

party ALIAS



Скажи иначе/ Вечеринка/ компактная версия

Содержимое:

Игровое поле, 100 карточек (80 карточек со словами, 20 карточек со знаменитостями), игровой кубик, карандаш и песочные часы.

В игру «Скажи иначе» играют командами из двух или более игроков. Идея игры заключается в том, чтобы с помощью синонимов, антонимов или подсказок объяснить слова игрокам своей команды, стремясь к тому, чтобы они угадали как можно больше слов до того, как истечет время. В этой игре слова можно объяснять совершенно новыми и невиданными способами. За каждое правильно угаданное слово команда вычеркивает один ход на листке блокнота. Побеждает та команда, которая первой достигнет финиша.

Правила игры

1. Положите отдельными стопками карточки со словами и карточки со знаменитостями и хорошо перетасуйте их. Организуйте команды как минимум из двух игроков. Каждая команда берет себе листок из игрового блокнота.
2. Напишите на листках три настроения на строчки рядом со смайликами. Это могут быть Ваши эмоции или, например, удивление, злость, восторг, счастье, грусть, испуг, помешательство, истерика.
3. Выберите и запишите три буквы на строчках ABC. Для легкой игры, используйте редко встречающиеся буквы, такие как Ъ, З, Б, У, Г, Ю; для игры среднего уровня - В, П, К, Л, М, Д, Я; и для игры сложного уровня такие часто встречающиеся буквы, как О, Е, А, И, Т, Р, С.
4. Договоритесь о том, какая команда и какой игрок начинает игру. Игрок, который будет объяснять слова, берет себе 10 – 15 карточек. Другие команды выбирают числа от 1 до 8, например 4. Песочные часы переворачиваются, и игрок начинает объяснять четвертое по порядку слово в первой карточке (см. Объяснение). Если команда угадывает правильное слово, он откладывает эту карточку и приступает к объяснению четвертого слова в следующей карточке и т.д.
5. Когда в песочных часах заканчивается песок, другие команды кричат «стоп!» Если игрок все еще

продолжает объяснение, все команды имеют право угадать слово. Та команда, которая быстрее всех угадает правильное слово, вычеркивает один ход на листке игрового блокнота.

6. Количество карточек на столе показывает, сколько ходов команда может вычеркнуть на листке игрового блокнота. (см. Ошибки и пропуски).
7. Право хода переходит к следующей команде. Исполненные карточки возвращаются вниз колоды.
8. После как минимум одного хода, номер объясняемого слова определяется номером последнего вычеркнутого хода. Если последним полем, которое Вы вычеркнули, является поле «Вечеринка», следуйте правилам категории «Вечеринка».
9. Игрок, объясняющий слова, сменяется после каждого раунда.
10. Команда, которая первой дойдет до финиша на своем игровом листке, побеждает в игре.

Объяснение

Вы не должны использовать части слов в своем объяснении.

Например, объясняя слово «футбольный мяч», Вы не можете сказать «мяч, которым можно забить гол». Можно объяснить, например, как «круглый предмет, которым можно забить гол».

Если слово состоит из двух частей и кто-то угадывает только одну часть, Вы можете использовать это в Вашем объяснении.

Вы не должны использовать иностранные слова, если об этом нет особой договоренности.

Делайте как можно больше намеков и подсказок до тех пор, пока не будет угадано слово или пока не закончится песок в песочных часах.

Ошибки и пропуски

Если объясняющий игрок допускает ошибку, например, назвав часть объясняемого слова, то он должен отложить карточку и команда штрафует на одно очко. Штрафные очки отмечаются кружками в специальных квадратах внизу игрового листка команды. Команде не разрешается ходить вперед до тех пор, пока не будут пройдены все обведенные кружочками штрафные очки.

Если слово оказывается слишком трудным, Вы можете его пропустить, но помните, что, пропуская слово, Вы получаете штрафное очко.

Объяснения поля «Вечеринка»

Когда команда начинает свой раунд со своего последнего хода на поле «Вечеринка», то она должна объяснять слова совершенно новым образом. Песочные часы используются обычным образом. Если команда сумеет успешно разрешить задание поля «Вечеринка», она имеет право на бонусные ходы (1 – 3). Это означает, что команда может сделать столько ходов, сколько слов она угадала правильно, плюс количество бонусных ходов, указанных кубиком.

Категории поля «Вечеринка»



Время рассказать истории – Придумайте необыкновенную историю!

Сочините необыкновенную историю, используя все слова карточки. По мере Вашего рассказа команда пытается отгадать слова. Начните свой рассказ, используя слова карточки в том порядке, в котором они на ней перечислены. Если Вы хотите пропустить слово, помните о правилах пропуска. Если Вы объяснили все слова с карточки и у Вас еще остается время, Вы можете перейти к объяснению слов со следующей карточки, как обычно начиная с первого слова. Если Вам удастся рассказать свою

историю своей команде таким образом, что она угадает все 8 слов, то Ваша команда получает права на бонусные ходы.



Смайлик – Дайте волю эмоциям!

Перед тем, как Вы перевернете песочные часы, бросьте кубик, для того, чтобы выбрать одно из трех настроений, написанных на игровом листке. Выразите настроение с помощью голоса и выражения лица. Если другие команды находят Ваше исполнение убедительным, бросьте кубик для выяснения бонусных ходов, когда истечет время.



ABC – Запрещенные буквы

Киньте кубик для того, чтобы выбрать одну из трех букв, написанных на листке. Постарайтесь объяснить слова, не используя указанную букву. Если Вы все-таки использовали запрещенную букву, отложите карточку и попытайтесь счастье с новой карточкой (другими словами, Вы можете пропустить карточку, не получая штрафных баллов). Если Вы смогли объяснить все слова без использования запрещенных букв, бросьте кубик для выяснения бонусных ходов.



Угадай знаменитость!

Постарайтесь сделать так, чтобы по Вашему описанию Ваша команда угадала знаменитость, рок-группу или образ. Если Вы хотите пропустить имя (помните о правилах пропуска) или Вы уже закончили объяснение карточки до истечения положенного времени, Вы можете перейти к следующей карточке, начиная, как всегда, с первого слова в карточке. Если с Вашей помощью команда отгадала все восемь знаменитостей, бросьте кубик для выяснения бонусных ходов.

Победа в игре

Побеждает та команда, которая первой достигает финиша.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Команды и каждый игрок в команде по очереди объясняют слова.
2. Количество ошибок и пропусков = количество штрафных баллов.
3. Количество правильно угаданных слов = количество вычеркнутых ходов на игровом листке.
4. Когда последний вычеркнутый ход - поле «Вечеринка», слова объясняются в соответствии с правилами поля «Вечеринка». Успешное выполнение задания «Вечеринка» награждается бонусным ходом.
5. Побеждает та команда, которая первой достигает финиша.



Не подходит для детей младше 3 лет, содержит мелкие предметы.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>