

# Магазин настольных игр Артема Настолкина



[www.nastolkin.ru](http://www.nastolkin.ru)

Правила игры



RU

TACTIC

# Junior ALIAS

**“Скажи Иначе / Версия для Малышей” - это командная детская игра, в которой необходимо суметь объяснить своим партнерам по команде слова или изображения на картинках. В командах должно быть минимум по два игрока, максимальное количество команд или игроков в команде не ограничено.**

В игре “Скажи Иначе / Версия для Малышей” вам пригодится умение объяснить слово другими словами. С помощью синонимов, антонимов, намеков, звуков, жестов и других пояснений вам нужно помочь партнерам по игре угадать больше слов, пока сыпется песок в песочных часах. Количество угаданных за один раунд слов дает команде право передвинуться на соответствующее количество шагов по игровому полю. Команда, достигшая финиша первой, считается победителем игры. Однако у команды, которая вступила в игру второй, есть право последнего хода. Иногда этот ход может изменить результат игры.

#### **Содержание игры:**

игровое поле, песочные часы, 6 фишек, 300 карточек с картинками и словами.

## ХОД ИГРЫ

1. Карточки со словами перетасовываются и кладутся в коробку, указатель кладется в колоду последним. Он напомним, что все карточки прошли полный круг и их надо перетасовать заново.
2. Перед началом партии игроки определяют очередность ходов.
3. Игроки команд договариваются между собой о том, кто из членов команды будет первым объяснять слова, а кто будет отгадывать. Объясняющий берет 10-15 карточек со словами, переворачивает песочные часы и начинает объяснять слово из первой карточки (см. Правила объяснения). Услышав правильный ответ, он откладывает карточку в сторону и начинает объяснять содержание следующей карточки.
4. Игроки других команд следят за песочными часами, и, когда время первой команды истекло, все игроки кричат "Стоп!". Если у первой команды осталось неразгаданным слово, остальные команды получают шанс отгадать его и продвинуться по игровому полю на один шаг вперед.

## ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ

В объяснении нельзя использовать ни одну из частей слова или картинку, изображенной на карточке. Например, объясняя рисунок "микроавтобус", нельзя говорить "такой автобус, который ездит по определенному маршруту". Правильным будет ответ: "транспортное средство, в котором может ехать несколько пассажиров"; "наземное транспортное средство, рассчитанное на многих пассажиров"; или просто синоним "маршрутное такси". Допускается использовать противоположные значения. Например, слово "большой" легко угадать, если сказать "противоположный маленькому".

Объясняющий слова игрок может давать пояснения до тех пор, пока не услышит правильный ответ. Помните! Чем точнее будут ваши объяснения, тем быстрее ваша команда даст правильный ответ, и сможет отгадать больше слов за отпущенное время.

5. Когда разгадана последняя карточка, подсчитывается количество слов, которые первая команда отгадала правильно. Например, если их 7, то команда передвигает свою фишку на 7 шагов вперед по игровому полю (см. так же "Шаги назад за ошибки и Пропуск карточки").
6. Наступила очередь следующей команды. Неиспользованные карточки передаются игроку из второй команды, объясняющему слова.
7. Игрок, объясняющий слова в команде, меняется каждым раунде.
8. Победителем считается команда, первой достигшая финиша.

## ШАГИ НАЗАД ЗА ОШИБКИ И ПРОПУСК КАРТОЧКИ

Если игрок, объясняющий слова, допускает ошибку, слово не засчитывается и команда получает при подсчете очков штраф - один шаг назад. Например: если команда отгадала 6 слов правильно, а в двух словах допустила неразрешенные намёки, то команда передвигает фишку на 6 шагов вперед и возвращается на два шага назад. В результате, команда продвигается на 4 шага по игровому полю.

Игрок, объясняющий слова, может пропустить карточку с трудным, по его мнению, словом. Цена такой уловки - шаг назад. Однако, пропуск слова может помочь сэкономить время и заработать очки на других словах!

## ПРАВИЛА ВКРАТЦЕ

1. Команды играют по очереди. Объясняющий в команде меняется в каждом раунде.
2. Количество отгаданных слов равно количеству шагов фишкой по игровому полю.
3. Ошибка в объяснении слова или пропуск карточки означает шаг назад по игровому полю.
4. Команда, первой достигшая финиша, становится победителем.

**УДАЧИ!**