניקוד שלילי

זכרו להישאר דרוכים! אם השחקן המסביר בטעות אמר חלק מהמילה אותה הוא מנסה להסביר, על הקבוצה יהיה לחזור צעד אחורה על לוח המשחק.

במידה ונתקלתם במילה קשה במיוחד, אתם רשאים לדלג עליה, אך כל קלף עליו תדלגו יגרוור אתכם צעד אחורה על לוח המשחק. לעיתים לדלג על מילה יכול להשתלם, מאחר ואתם עלולים להיתקע על מילה מסובכת במיוחד.

בזמן שהנך השחקן המסביר, הנח את הקלפים שדילגתם עליהם בערמה נפרדת. כך יהיה קל יותר לחשב את הניקוד בסוף התורה לדוגמה במידה וקבוצה ניחשה 7 מילים נכונה, אך עשתה טעות אחת ודילגה על שני קלפים, היא תזיז את סמן הקבוצה שלה רק 4 צעדים קדימה על לוח המשחק ( $7-1-2=4$ ).

## גניבת מילים

במידה וסמן קבוצה עבר משבצת גניבה,



הקבוצה הזאת מחויבת לשחק סבב גניבה בתורם הבא. המשמעות היא שכל הקבוצות רשאיות לנחש ולזכות בקלפים בתורם. סבב הגניבה יתרחש בין אם סמן הקבוצה שלהם ניצב על משבצת זו ובין אם רק חלף על פניה. זה תפקידם של הקבוצות היריבות לוודא שהם ממשיכים את הזדמנות הגניבה.

סבב גניבה משוחק ללא שעון חול. השחקן המסביר של הקבוצה שזוהו תורה, ייקח 5 קלפים ויסביר אותם כרגיל. הקבוצה הראשונה המנחשת נכונה מילה זוכה בקלף. כמו כן, כל מילה שווה צעד אחד קדימה בלוח המשחק.

בסוף כל תור רגיל הקבוצות האחרות יכולות לגנוב את המילה האחרונה במידה ולא הצליחו לנחש את המילה הנכונה לפני שנגמר הזמן.

המשחק יובא ומשווק בישראל על ידי: הקוביה משחקים בע"מ  
העבודה 27, ראש העין 4801777

פ.ח. 51-314669-6

טל: 03-9702192

www.hakubia.com service@hakubia.com

ארץ ייצור: פינלנד

כל הזכויות שמורות © הקוביה משחקים בע"מ 2018

hakubia\_games



More entertaining games at [www.tactic.net](http://www.tactic.net)

