



ORIGINAL



TACTIC

Насолоджуйся грою
в "Скажи інакше" на
своєму смартфоні
або планшеті.



Вміст:

Ігрове поле. 400 двосторонніх карток. На них по 3200 слів українською та англійською мовами. Пісковий годинник. 6 фігурок різних кольорів для позначення команд.



Мета гри:

Пояснюйте слова, використовуючи синоніми, антоніми та інші слова! Допоможіть своєму партнерові або команді вгадати якомога більше слів, поки час не сплив. Переміщуйте фігурки по ігровому полю на стільки кроків вперед, скільки слів ваш партнер чи команда вгадали правильно. Переможе команда, яка першою дістанеться фінішу!

ALiAS («Скажи інакше») - це гра, сповнена азарту та задоволення!

Чи зможете ви швидко знайти потрібні слова?

Короткі правила:

1. Команди пояснюють слова по черзі. Гравці в командах теж пояснюють слова по черзі.
2. Кількість правильно вгаданих слів = кількість кроків вперед по ігровому полю.
3. Кількість помилок та пропущених слів = кількість кроків назад по ігровому полю.
4. Цифра, на якій стоїть фігурка вашої команди, вказує на номер слова, яке треба пояснити.
5. Ви пройшли через цифру зі злодієм - це значить, що під час наступного вашого ходу до відгадування долучаються гравці інших команд.
6. Перемагає команда, яка першою дістанеться фінішу!

ХІД ГРИ

1. Перемішайте картки зі словами та покладіть їх стосами поруч з ігровим полем. Гравці формують команди з щонайменше двох гравців і домовляються про черговість ходів. Команди обирають фігурки і ставлять їх на поле на стартову позицію.
2. Гравці першої команди вирішують, хто з них першим буде пояснювати слова. Решта ж команди буде відгадувати. Гравець, який пояснює слова, бере в руки стосик карток. Слова на картках пронумеровані від 1 до 8. **Номер на якому стоїть фігурка вашої команди, вказує на номер слова, яке треба пояснити.** Переверніть годинник і починайте пояснювати (див. *Пояснення*). Щойно команда правильно відгадала слово, гравець, який пояснює, відкладає картку на стіл і починає пояснювати слово під тим самим номером з наступної картки. Однак, слово мусить бути назване абсолютно точно. Якщо на картці написано «йти», відповідь «ходити» не приймається. Якщо гравець пояснює слово «човен», відповідь «човни» не зараховується.
3. Решта команд стежить за часом. Якщо час вичерпано, а команда ще не вгадала слово, інші команди можуть підключитися до вгадування. Команда, яка вгадає першою, отримує картку і переміщує свою фігурку на один крок вперед.
4. Щойно команда вгадала останнє слово, підрахуйте кількість правильно вгаданих слів. За кожне пропущене або неправильно вгадане слово, команді доведеться зробити крок назад на ігровому полі (див. *Штрафні бали*).
5. Гравець, який пояснював слова, кладе використані картки вниз стосу. Хід переходить до наступної команди.



6. Під час кожного раунду в межах команди черга пояснювати слова переходить до наступного гравця.
7. Команда, яка першою дістанеться фінішу, виграв гра. Однак в решти команд ще залишається по одному ходу.

ПОЯСНЕННЯ

Слова на картках дуже різноманітні. Серед них є іменники, дієслова, прикметники та ін. Жодна з команд не знає наперед, які слова їй попадуться, тому що під одним номером знаходяться слова різної складності.

Під час пояснення слова не можна використовувати жодну з його частин, а також спільнокореневі слова.

Наприклад, не можна пояснювати слово "автобус", як "автомобільний транспортний засіб". А слово "банкір", як "людина, яка працює в банку", оскільки слова "банк" і "банкір" спільнокореневі.

Під час вгадування словосполучення одне із слів в ньому, як правило, вгадують досить швидко. Щойно одне зі слів у словосполученні команда вгадала правильно, гравець, що пояснює, може використовувати це слово надалі. Наприклад, якщо відгадуючи словосполучення «дистанційне керування», команда вгадала слово «керування», його можна використовувати в подальшому поясненні.

В цій грі можна використовувати антоніми - слова з протилежним значенням. Наприклад, найлегше пояснити слово «великий» можна, як «протилежний до маленького».

Не можна пояснювати слова іноземними мовами, якщо команди не домовились про це перед початком гри.

ШТРАФНІ БАЛИ

Не втрачайте пильності! Якщо гравець, який пояснює слово, випадково назвав саме слово або вжив спільнокореневе,

команда отримує штрафний бал. Один штрафний бал - це один крок назад на ігровому полі.

Якщо ви натрапили на слово, яке важко пояснити, можете пропустити його. Кожне пропущене слово - це теж крок назад. Однак, іноді варто пропустити слово, аби встигнути пояснити більше інших слів.

Щоб було зручніше підраховувати бали, картки, за які команда отримала штраф, можна відкладати в сторону. Таким чином, якщо команда вгадала правильно сім слів, але вона зробила одну помилку і два слова пропустила, вона отримує 4 бали ($7 - 1 - 2 = 4$) і робить 4 кроки вперед фігуркою на полі.

КРАДІЖКА СЛІВ

Коли команда зупиняється або просто проходить через цифру зі злодієм, це значить, що під час наступного ходу інші команди зможуть «поцупити» в неї слова. Всі команди слідкують, аби не втратити свій шанс на крадіжку.



Раунд з крадіжкою команди грають без пісочного годинника. Команда бере 5 карток і, як зазвичай, починає пояснювати і вгадувати слова під відповідним номером. Але до вгадування долучаються всі команди. Перша з них, яка вгадає слово, отримує картку і робить крок вперед своєю фігуркою на полі.

Це схоже на ситуацію, коли в звичайному раунді час вичерпано, але команда не вгадала слово. У решти команд теж з'являється шанс «вкрасти» слово на свою користь.

