

# party ALIAS

## Содержимое:

Игральная доска с вращающейся стрелкой, 6 игровых фишек, 400 карточек (290 карточек со словами, 96 карточек с знаменитостями, 8 карточек со смайликами, 6 карточек с позициями) и 1 песочные часы.

В игру «Скажи иначе» играют командами из двух или более человек. Главная идея игры заключается в том, чтобы объяснить слова своим товарищам по команде другими словами, используя, например, синонимы, антонимы и подсказки так, чтобы члены вашей команды смогли отгадать как можно больше слов прежде чем истечет время. Чем больше слов отгадала команда, тем больше она сможет сделать шагов вперед на игровой доске. В игре Скажи иначе/Вечеринка слова могут объясняться совершенно новыми и невероятными способами. Та команда, которая первой дойдет до финиша, побеждает в игре.

## ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Установите вращающуюся стрелку на игровой доске.
2. Расположите карточки со Словами лицевой стороной вниз отдельными стопками рядом с каждой командой.

Положите карточки с Позициями и Смайлками лицевой стороной вниз на места, обозначенные для них на игровой доске.

3. Каждая команда берет пустую карточку для Знаменитостей и пишет на ней 8 имен, например, имена знакомых и друзей. Затем смешайте эти карточки вместе с остальными карточками Знаменитостей, разделите их на две стопки и положите лицевой стороной вниз на игральную доску.
4. Каждая команда выбирает игральную фишку и кладет ее на поле Старта.
5. Команды поочередно выбирают игрока, который будет объяснять слова в первом раунде. Данный игрок берет некоторое количество карточек со словами на игровой доске (10-15 штук). На каждой карточке 8 слов. Затем другие команды выбирают число от 1 до 8, например - 4. Песочные часы переворачиваются и игрок начинает объяснять слово под номером 4

(см. Объяснение слов). Когда команда отгадывает правильный ответ, объясняющий кладет карточку на стол и начинает объяснять слово под номером 4 в следующей карточке.

6. Когда песок в часах заканчивается, другие команды кричат «Стоп!». Если игрок после этого продолжает объяснение слова, то все команды имеют право отгадывать. Команда, которая быстрее всех даст правильный ответ, побеждает и имеет право сделать один ход вперед на игровой доске.

7. Количество карточек на столе показывает, сколько ходов вперед может сделать команда (см. Ошибки и пропуски).

8. Право хода переходит к следующей команде. Использованные карточки возвращаются вниз колоды.

Неиспользованные карточки передаются следующему объясняющему, который возможно также захочет взять несколько новых карточек с доски.

9. Поля с числами на игровой доске пронумерованы от 1 до 8 и теперь номер слова, которое должно объясняться, будет определяться тем номером, на котором находится фишка команды.

Члены команды по очереди объясняют слова.

10. На игровой доске есть также поля «Вечеринка». Когда фишка команды попадает на одно из этих полей в начале своего хода, то применяется особый способ объяснения (см. Объяснения Вечеринка). Успешное выполнение заданий «Вечеринка» дает право команде раскрутить бонусный

«волчок» в середине игровой доски и продвигаться вперед быстрее!

11. Команда, которая первой дойдет до финиша, побеждает в игре!

## **КАРТОЧКИ СО СЛОВАМИ**

Слова на карточках расположены в случайном порядке. Все зависит от удачи - какие слова вам достанутся - легкие или сложные.

### **Объяснение слов**

При объяснении слов нельзя упоминать какую-либо часть слова.

*Например, слово «кофеварка» нельзя объяснять как «аппарат для варки кофе». Правильный способ объяснения будет следующий: «аппарат для приготовления крепкого напитка, который обычно пьют за завтраком». Можно использовать синонимы - то есть вы можете сказать «кипятить», но не «варить».*

Отгаданное слово должно точно совпадать. Объясняющий игрок помогает отгадывающим найти правильную форму слова. Если слово состоит из двух частей и кто-то отгадывает первую часть, вы потом можете использовать эту часть слова в дальнейшем объяснении.

Вы можете использовать антонимы. Слово «большой» может быть объяснено как «антоним слова маленький». Вы не можете использовать иностранные языки, за исключением тех случаев, когда все игроки

согласились с этим. Делайте, как можно больше намеков и догадок до тех пор пока не будет угадано слово или пока не кончится песок в часах. Однако, самое важное - это помнить, что это игра для вечеринки, и не принимать эти правила слишком всерьез! Договоритесь между собой о том, насколько гибкими могут быть правила.

