

Команда, которая ходит первой, начинает игру, выставляя своего ведущего – игрока номер один. **В первом раунде** он будет по обычным правилам объяснять слова из колоды, которую вы создали перед игрой. Ведущий рассказывает на всех карточках слово под тем номером, о котором вы договорились в начале игры. Как и в обычных правилах, команда противников следит за временем с помощью песочных часов. Отгаданные слова идут в сброс и в этом раунде больше не участвуют.

Отличия от стандартных правил

- Во всех трёх раундах используются одни и те же карточки.
- Ведущий не может скидывать слова, даже если не может их объяснить.
- Отсутствует «правило последнего хода»: как только время ведущего заканчивается, его команда прекращает угадывать. Слово, произнесенное после окончания времени, не будет засчитано.
- Карточку, которую ведущий не успел объяснить, необходимо вернуть в колоду. Команда двигает свою фишку на столько делений, сколько слов успели отгадать.

После этого вторая команда получает ход, и их игрок номер один становится ведущим. Он будет рассказывать оставшиеся слова из той же колоды под той же цифрой. Затем ведущими будут игроки номер два, три и так далее по кругу.

Внимание: Каждый новый ведущий тщательно перемешивает оставшиеся карты в колоде, прежде чем начать объяснять. В «ВЕЧЕРИНКЕ» нельзя пользоваться «правилом первого слова»!

Таким образом, команды ходят по очереди, пока не закончатся карточки в колоде. На этом ход текущего ведущего сразу заканчивается, а вместе с ним и раунд.

В конце раунда необходимо взять все карты из сброса, тщательно перемешать. **Во втором раунде** ведущие будут показывать те же слова с тех же карточек, которые использовали в первом раунде. Без слов, пантомима. Ведущий не может рисовать буквы в воздухе, подсказывать губами, произносить звуки и пр.

В третьем раунде ведущие будут использовать все те же слова с тех же карточек, но вот только объяснять придётся одним словом. Взяв карту, ведущий произнесит одно слово и не имеет права никак реагировать на свою команду, пока та не назовёт правильный вариант. После этого ведущий может переходить к следующей карточке.

На самом деле это не так трудно, ведь за два предыдущих раунда эти слова уже крепко осели в голове у игроков.

Порядок ходов команд и ведущих не сбрасывается при переходе в новый раунд, то есть если карточки кончились во время хода первой команды, то первой в следующем раунде будет ходить команда номер два.

Правило сохранения хода

Если на начало хода ведущего в колоде только две или одна карточка и он успеет их рассказать, то он же и будет начинать новый раунд, как будто еще не ходил.

Побеждает команда, набравшая больше всех очков по итогам всех трёх раундов.

*С благодарностью за приобретение нашей настолки
и с надеждой на взаимность, команда «Сквирл».*

*Оформление игры: Александр Решетников.
Большая признательность Алёне Корольковой.*

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



ИНАЧЕ ГОВОРЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

**«Иначе говоря» – это развлечение, которое уже давно
получило популярность по всему миру.**

**Используя синонимы, антонимы и ассоциативный ряд, ведущий
должен объяснять слова своей команде так, чтобы его напарники
смогли отгадать как можно больше слов за отведённое время. Каждое
отгаданное слово – это один шаг по игровому треку, а победит та
команда, которая быстрее наберёт необходимое количество очков,
чтобы пересечь финиш.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1) Цвет стороны карт никак не указывает на сложность слов, а служит лишь определённой меткой. Слов очень много, но от игры к игре стороны лучше менять, чтобы не происходило заучивание. Вспомните, какой стороной карт вы играли в прошлый раз, и выберите противоположную для нынешней игры.
- 2) Тщательно перетасуйте колоду карт. Но перемешивать стороны не нужно.
- 3) Поделитесь на равные по числу участников команды. Каждая команда выбирает фишку и устанавливает ее на стартовую позицию.
- 4) Внутри каждой команды игроки определяют со своим порядковым номером. Эта последовательность будет определять ведущего.
- 5) Какая команда ходит первой – можно разыграть любым способом. Игра начнётся прямо сейчас!

ХОД ИГРЫ

Команда, которая ходит первой, начинает игру, выставляя своего ведущего – игрока номер один. Именно ведущий будет стараться объяснить своей команде как можно больше слов на карточках за отведённое время.

Ведущий берёт стопку карт и определяет номер слов, которые будет объяснять. Для этого необходимо посмотреть на цифру деления, на котором стоит фишка команды. Например, если фишка стоит на цифре 4, то ведущий будет рассказывать слово номер 4 на каждой карточке.

Отсчёт времени начнётся по готовности ведущего с помощью песочных часов, которые команда соперников заботливо перевернёт и поставит на видное всем место на столе.

Правило первого слова

Ведущий может посмотреть слово на вытянутой карточке, подумать несколько секунд над тем, как будет его объяснять, и как только он сообщит, что готов, команда противники перевернёт часы.

