



7 + 4 + 60 +
Jaar Speler Minuten



®

ALIAS

WOORD VOOR WOORD

Inhoud van het spel:

1 spelbord, 1 zandloper, 6 pionnen, 400 kaarten (3200 woorden)

Doel van het spel:

Alias is een boeiend "woorden"-spel dat je met je gezin en je vrienden speelt. Om te spelen, moet je op een snelle en duidelijke manier zoveel mogelijk aanwijzingen geven aan je partner, zodat hij of zij het verborgen woord raadt. En intussen... loopt de zandloper verder door...!

Verloop van het spel:

Schud de kaarten en leg ze ondersteboven in de daartoe bestemde vakjes in de speeldoos.

Door loting wordt bepaald welke ploeg mag beginnen. Deze ploeg wijst één van haar spelers aan die als eerste de verborgen woorden moet definiëren. De speler trekt nu de eerste kaart van de stapel en begint, zo snel en zo duidelijk mogelijk, de definitie te geven van het eerste woord op de getrokken kaart. Op hetzelfde moment draaien de andere ploegen de zandloper om. Zodra de ploeg het woord geraden heeft, definieert dezelfde speler

het tweede woord en zo verder totdat de zandloper leeg is.

Wanneer de zandloper leeg is, mogen de andere ploegen het laatste verborgen woord dat men aan het definiëren was, raden. De eerste ploeg die het woord raadt, mag haar pion een vakje vooruit zetten op het spelbord.

Het aantal woorden dat door een ploeg geraden is, wordt geteld en zij mag haar pion hetzelfde aantal vakjes vooruit zetten op het spelbord.

Voorbeeld: indien een ploeg 7 woorden raadt, mag haar pion 7 vakjes vooruit op het spelbord.

De gebruikte kaarten worden in de deksel van de doos teruggelegd. De volgende ploeg is nu aan de beurt en doet net hetzelfde. Op elke kaart staan 8 woorden die gedefinieerd moeten worden; deze zijn genummerd van 1 tot 8. Aan het einde van de eerste ronde heeft elke ploeg haar pion op een genummerd vakje (van 1 tot 8) van het speelbord gezet. Deze vakjes geven voor elke ploeg aan welke genummerde groep van woorden bij de volgende beurt gedefinieerd moet worden. Als de pion van een ploeg op vakje 3 staat, moet deze ploeg al de woorden met nummer "3" raden.

Bij elke beurt moet de speler die de woorden definieert, een andere persoon zijn.

Opmerking: De volgorde van de woorden op de kaarten is toevallig (werkwoorden, zelfstandige naamwoorden, bijvoeglijke naamwoorden, plaatsen, kleuren...). Alleen het toeval beslist over de moeilijkheidsgraad van de te definiëren woorden.

Juiste antwoorden:

Een woord moet in de juiste vorm geraden worden. Indien het gedefinieerd woord "uitgang" is, is het werkwoord "uitgaan" in geen geval het juiste antwoord, je moet ervoor zorgen dat je medespelers de exacte vorm van het verborgen woord op de kaart raden.

Regels voor de definities:

Delen of de stam van het verborgen woord mogen niet gebruikt worden in de definitie. Zo kan je "regenmantel" niet

definiëren door te zeggen "beschermt tegen de regen". Daarentegen kan je wel zeggen "beschermt tegen neerslag". Een ander voorbeeld: indien het woord "drager" is, mag je het werkwoord "dragen" niet gebruiken in je definitie omdat dit woord dezelfde stam heeft als het verborgen woord.

Niettemin mogen al de delen van een woord gebruikt worden wanneer één van de spelers van een ploeg ze hardop gezegd heeft.

In het geval van samengestelde woorden, kan het zijn dat de speler slechts een deel van het woord ontdekt. Bijvoorbeeld, indien het te ontdekken woord "speelgoedwinkel" is en je medespeler stelt "kruidenierswinkel" voor. Het woord "winkel" werd ontdekt en je mag het nu in je volgende definitie gebruiken: "het woord winkel is juist, maar het gaat om een winkel voor kinderen".