### **Ошибки и пропуски**

Если объясняющий игрок допускает ошибку - например, называет часть слова, указанного в карточке, слово не будет принято и команда должна сделать один ход назад. Поэтому каждая команда должна внимательно слушать объяснения других команд.

*Например, если команда отгадала 6 слов, но объясняющий сделал две ошибки, то команда делает ход на 4 поля вперед ( $6-2=4$ ).*

Если слово кажется слишком тяжелым, вы можете его пропустить, но помните, что за это вы должны будете сделать один ход назад. Однако, иногда это того стоит, так как вы можете сэкономить время.

### **Объяснения поля «Вечеринка»**

Каждый раз, когда команде удастся успешно выполнить задание поля «Вечеринка», она имеет право раскрутить волчок, который дает бонусные очки (1-3). Это означает, что команда может продвинуться на то

количество полей, сколько она угадала слов, плюс количество шагов, указанное стрелкой. Песочные часы используются так же, как и при обычных объяснениях.



### **Поля «Вечеринка»**

#### **Время историй - расскажи безумную историю!**

Объясните все слова, карточки рассказав законченную историю - команда пытается отгадать слова. Переверните песочные часы и начинайте свой рассказ, используя слова с карточки в том порядке, в каком они перечислены на карточке. Если остается время, вы можете продолжить рассказ по следующей карточке. Если вы пропускаете слова, то применяются обычные правила при пропуске слов. Если вам удастся рассказать историю так, что ваша команда угадает 8 слов, то ваша команда получит право раскрутить бонусный волчок.



#### **Смайлик - Дайте волю эмоциям!**

Возьмите верхнюю карточку Смайликов из стопки. Эта карточка покажет, с какими эмоциями вы должны объяснить слова: Смущение, Злость, Радость, Слезы, Испуг, Сумасшествие, Уныние или Истерика. Запустите песочные часы. Начинайте объяснение слов с карточек со словами (рядом с числом, указанным на поле вечеринки) и имитируйте заданное эмоциональное состояние, используя только свой голос, выражение лица и язык жестов. Команда пытается отгадать слова. Если вам удастся объяснить все слова в

заданном эмоциональном состоянии, то ваша команда получает право раскрутить бонусный волчок, но только если другие команды считают ваши объяснения убедительными. Карточка Смайлика показывается всем игрокам.



### **Позиции - Изобрази позу!**

Возьмите верхнюю карточку Позы из стопки. Запустите песочные часы и начинайте объяснение слов с карточек со словами (рядом с числом, указанным на поле вечеринки) в позе, указанной на карточке (прыгая, сидя, стоя на одной ноге...). Команда пытается отгадать слова. Если вам удастся удержать позу во время объяснения слов до тех пор, пока не истечет время, то ваша команда получает право раскрутить бонусный волчок. Карточка Позы показывается всем игрокам.



### **Карточка знаменитостей - Опиши знаменитость!**

Возьмите верхнюю карточку знаменитостей из стопки. Запустите песочные часы и начинайте объяснение указанных знаменитостей в том порядке, в каком они перечислены в карточке. Члены вашей команды пытаются отгадать слова. До тех пор, пока остается время вы можете продолжать объяснение по следующим карточкам. Если вы пропускаете слова, то применяются обычные правила при пропуске слов. Если вам удастся сделать так, что ваша команда угадает 8

знаменитостей, то ваша команда получит право раскрутить бонусный волчок.

### **Краткие правила игры**

1. Команды играют по очереди и внутри каждой команды игроки также объясняют по очереди.
2. Поля пронумерованы от 1 до 8. Фишка команды указывает номер слов, которые нужно объяснить (кроме первого раунда).
3. Количество правильно угаданных слов равно количеству полей, на которые команда может переместить свою фишку вперед.
3. Количество ошибок и пропущенных слов равно количеству полей, на которые команда должна переместить свою фишку назад.
5. Попадая на поле Вечеринки, вы описываете знаменитостей или объясняете слова определенным способом.
6. Когда команда успешно выполняет задание поля Вечеринка, она получает право раскрутить бонусный волчок для получения бонусных очков, количество которых определяет количество **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ** шагов.
7. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре!