



RU

TACTIC**PARTY****ALIAS**СКАЖИ ИНАЧЕ
"Вечеринка"**Комплект игры:**

игровое поле с
вращающейся стрелкой,
6 фишек, 250 карточек
со словами, 50 карточек-
фантов с заданиями и
песочные часы.



Многие уже знакомы с игрой в разъяснение слов под названием ALIAS. Она является самой известной и популярной среди классических игр, выпускаемых финской фирмой «Tactic». В данную игру играют командами из двух или более человек. Цель игры – разъяснить слово другому игроку с помощью синонимов, антонимов, описаний и различных намеков. Чем больше правильно отгаданных слов, тем быстрее команда будет продвигаться по игровому полю. Команда, которая первой дойдет до финиша, побеждает в игре!

Игра PARTY ALIAS – это увлекательная версия данной популярной игры в разъяснение слов, играя в которую не обойтись без юмора и смеха. Если команде выпадает желтый квадрат-фант, то слова требуется объяснить определенным веселым способом.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Команды играют поочередно. Разъясняющий игрок меняется в каждом раунде.
2. Количество правильно угаданных слов соответствует количеству шагов по игровому полю.
3. Количество ошибок и пропущенных слов соответствует количеству штрафных очков.
4. Квадраты пронумерованы от 1 до 8. Квадрат, на котором стоит фишка команды, указывает на номер разъясняемого слова.
5. В раунде с фантами слова разъясняются определенным способом.
6. После успешного выполнения раунда с фантами команда прокручивает «волчок», который укажет на количество бонусных шагов.
7. Выигрывает команда, которая придет к финишу первой.

Подготовка к игре

Карточки со словами **1** раскладываются в три стопки, а карты-фанты **2** в одну отдельную стопку. Все стопки устанавливаются лицевой стороной вниз на места, обозначенные для них на игровом поле.

Вращающаяся стрелка устанавливается на свое место **3**.

Необходимо убедиться, что вокруг стола есть достаточно места для выполнения раунда с фантами.

Игроки делятся на команды (если в команде более двух игроков, см. «Дополнительные правила для команд»). Каждая команда выбирает себе игральную фишку и ставит её на стартовое поле **4**.



6. Когда команде выпадает раунд с фантами, слова разгадываются определенным способом (см. «Фанты»). Успешное выполнение фанта с заданием дает команде право прокрутить «волчок» и получить в дополнение бонусные шаги, на количество которых укажет стрелка.



7. Команда, которая подойдет к финишу первой, становится победителем игры.



Разъяснение слов

На карточках могут быть какие угодно слова – существительные, глаголы, прилагательные и т. д. Полностью зависит от удачи, слова какой степени трудности команда получит для разъяснения.

Объяснение слов начинается после того, как будут перевернуты песочные часы. Объяснять и отгадывать слова можно до тех пор, пока весь песок не стечет вниз. В данной игре не столь важно, насколько точно будут соблюдаться все правила игры. До начала игры командам все же стоит договориться, насколько можно будет отходить от того или иного правила игры. Но самая главная цель игры – чтобы всем было весело!

Только точно угаданные слова засчитываются. Разъясняющий игрок помогает команде найти правильную форму слова. Если часть слова или словосочетания отгадана правильно, то разъясняющий после этого может свободно использовать ее в своем разъяснении.

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

Например, слово «самолет» нельзя разъяснять так, что это летающее в небе средство передвижения, потому что в словах «летающее» и «самолет» один и тот же корень.

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

Слова нельзя разъяснять на иностранном языке, за исключением тех случаев, если игроки договорятся об этом заранее.

Штрафные очки

Если разъясняющий игрок назовет по ошибке искомое или однокоренное с ним слово вслух, то данное слово не засчитывается, а команда получает одно штрафное очко.

Поэтому остальные команды не должны терять бдительности!

Одно штрафное очко – это один ход назад. Например, если командой было разгадано правильно 6 слов, в разъяснениях было сделано 2 ошибки, то команда делает ход на 4 шага вперед ($6 - 2 = 4$).

Если попадаете труднообъяснимое слово, то разъясняющий может его пропустить, но за это команда платит штрафным очком. Однако, иногда к этому все же стоит прибегнуть ради экономии драгоценного времени.

Фанты

В игре PARTY ALIAS командам могут выпсть желтые ячейки-фанты с веселыми заданиями.

После успешного выполнения фанта с заданием команда не только продвигается по игровой доске на количество правильно угаданных слов, но, **вдобавок**, получает право прокрутить «волчок» и получить бонусные шаги, на количество которых укажет стрелка (1-3). Раунд с фантами, так же, как и обычный, разыгрывается с засечением времени на песочных часах.

В карточках-фантах описаны задания, в выполнении которых могут принимать участие разъясняющий игрок, его напарник или все остальные игроки.

Если для исполнения фанта требуется участие других игроков, то они должны действовать очень быстро, специально не отнимая время у играющей команды.

Прочитав вслух задание на карточке, команда может отказаться от выполнения данного фанта и сыграть в обычный раунд, но за это команде придется сделать 5 ходов назад по игровому полю.

Когда команда начинает раунд с фантами, **отсчет времени начинается только после того**, как игроки вытянут верхнюю карточку, зачитают вслух задание для фанта, а его смысл **станет ясен для всех игроков**. Затем песочные часы переворачивают, и игра продолжается.

После успешного выполнения раунда с фантами команда прокручивает «волчок» и в дополнение к обычным шагам делает по игровому полю столько **бонусных шагов**, на количество которых укажет стрелка.

Дополнительные правила для команд

Если в команде более двух игроков, то для раунда с фантами выбирается один разъясняющий и только один отгадывающий игрок, остальные в игре не участвуют. Роли перераспределяются в следующем раунде с фантами. В отличие от этого, во время обычного раунда один игрок разъясняет, а все остальные члены команды отгадывают.

Ход игры

1. Квадраты игрового поля пронумерованы от 1 до 8. Номер ячейки, на которой стоит фишка команды, указывает на номер слов, которые требуется отгадать. Разъясняющий игрок меняется в каждом раунде игры.
2. Игроки команды, которая будет разъяснять слова первой, договариваются о том, кто из членов команды будет разъяснять слова, а кто угадывать. Разъясняющий игрок берёт в руку колоду карточек. Песочные часы переворачиваются, и игрок начинает разъяснять слово. Получив правильный ответ, разъясняющий кладёт использованную карточку на стол и начинает разъяснение слова под тем же номером на следующей карточке.
3. Когда песок в песочных часах стечёт вниз, остальные команды кричат «Стоп!». Если разъяснение последнего слова ещё не завершено, в отгадывании слова могут принять участие все команды. Команда, быстрее всех отгадавшая последнее слово, завоевывает себе одно очко и продвигается на один шаг по игровому полю.
4. Количество правильно отгаданных слов указывает, на какое количество шагов команда продвигается по игровому полю (см. «Штрафные очки»).
5. Право хода переходит к следующей команде. Использованные карточки возвращаются вниз колоды, которая передается следующему разъясняющему.

Найдите еще больше увлекательных игр на



tactic.net

