



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**
www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**



ALIAS

Содержимое игры

Двухстороннее игровое поле, 6 игровых фишек, песочные часы, 200 карточек (198 карточек с буквами, 2 пустых карты-джокера)

Часть I

Если популярная игра «Alias» Вам уже знакома, то осталось прочитать лишь первую часть правил, чтобы начать играть в «Alias Гениальная версия». Прочтите правила внимательно! Эта игра имеет следующие отличия от традиционных правил «Alias»:

- Перед началом игры участники договариваются, можно ли использовать в качестве объясняемых слов имена собственные, жаргонные, диалектные слова, сокращения и т. д.
- В игре «Alias Гениальная версия» нет карточек со словами: объясняющий игрок должен составлять слова, используя карточки с буквами, тремя разными способами. Номер под игровой фишкой команды, делающей ход, указывает, какой из трёх способов следует применить на данном ходу.

1. Пароли (объясняют оба игрока)

- Пустая карта-джокер помещается перед командой, делающей ход. Затем следует перевернуть часы и открыть 5 карточек с буквами вокруг джокера.
- Оба игрока молча пытаются придумать слово, состоящее **только** из выпавших на карточках букв. Пустая карта может означать любую букву.
- Слово должно состоять как минимум из трёх букв (и не более, чем из шести), и должно быть существительным в единственном числе и именительном падеже.
- Когда один из игроков придумывает слово, он начинает объяснять его в соответствии с обычными правилами «Alias».
- Если второй игрок угадывает правильно, то наступает его очередь придумать и объяснить следующее слово.
- **Таким образом игроки поочередно угадывают слова, пока не кончается время.**
- За каждое правильно угаданное слово команда помещает карточку из колоды на стол (буквой вниз), чтобы обозначить заработанное очко.
- Команда может пожертвовать заработанное очко, чтобы заменить им одну из букв, открытых на столе.
- Когда время истекло, команда может передвинуть свою фишку по полю на **число заработанных очков, разделённое на 2.**

2. Использовать все три

- Часы переворачивают, и игрок, делающий ход, открывает три карточки с буквами перед собой.

- Теперь он должен молча придумать слово, включающее все эти три буквы. Буквы могут стоять в любом порядке: например, с буквами **ОТП** можно загадать слово **ПИТОН**.
- Придумав слово, игрок начинает объяснять его по обычным правилам «Alias».
- Когда второй игрок угадывает слово, объясняющий сдаёт три новые буквы поверх предыдущих и загадывает новое слово для объяснения.
- За каждое правильно угаданное слово команда помещает карточку с буквой на стол (буквой вниз), чтобы обозначить заработанное очко. (Это удобно делать угадывающему игроку.)
- Объясняющий может решить поменять все три буквы на новые.
- Когда время истекло, команда продвигает свою фишку по игровому полю на **число заработанных очков, разделённое на 2**.

3. Цепочки букв

- Объясняющий игрок берёт колоду в руку. Часы переворачивают, и объясняющий игрок выкладывает на стол две карточки с буквами, одну под другой, в два ряда.
- Это - первые буквы двух цепочек, которые объясняющий должен составить как можно более длинными.
- Сначала он объясняет слово, начинающееся с одной из двух букв.
- Когда второй игрок угадывает слово, объясняющий может взять карточку с буквой из колоды и положить её рядом с одной из начальных букв, таким образом продолжая цепочку. При этом он должен загадать слово, начинающееся с этих букв.
 - **Например:** КО ⇨ *корабль*, КОШ ⇨ *кошка*
- **Последнюю букву цепочки можно заменить на другую.**
- Если слово угадано правильно, объясняющий может открыть новую карточку из колоды и положить её так, чтобы продолжить одну из цепочек.
- Если буква не подходит для цепочки или игрок не хочет её использовать, он может отложить эту карточку и открыть из колоды следующую. Количество карточек, используемых в течение одного хода, не ограничено. Если 198 букв не хватит, перемешайте часть карточек и продолжайте игру с ними.
- **Нельзя загадывать одно и то же слово второй раз в течение одного хода.**
- Когда время истекло, команда получает право продвинуть свою фишку по игровому полю на **общее число букв в цепочках, разделённое на 2**. (Считаются только буквы, использованные в объяснениях, сыгранных по правилам.)

Специальные правила игры «Alias Гениальная версия»

- Номер под игровой фишкой команды, делающей ход, указывает, какой из трёх способов следует применить на данном ходу.
- Каждое составленное слово должно быть **не короче трёх букв**, все слова должны быть в форме существительного, в единственном числе именительном падеже.
- Если объясняющий игрок нарушает действующие правила объяснения, команда штрафуются и должна отступить на шаг назад на игровом поле.
- При подсчёте набранных очков нечётные числа округляют в большую сторону (например, 5 очков = 3 шага).
- Когда время истекло, игроки другой команды объявляют: “Время!” Если при этом игрок ещё не закончил объяснять слово, то отгадывать его имеют право все игроки. Если слово угадывает игрок из другой команды, то очки за последнее слово не получает никто; хотя украсть слово/очко таким образом нельзя, можно замедлить продвижение команды, делавшей ход.
- Когда играет карточка с буквой, на которой изображена *лошадь* или *рука*, команда получает дополнительное очко (которое отмечают, положив на стол дополнительную карточку) за успешно объяснённое и угаданное слово, означающее либо *животное* (на столе карточка с лошадью), либо *часть тела* (на столе карточка с рукой).