Het tegengestelde van een woord is toegestaan. Het woord "groot" mag gedefinieerd worden als "het tegengestelde van klein".

Je mag zoveel spreken als je wilt, zolang je maar bijkomende aanwijzingen geeft.

Strafpunten:

Indien een ploeg een fout maakt (zie "juiste antwoorden" en "regels voor de definities"), wordt het antwoord niet aanvaard en moet de ploeg een vakje achteruit. Bijvoorbeeld, indien een ploeg 6 woorden op de juiste manier geraden heeft, maar twee andere woorden werden geraden aan de hand van verboden aanwijzingen, gaat de ploeg 6

vakjes vooruit, maar moet ze 2 vakjes achteruit, dus een totale vooruitgang van 4 vakjes.

Indien je een woord te moeilijk vindt om te definiëren, mag je het overslaan; je ploeg verliest dan wel een juist antwoord en moet dus een vakje achteruit.

Uitdagingen:



Wanneer een ploeg over één van de 5 witte vakjes op het spelbord gaat of op één van die vakjes stopt, moet deze ploeg al de andere ploegen "uitdagen" tijdens de volgende ronde. De "uitdaging" wordt zonder zandloper gespeeld. De speler die door de ploeg wordt aangewezen om de andere ploegen "uit te dagen", trekt 6 kaarten. De woorden die gedefinieerd moeten worden, hebben hetzelfde nummer als het vakje waarop de pion van de ploeg zich bevindt.

De speler begint dan één voor één de verborgen woorden te definiëren en al de ploegen, zijn eigen ploeg inbegrepen, trachten de woorden te raden. De ploeg die als eerste het juiste woord vindt en het hardop zegt, wint onmiddellijk een punt en mag haar pion een vakje vooruit zetten op het spelbord.

Opmerking: Indien een ploeg over één van de witte vakjes gaat of erop stopt tijdens een "uitdaging", gaat het spel normaal verder met de zandloper en speelt slechts één ploeg.

Alias in een vreemde taal:

Wat is er boeiender en uitdagender dan Alias spelen in... het Engels, het Spaans of het Duits?! De speler die de woorden definieert, mag enkel de gekozen vreemde taal gebruiken, maar zijn medespelers raden evenwel de verborgen woorden in het Nederlands. Indien het verborgen woord bijvoorbeeld "zandmannetje" is en indien je "sandman" kent, het equivalent in het Engels, mag je het Engels woord gebruiken als definitie van het verborgen woord, anders moet je sowieso een definitie geven... in het Engels van "zandmannetje"!!

Door het feit dat de ploegen de verborgen woorden in een andere taal formuleren en in het Nederlands raden, doet het probleem van een gebrek aan woordenschat zich niet voor. Deze manier van spelen is een leuke en doeltreffende manier om zijn woordenschat en capaciteiten te verruimen in een vreemde taal.

De winnende ploeg:



De ploeg die het eerst bij het vakje "aankomst" geraakt, wint het spel.

Opgelet!: een ploeg kan slechts als winnaar uitgeroepen worden indien al de ploegen elk evenveel rondes gespeeld hebben.

Beknopte spelregels:

1. De ploegen spelen om beurt en bij elke ronde is het een andere speler die de verborgen woorden definieert.
2. Het aantal woorden dat door een ploeg geraden wordt, geeft aan hoeveel vakjes de pion vooruit mag op het spelbord.
3. In geval van vergissingen of van fouten in de definities, worden de ploegen gestraft met "strafpunten". Aantal vergissingen = aantal vakjes die men achteruit moet.
4. Het nummer van het vakje waarop de pion van een ploeg zich bevindt, bepaalt het nummer van de groep te definiëren woorden op elke kaart
5. Elke keer wanneer een ploeg over een wit vakje op het spelbord gaat of op één van die vakjes stopt, speelt men de "uitdaging", de ploegen spelen dan zonder zandloper.
6. De ploeg die als eerste het vakje "aankomst" bereikt, wint het spel.

Veel geluk!