

ALIAS

Игра содержит:

Двухстороннее игровое поле, песочные часы, 6 игровых фишек, 200 карточек.

Если Вам знакомы правила популярной игры Alias (Скажи Иначе), то Вам достаточно прочитать правила, описанные в следующем абзаце. Итак, правила игры «Alias Сумасшедшая версия» ничем не отличаются от правил традиционной игры Alias (Скажи иначе), за исключением:

- В игровых карточках описано 200 разных, безумно веселых способов разьяснения слов.
- Объясняющие игроки по очереди, до начала отсчета времени, зачитывают из верхней карточки колоды вслух способ, которым следует объяснять слова.
- После этого игрок должен сделать выбор – будет ли он объяснять слова способом, указанным на карте, либо в соответствии с традиционными правилами игры Alias.
- В случае, если объясняющий выбирает традиционный способ, команда делает 6 шагов назад. Так поступать целесообразно, если Вы понимаете, что указанным на карте способом ничего не сможете объяснить.
- Инструкции карточки действуют **в течение всего времени**, пока очередь не перейдет к следующей команде. Карточка с описанием способа кладется на стол таким образом, чтобы все игроки могли ее видеть.
- Если при объяснении слова требуется участие другой команды, она не должна тянуть время при выполнении задания. Если задержка делается намеренно, слово засчитывается автоматически.
- По окончании времени на объяснение игроки других команд кричат «Время»! Если слово не угадано и объяснение продолжается, назвать правильный ответ может член любой команды. Если слово разгадано игроком другой команды, оно не засчитывается никому. Угадавшая таким образом слово команда не получает очков, однако может замедлить движение другой команды по игровому полю.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Основная цель игры – смеяться так, как никогда прежде! Alias- это игра в разьяснение слов, в которой принимают участие команды, состоящие минимум из двух человек. В игре Alias (СКАЖИ ИНАЧЕ) надо суметь объяснить *другими словами* разгадываемое слово. Цель игры для каждой команды – отгадать как можно больше слов из карточек за определенное время, используя при этом объяснения, синонимы, антонимы, намеки, и первой достичь финиша на игровом поле. Количество ходов равно количеству правильно отгаданных слов.

ХОД ИГРЫ

1. Карточки перемешиваются и кладутся на стол.
2. Каждая команда выбирает себе фишку и устанавливает ее в начале игрового поля.
3. Команда, делающая первый ход, выбирает объясняющего игрока - остальные члены команды угадывают слова. Объясняющий берет из колоды 5-10 карточек.



см. рис.

Клетки игрового поля пронумерованы, и местоположение фишки указывает на порядковый номер слова в карточке для объяснения; например, 1. Песочные часы переворачиваются, и объясняющий игрок начинает объяснение слов под номером 1 из карточек (см. **ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ**). При отгадывании слова, он откладывает карточку и начинает объяснять слово номер 1 из следующей карточки.

4. Количество правильно разгаданных слов равно количеству ходов, которые может сделать команда по игровому полю. Например, 7 правильно разгаданных слов – 7 ходов фишкой. (также см. **ОШИБКИ И ПРОПУСКИ**).
5. При переходе хода разгаданные карточки кладутся вниз колоды. Неиспользованные карточки передаются игроку, делающему следующий ход, который при необходимости берет новые карточки сверху колоды.
6. Игроки в команде объясняют слова каждый раз по очереди.
7. Выигрывает команда, первой достигшая финиша.

ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ

При объяснении нельзя употреблять однокоренные слова.

Слова должны быть угаданы в той форме, в какой они указаны в карточке. Например, если разгадывается слово «Смеяться», слово «Смех» не может быть засчитано как правильный ответ.

Если понятие для объяснения состоит из нескольких слов или слово составное, команда обычно угадывает сначала одно из слов или часть слова. В этом случае угаданная часть может использоваться при дальнейшем объяснении.

При объяснении разрешается использовать антонимы, или слова, противоположные по значению.

При объяснении нельзя пользоваться иностранными языками, за исключением случаев, если игроки заранее договорились об этом.

ОШИБКИ И ПРОПУСКИ

Если при объяснении слова игроком допущена ошибка, слово не засчитывается. За правильностью объяснения следят игроки других команд.

Например: команда угадала 6 слов, но при объяснении двух из них были допущены ошибки. Фишку можно передвинуть вперед на 4 хода.

Если слово трудно объяснить, объясняющий игрок может пропустить его. Слово при этом не засчитывается. В некоторых случаях пропуски слов выгодны, чтобы не терять время!

ПРАВИЛА КОРОТКО

- Команды делают ходы по очереди. Объясняющий меняется в команде каждый круг.
- Объясняющий зачитывает способ, которым следует объяснять слова, а также соглашается с ним либо отказывается от него, до переворота песочных часов.
- Если объяснение делается обычным способом, команда делает 6 ходов назад.
- Количество правильно угаданных слов = количеству ходов по игровому полю.
- Ошибки при объяснении и пропуски слов не засчитываются.
- Клетка, на которой стоит фишка команды, указывает на номер слова в карточке для разгадывания.
- Выигрывает команда, пришедшая к финишу первой.

От гения до сумасшедшего один шаг!

Если у Вас есть Alias «Сумасшедшая версия» и Alias «Гениальная версия», Вы можете, объединив перевёрнутые игральные доски, играть в Сумасшедше гениальный Alias или в Гениально сумасшедший Alias. Тогда цвет под фишкой команды показывает, по правилам какой игры Вы играете на данном ходу. Держитесь за шапки – в такую дикую ситуацию Вы больше нигде не увидите.