Если команда угадывает слово, карточка кладётся на стол в отдельную стопку, а ведущий берёт новую карту и начинает объяснять нужное слово на ней. Если ведущий не может объяснить слово, он вправе скинуть карточку (положить рядом с собой в другую стопку) и взять следующую. Скинутая карточка будет штрафом при подсчёте очков.

Правило последнего слова

Команда противников следит за временем и, как только оно истечёт, кричит «Стоп!». Ведущий тут же прекращает объяснять слово и больше никак не помогает. Его команда получает несколько секунд на раздумья и называет своё последнее предположение. Если слово угадано, оно засчитывается. Если нет, оно сбрасывает, но в штраф не идёт.

Внимание: если ведущий в течение этих нескольких секунд пытается подсказать своей команде, соперники вправе лишить ведущего «права последнего слова», и карточка сбросится без попытки загадать это слово!

Подсчёт очков

Каждое угаданное слово даёт плюс одно очко, каждое сброшенное – минус одно очко. Итоговая сумма определяет количество делений, на которое команда двинет свою фишку. Если итоговый результат ноль или отрицательный, то фишка остаётся на месте.

После этого вторая команда получает ход, и её игрок номер один становится ведущим. Затем ведущими будут игроки номер два, три и так далее по кругу.

Важно, чтобы каждый игрок в команде побывал ведущим, никто не может пропускать свою очередь!

Правило финиша

Все команды должны сделать одинаковое количество ходов, поэтому, как только фишка одной из команд пересекает финишную прямую, необходимо вспомнить, какая команда ходила первой. Если финишную прямую пересекла команда номер один, все остальные команды делают ещё по одному полноценному ходу. После этого игра заканчивается. Команда, чья фишка окажется дальше всех за финишной прямой, побеждает.

Например, в игре участвуют 4 команды. После своего хода, команда номер два пересекает финиш. Но игра закончится лишь после того, как команды номер три и четыре сделают по последнему ходу.

ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ

Мы советуем следовать ниже установленным правилам, но перед началом игры вы можете их изменить или добавить свои. Главное, обговорить всё заранее!

- 1) При объяснении слова запрещается называть однокоренные слова.
- 2) Нельзя называть первую букву слова. Если вам очень хочется намекнуть на первую

букву, то это можно делать следующим образом: *например, у вас слово «Катапульта». Вы можете сказать: «Её доят и она мычит». Команда назовёт слово «Корова», и после этого вы можете сообщить, что ваше слово на ту же букву. Но нельзя просто сказать: «На ту же букву что и «Корова»!*

3) Нельзя называть сильно схожие по созвучию слова. *Например, у ведущего слово «Баржа», он говорит: «Биржа», только поменяйте вторую букву!».*

4) Нельзя изображать или рисовать буквы.

5) Нельзя подсказывать слово губами.

Правило повторения

Ведущий имеет право повторять слова, уже озвученные в этот ход его командой, даже если они являются однокоренными с угадываемым словом. *Например, если командой было сказано «Лось», ведущий вправе сказать: «Да, лось, но только самка». И вот слово «Лосиха» загадано!*

Случайное нарушение

Конечно же, мы все очень честные и никого не будем обманывать, поэтому если и нарушим правила объяснения, то абсолютно случайно. Если такое происходит, то слово, объяснённое с нарушением, не принесёт победного очка и будет сброшено. По истечении времени команда противников решит, специальное это было нарушение (например, чтобы избавиться от сложного слова без штрафа) или случайное. Если вынесен вердикт «специально», то слово всё-таки будет учтено как штрафное и принесёт минус одно победное очко. Если же все согласятся, что случайно, то слово никак не будет учтено.

Кажется, что правил много, но это лишь первое впечатление. Стоит сыграть один раз, и игра будет понятна каждому. Главное, чтобы она приносила удовольствие!

Для кого-то «Иначе говоря» становится чуть ли не спортивным азартным состязанием, где важна каждая мелочь; для кого-то исключительно процессом получения удовольствия от общения с друзьями. Поэтому принимать или нет те или иные правила зависит только от компании, которая собралась играть в эту фееричную игру!

МОДИФИКАЦИЯ «ВЕЧЕРИНКА»

Рекомендуем обязательно попробовать этот вариант игры после того, как поиграете по обычным правилам.

- 1) Определитесь, какой стороной карточек будете играть.
- 2) Договоритесь о номере слов, которые будут участвовать в игре. Ведущие будут рассказывать слова только под этим номером, игнорируя цифру деления, на которой будет стоять фишка команды.
- 3) Создайте колоду, количество карт в которой равно утроенному количеству игроков. Если хотите усложнить и удлинить игру, то можно положить больше. Остальные карты уберите в коробку, они не пригодятся.
- 4) Поделитесь на команды и определите в каждой команде порядковый номер каждого игрока. Как и в оригинальных правилах, команды будут выставлять ведущих в этом порядке.
- 5) Любым способом определите команду, которая будет ходить первой.

Игра идёт в три раунда. Раунд длится, пока есть карты в игровой колоде.