Часть II

Цель игры – предоставить игрокам уникальную возможность по-настоящему пошевелить мозгами. В «Alias» играют командами. В этой игре необходимо объяснять «другими словами». Идея состоит в том, чтобы объяснять слова на карточках при помощи синонимов, антонимов и подсказок, не упоминая, однако, само загаданное слово, так, чтобы товарищи по команде смогли угадать как можно больше слов за время, пока сыпется песок в часах. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре.

Как играть

1. Перемешайте карточки и положите колоду на стол. Каждая команда выбирает игровую фишку и помещает её на поле «Старт». [ПОЛЕ «СТАРТ»]
2. Команда, делающая ход, выбирает игрока, который будет объяснять слова в первом раунде. Часы переворачивают, и команда играет, используя первый способ объяснения (пароли).
3. Ход переходит к следующей команде. Разыгранные карточки возвращаются в низ колоды.
4. Участники команды по очереди объясняют слова в каждом раунде.
5. Команда, которая первой достигнет финиша, побеждает в игре.



СТАРТ

Как объяснять

При объяснении нельзя использовать ни одну из частей загаданного слова.

Например, задание «гоночная машина» нельзя объяснить как «машина для гонок». Допустимым вариантом объяснения будет, например, «автомобиль, который быстро едет на соревнованиях».

Если слово состоит из двух частей, и кто-то из игроков угадывает первую часть, дальше её можно использовать при объяснении.

Разрешается использовать антонимы. Слово «большой» можно объяснить как «противоположный маленькому».

Вы не должны использовать иностранные языки, если на этот счёт нет специальной договорённости со всеми игроками.

Ошибки

Если объясняющий игрок допускает ошибку, то слово не принимается, и команда должна отступить на шаг назад. По этой причине соперникам стоит внимательно слушать игроков!

Например: команда угадала 6 слов, но объясняющий сделал две ошибки. Таким образом, команда заработала 6 очков, что соответствует трём шагам вперёд по полю, но из-за двух ошибок она проходит вперёд всего на один шаг.

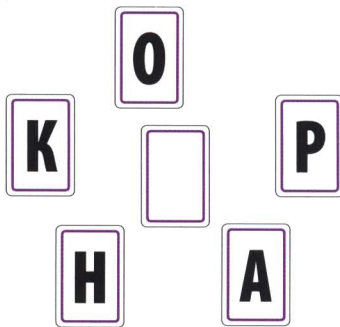
Краткое изложение правил

- Команды по очереди объясняют слова, причём роль объясняющего в команде в каждом раунде переходит к новому игроку.
- Количество очков, разделённое на два (с округлением в большую сторону) = число шагов вперёд по игровому полю
- Количество ошибок = число шагов назад по игровому полю
- Поле, на котором находится игровая фишка команды, определяет используемый способ объяснения.
- За слово, означающее часть тела или животное, присуждается дополнительное очко, если играет карточка с изображением руки или лошади.
- Выигрывает команда, которая первой достигнет финиша.

КРАТКОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ СПОСОБОВ ОБЪЯСНЕНИЯ

1. Пароли

- Первое слово может объяснять любой из игроков, далее игроки объясняют слова по очереди.
- Можно пожертвовать карточку заработанного очка, чтобы заменить одну из открытых букв.
- Шаги вперёд: число заработанных очков, разделённое на 2.



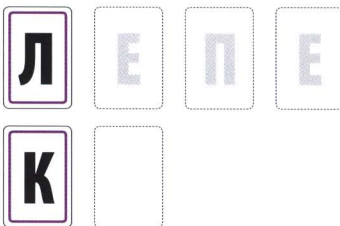
2. Использовать все три

- На протяжении всего хода слова объясняет один и тот же игрок.
- Загаданное слово должно содержать все три буквы.
- Три буквы можно заменить в любой момент.
- Шаги вперёд: число заработанных очков, разделённое на 2.



3. Цепочки букв

- На протяжении всего хода слова объясняет один и тот же игрок.
- Он загадывает слово, которое начинается с одной из букв, присутствующих в одной из цепочек.
- Если партнёр правильно угадывает слово, то объясняющий добавляет букву к одной из цепочек и загадывает слово, которое начинается с получившихся букв, и т. д.
- Последнюю букву цепочки можно заменить на другую.
- Шаги вперёд: число заработанных очков, разделённое на 2.



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.