



12+

вік



4+

кількість гравців



30+

хв.

Party ALIAS

TACTIC

Грайте в "Еліас"
на своєму
смартфоні або
планшеті!




Вміст коробки:

ігрове поле-блокнот, 40 двосторонніх карток зі словами, 10 карток «Вечірка», олівець, пісковий годинник, кубик.

Мета гри

Багатьом з вас вже добре знайома гра у пояснення слів Alias. Це одна з найвідоміших та найпопулярніших класичних ігор компанії Tactic. В Alias грають командами з двох та більше гравців. Мета гри – пояснити слова гравцеві своєї команди за допомогою антонімів, синонімів, підказок, аби він відгадав їх за одну хвилину. Гравці закреслюють кружечки на ігровому полі відповідно до кількості вгаданих слів. Команда, яка першою дістанеться фінішу, стає переможцем!

Party Alias – це захоплююча версія гри, в якій не обійтися без сміху та жартів. Якщо команді випадає картка «Вечірка», слова пояснюються у незвичайний та веселий спосіб.

Підготовка до гри

1. Картки зі словами [мал. 1] та картки «Вечірка» [мал. 2] розкладаються окремими стосами.
2. Місця для гри має бути достатньо, аби не заважати найдивовижнішим способом пояснення.
3. Гравці діляться на команди (якщо в команді більше 2-х гравців, дивись «Додаткові правила для команд»)
4. Кожна команда отримує сторінку з блокнота.



що пояснює, бере декілька карток зі стосу. Перегортається пісковий годинник і починається пояснення слів. Коли правильну відповідь отримано, картка відкладається убік і гравець починає пояснювати слово під таким самим номером з наступної картки.

3. Коли час вичерпано, суперники кричать «Час!». Якщо правильної відповіді ще не отримано, дати відповідь може будь-який гравець з іншої команди. Команда, яка скоріше за всіх дає правильну відповідь, отримує 1 бал та може закреслити 1 кружечок на своєму полі.
4. Команда, яка пояснювала-відгадувала слова, може закреслити стільки кружечків, скільки слів було правильно вгадано протягом раунду (див. «Штрафні бали»).
5. Хід переходить до наступної команди за стрілкою годинника. Використані картки повертаються у стос.
6. На ігровому полі є кружечки «Вечірка». Коли команда потрапила на такий кружечок, слова треба пояснювати у спеціальний спосіб (див. «Поле «Вечірка»»). Вдале виконання такого завдання дає команді право кинути кубик і дізнатися про додаткову кількість кроків по ігровому полю.
7. Переможцем стає команда, яка першою закреслить кружечок «Фініш» на полі.

Хід гри

1. На полі кружечки пронумеровані цифрами від 1 до 8. Номер останнього закресленого кружечка відповідає номеру слова, яке буде пояснювати команда в наступному раунді. Гравець, який пояснює слова, змінюється в кожному раунді.
2. Гравці в команді домовляються хто буде пояснювати слово, хто буде відгадувати. Гравець,

Пояснення слів

Заховуються тільки точно вгадані слова. Гравець, що пояснює, допомагає команді знайти правильну форму слова. Якщо частину слова або словосполучення відгадано правильно, той, хто пояснює, може використовувати їх.

При поясненні не можна використовувати частину слова, яке пояснюється або однокореневі слова. Наприклад, коли треба пояснити слово «літак», не можна говорити, що це «засіб пересування, що літає», тому що слова «літак» та «літає» мають однаковий корінь.

Можна користатися синонімами, антонімами. Наприклад, слово «великий» пояснити як «протилежний маленькому».

Слова можна пояснювати іноземною мовою, але в тому випадку, коли гравці про це домовилися заздалегідь.

Штрафні бали

Якщо гравець, що пояснює слова, випадково назве саме слово або однокореневе з ним, пояснення цього слова припиняється і картка відкладається в окремі стос штрафних балів команди. Решта гравців мають бути пильними, аби не пропустити помилку суперників!

Один штрафний бал – це крок назад по ігровому полю. Наприклад, якщо команда по закінченню часу правильно відгадала 6 слів, але в поясненнях було зроблено 2 помилки, то вона переміщується всього на 4 кроки вперед ($6-2=4$).

Якщо гравцеві якесь слово здається занадто складним, він може його пропустити аби зекономити час на пояснення інших слів. За пропущені слова команда теж платить штрафними балами, а картка відкладається у штрафний стос команди.

Поле «Вечірка»

Гравцям прийдеться вигадувати неймовірні способи пояснення слів, якщо останнім закресленим кружечком буде «Вечірка». Коли команда успішно виконає завдання «Вечірка», вона може закреслити

таку кількість кружечків на полі, скільки слів вгадано. На додаток до цього можна кинути кубик, який покаже скільки ще додаткових кроків може зробити команда в цьому божевільному раунді (від одного до трьох). Пісковий годинник використовується як у звичайному раунді.

На картках «Вечірка» написано що треба робити гравцю, який пояснює, та як себе поводити решті гравців.

Якщо для виконання завдання потрібні декілька гравців, вони мають діяти швидко, бо часу на виконання відміряно як у звичайному раунді.

Коли команда отримала завдання, вона може відмовитися його виконувати та пояснювати слова у звичайний спосіб, але це буде коштувати команді 5 штрафних балів!

Коли команді випадає раунд «Вечірка», відлік часу починається тоді, коли оголошено завдання та всі учасники зрозуміли його зміст. Пісковий годинник перевертається та починається пояснення.

Після вдалого раунду «Вечірка» команда кидає кубик та закреслює на ігровому полі таку кількість кружечків, яка відповідає сумі кількості відгаданих слів та цифри на кубики.

Додаткові правила для команд

Якщо в команді більш як двоє гравців, для раунду «Вечірка» вибирають тільки одного, хто пояснює та одного, хто відгадує слова. В наступному раунді ролі перерозподіляють. Під час звичайного раунду один гравець пояснює, а решта учасників команди відгадують.

ШВИДКІ ПРАВИЛА ГРИ

1. Команди грають по черзі. Гравець, що пояснює змінюється в кожному раунді.
2. Кількість правильно вгаданих слів дорівнює кількості кроків вперед.
3. Кількість помилок та пропущених слів дорівнює кількості штрафних кроків назад.
4. Кружечки на полі мають нумерацію від 1 до 8. Цифра на останньому кружечку, який

закреслила команда, відповідає номеру слова, яке команда пояснюватиме в наступному раунді.

5. В раунді «Вечірка» слова пояснюються у незвичайний спосіб.
6. Після вдалого раунду «Вечірка» команда кидає кубик, аби дізнатися про кількість додаткових кроків.
7. Команда, яка першою закреслить кружечок «Фініш», стає переможцем!