**8+**

лет



игроков



мин.

**ALIAS**
сделай сам

Комплект игры:

Двустороннее игровое поле,
300 карточек, 6 фишек, 8 подставок,
песочные часы.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создайте игру, отражающую вашу индивидуальность и мир вокруг вас! Заполните карточки придуманными Вами словами и объясните их другим игрокам. Первый игрок, достигший финиша, побеждает!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Используйте сторону игрового поля с меньшим количеством “шагов”.
2. Положите стопку карт возле игрового поля лицевой стороной вниз.
3. Каждый игрок выбирает фишку и ставит её на стартовое поле.
4. Подготовьте для каждого игрока ручку или карандаш.

ЗАПОЛНЕНИЕ КАРТОЧЕК НОВЫМИ СЛОВАМИ

В каждом раунде Вы, Ваши друзья и члены семьи придумывают по одному новому слову, постепенно заполняя карточки..

ХОД ИГРЫ

Время креативности! Каждый раунд проходит следующим образом:

1. Раздайте каждому игроку по одной карточке из стопки.
2. Взгляните на тему карточки, придумайте и запишите на первой строке слово соответственно заданной теме. Для удобства можете использовать подставки. Не показывайте слова остальным игрокам!

- Когда карточка используется впервые, на первой строке уже имеется заранее написанное слово. Его можно использовать в игре или как дополнительное вдохновение для нового слова. Придуманное Вами слово можно записать поверх заранее написанного или же под ним. Решение за Вами!
- Напишите свое имя или инициалы в скобках после придуманного Вами слова!
3. После того, как все игроки записали придуманные ими слова, они начинают по очереди разяснять их остальным игрокам (см. “Разяснение слов”).
4. Перед тем, как Вы начнете объяснение своего слова, стоит озвучить заголовок Вашей карты.
5. Пока один игрок разясняет, остальные угадывают. В песочных часах нет необходимости.
6. Когда кто-то угадывает слово, оба - разясняющий и отгадавший - передвигают свои фишки на один шаг вперед.
7. После того, как все игроки разяснили свои слова, наступило время для нового раунда! Рассмотрите новые карточки и запишите новые слова.
8. Продолжайте так играть, пока один из игроков не достигнет финиша.
ВНИМАНИЕ! Последний шаг может сделать лишь игрок, правильно отгадавший слово. Разясняющий игрок, чья фишка находится на последнем “шаге” до финиша, не может сделать ход!



РАЗЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

При разъяснении нельзя использовать части разгадываемого слова, или же слова с тем же корнем. Например, Вы не можете разъяснять слово “банкир” сказав “человек работающий в банке”.

Если Вы объясняете слово “зубная паста”, разгадывающий, возможно, сначала отгадает слово “зуб”. Как только игрок угадывает часть слова, разъясняющий может в дальнейшем использовать его.

Вы можете использовать антонимы и синонимы при разъяснении. Использование иностранных языков запрещено, если игроки не договорятся об этом заранее.


ВЫИГРЫШ

Первый игрок, достигший финиша, выигрывает!

ИГРА С ЗАПОЛНЕННЫМИ КАРТОЧКАМИ

Полностью заполненные карточки можно задействовать для игры в классический Alias! Используйте сторону игрового поля с более длинной дорожкой.

1. Составьте команды не менее чем с двумя игроками. Поставьте фишки команд на стартовое поле.
 2. Команды играют поочередно. Разъясняющий игрок команды меняется в каждом раунде.
 3. Номер поля, на котором стоит фишка команды, указывает, какое слово на карточке Вы должны разъяснять. Переверните песочные часы и начинайте разъяснять слова. (см. “Разъяснение слов”).
- Как только Ваша команда угадала слово **СОВЕРШЕННО ПРАВИЛЬНО**, разъясняющий игрок берет новую карточку и объясняет слово с тем же номером, что и у слова на предыдущей карточке.

- Во время разъяснения Вы не должны использовать загадываемое слово, или же какую-либо его часть. Если Вы это сделали, то совершили ошибку; возьмите новую карту и начните разъяснять новое слово. Также, если Вам попало слишком трудное слово, его можно пропустить.
 - Число правильно разгаданных слов = количеству шагов вперед по игровому полю.
 - Ошибки и пропущенные слова = количеству шагов назад по игровому полю.
4. Если во время разъяснения слова время заканчивается, **ВСЕ** команды имеют право участвовать в его отгадывании. Команда, которая угадает слово, передвигается на один шаг вперед.
 5. Передвигайте фишку команды только после того, как Ваше время на объяснение слов истекло и подсчитано количество заработанных командой шагов. Далее ход переходит следующей команде.
 6.  Когда команда проходит мимо или попадает на “поле грабежа”, то её следующий ход будет проходить без ограничения во времени. Команда обязана разъяснить ровно 5 слов (с пяти карточек), и в это время в отгадывании слов могут принимать участие **ВСЕ** команды. За каждое правильно отгаданное слово команда, разгадавшая его, передвигается на один шаг вперед.

ВЫИГРЫШ

Выигрывает команда, которая первая достигнет финиша!

