



12+  
лет

4+  
игроков

30+  
мин.



RU

# PARTY ALIAS®

## Комплект игры:

Игровой блокнот, 40 двухсторонних карточек со словами, 10 карточек «Вечеринка», карандаш, кубик и песочные часы.

## Цель игры

Многие уже знакомы с игрой на объяснение слов под названием Alias. Это одна из самых известных и популярных среди классических игр, выпускаемых финской фирмой Tactic. В Alias играют командами из двух и более человек. Цель игры — объяснить слово другому игроку с помощью синонимов, антонимов, описаний и различных подсказок. Игроки зачёркивают поля на игровом листе в соответствии с количеством правильно отгаданных слов. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре!

Party Alias — это увлекательная версия популярной игры, в которой не обойтись без юмора и смеха. Если команде выпадает карточка «Вечеринка», то слова требуется объяснять необычным и весёлым способом.

## Подготовка к игре

1. Карточки со словами [рис. 1] и карточки «Вечеринка» раскладывают [рис. 2] по стопкам.
2. Вокруг стола должно быть достаточно свободного места для самых бесшабашных объяснений.
3. Игроки делятся на команды (если в команде более двух игроков, см. «Дополнительные правила для команд»).
4. Каждая команда берёт себе лист из игрового блокнота и зачёркивает на нём первое поле.



## Ход игры

1. Поля игрового листа пронумерованы от 1 до 8. Номер слова, которое требуется объяснить, определяется номером поля, которое зачёркнуто последним на маршруте команды. Объясняющий игрок меняется в каждом раунде игры.
2. Игроки команды, которая будет объяснять слова первой, договариваются, кто из членов команды будет объяснять слова, а кто угадывать.

Объясняющий игрок берёт стопку карточек в руку.

Песочные часы переворачивают, и игрок начинает объяснять слово.

Получив правильный ответ, объясняющий кладёт использованную карточку на стол и начинает объяснение слова под тем же номером на следующей карточке.

3. Когда песок в песочных часах кончится, остальные команды кричат «Стоп!». Если объяснение последнего слова ещё не завершено, в угадывании слова могут принять участие все команды. Команда, быстрее всех отгадавшая последнее слово, получает одно очко и может зачеркнуть одно поле на своём игровом листе.
4. Команда может зачеркнуть на своём игровом листе столько полей, сколько слов было угадано правильно (см. «Штрафные очки»).
5. Право хода переходит к следующей команде. Использованные карточки возвращают вниз колоды, которая передаётся следующему объясняющему.
6. На игровом листе есть также поля «Вечеринка». Если какая-нибудь из команд на своём ходу находится на поле «Вечеринка», то слова нужно объяснять необычным способом (см. «Поля 'Вечеринка'»). Успешное выполнение задания «Вечеринка» даёт команде право кинуть кубик и дополнительно продвинуться по игровому листу в соответствии с количеством выпавших очков.
7. Победителем становится команда, которая первой зачёркнёт поле финиша.

## Объяснение слов

Засчитываются только точно угаданные слова. Объясняющий игрок помогает команде найти правильную форму слова. Если часть слова или словосочетания отгадана правильно, то объясняющий после этого может свободно использовать её в своем объяснении.

При объяснении нельзя использовать части разгадываемого слова, а также однокоренные слова.

Например, при объяснении слова «самолёт» нельзя говорить, что это «летающее средство передвижения», потому что в словах «летающее» и «самолёт» один и тот же корень.

Также можно пользоваться синонимами и антонимами. Например, слово «большой» можно объяснить как «антоним слова маленький».

Слова можно объяснять на иностранном языке только в том случае, если игроки единогласно договорятся об этом заранее.

### Штрафные очки

Если объясняющий игрок по ошибке назовёт разгадываемое или однокоренное с ним слово, то данное слово не засчитывается, а команда получает одно штрафное очко. Поэтому остальные команды не должны терять бдительность!

Одно штрафное очко — это шаг на одно поле назад. Например, если команда правильно отгадала 6 слов, но в объяснениях было сделано 2 ошибки, то она продвинется на 4 шага вперёд ( $6 - 2 = 4$ ).

Если попадётся слово, которое трудно объяснить, то его можно пропустить, но за это команда платит штрафным шагом. Однако иногда к этому всё же стоит прибегнуть ради экономии драгоценного времени.

### Поля «Вечеринка»

Игрокам придётся придумывать новые бесшабашные способы объяснения, если последним зачёркнутым командой полем станет поле «Вечеринка». Если команда успешно выполнит задание «Вечеринка», то она может зачеркнуть на своём игровом листе столько полей по маршруту, сколько слов было правильно угадано.

**В дополнение к этому** она может бросить кубик, который укажет количество дополнительных шагов (от одного до трёх). При выполнении заданий «Вечеринка» песочные часы используются так же, как при обычном объяснении слов.

В карточках «Вечеринка» написано, как следует действовать объясняющему игроку, угадывающему игроку и всем остальным участникам во время игры.

Если в выполнении задания принимают участие другие игроки, они должны действовать очень быстро, чтобы не задерживать других участников.

**Прочитав вслух задание на карточке «Вечеринка», команда может отказаться его выполнять и объяснить слово обычным образом, но за это команде придётся заплатить пять штрафными очками!**

Когда команде выпадает ход «Вечеринка», **отсчёт времени начинается только после того**, как игроки вытянут верхнюю карточку «Вечеринка» и прочитают задание вслух. Когда смысл задания **станет ясен всем игрокам**, песочные часы переворачивают, и можно начать объяснение.

После успешного розыгрыша хода «Вечеринка» команда может бросить кубик и продвинуться на столько **бонусных шагов**, сколько выпадет на кубике.

### Дополнительные правила для команд

Если в команде имеется три или более игроков, то для хода «Вечеринка» выбирается один объясняющий и только один отгадывающий игрок. На следующем ходу «Вечеринка» роли перераспределяют. Во время обычного хода один игрок объясняет, а все остальные члены команды отгадывают.

### КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Команды играют поочерёдно. Объясняющий игрок меняется в каждом раунде.
2. Количество правильно угаданных слов соответствует количеству шагов вперёд.
3. Количество ошибок и пропущенных слов соответствует количеству штрафных шагов.
4. Поля имеют номера от 1 до 8. Номер слова, которое требуется объяснить, определяется

номером поля, которое зачёркнуто последним на маршруте команды.

5. В раунде «Вечеринка» слова нужно объяснять необычными способами.
6. После успешного розыгрыша хода «Вечеринка» команда кидает кубик, чтобы определить количество бонусных шагов.
7. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре!

