

Тезаурус

Правила игры

ТЕЗАУРУС. ПОВЕЛИТЕЛИ СЛОВ — увлекательная игра для веселой компании. Ее цель — объяснять слова другим игрокам различными способами: с помощью синонимов, антонимов, определений и ассоциаций. Чем больше слов отгадано, тем быстрее команда передвигается по игровому полю. Победит та команда, которая первой дойдет до финиша!

ПРЕДЫСТОРИЯ

Никто и никогда не видел загадочного Мистера Икс. Но все знают, что нет человека богаче его. Знают это и шесть очень разных семейств со всего света: клан МакДаков, семья Вермишели, мистер и миссис Смит, Прохвостовы-Сибиряки, род Жуликомото и фон Глюки. Они были крайне удивлены, когда с ними связался душеприказчик Мистера Икс и объявил об их родственной связи с миллиардером. Более того, Мистер Икс написал завещание, по которому его громадное состояние достанется лишь одной, самой смекалистой семье. Богач даже подготовил череду испытаний в своих огромных владениях рядом с шикарным особняком «Тезаурус» для того, чтобы определить единственного наследника. Команда, которая разгадает все подсказки Мистера Икс и произнесет правильное слово в нужное время, в нужном месте, победит в интеллектуальном соревновании. Так кто же достоин несметных сокровищ? Да начнется игра!



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

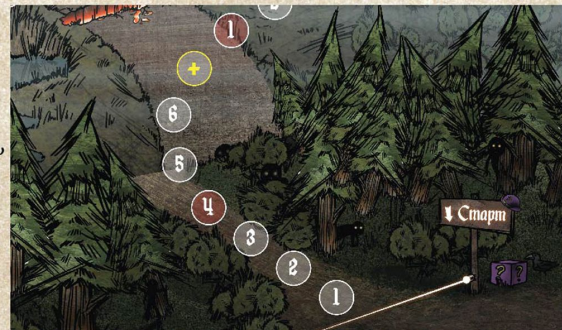
Тщательно перемешайте карты со словами, разбейте на несколько колод и положите их в центр игрового поля рубашкой вверх. Карты с препятствиями также перемешайте и расположите их отдельной стопкой. Игроки разделяются на команды наследников, в каждой из которой должно быть минимум два игрока. Каждая команда с помощью жеребьевки выбирает себе фишку, берет карту команды того же цвета, по две карты действий каждого типа, после чего размещает фишку на клетку старт. Команды бросают кубик для определения очередности хода.

КРАТКИЕ ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Команды наследников играют по очереди. Объясняющий игрок в команде меняется в каждом раунде.
2. Команда передвигается по игровому полю на столько клеток, сколько слов было отгадано.
3. Каждое штрафное очко — передвижение команды на одну клетку назад. Штрафными очками считаются необъясненные слова и ошибки, сделанные во время разъяснения.
4. Число на клетке обозначает номер объясняемого слова на картах.
5. В раунде с препятствиями слова объясняются определенным способом.
6. Клетка со знаком + — клетка «Поединок». Все команды участвуют в отгадывании слов.

ХОД ИГРЫ

1. Игроки команды наследников, которая ходит первой, договариваются о том, кто из них будет объяснять слова, а кто будет разгадывать. Объясняющий берет в руку колоду карт.
2. Для первого хода номер слов, которые необходимо объяснять, определяется с помощью броска кубика.
3. В последующие ходы номер клетки на игровом поле, на котором стоит фишка команды, обозначает номер слов для отгадывания.
4. Применяются свойства команд, если есть необходимость.
5. Применяются карты действий, если есть необходимость.
6. Команде дается одна минута на объяснение слов, которую можно засечь с помощью песочных часов. Когда объясняющий получает правильный ответ, он откладывает использованную карту в сторону и начинает объяснение слова под тем же номером на следующей карте. Слова должны быть угаданы именно в той форме, в которой они написаны на карте.
7. Когда время истекает, соперники говорят «Стоп». Если объяснение последнего слова еще не



завершено, тогда в отгадывании слова могут принять участие все остальные команды. Команда, которая быстрее всех отгадает последнее слово, получает одно очко и продвигается на одну клетку вперед.

8. Когда разгадано последнее слово, производится подсчет очков. Правильно угаданные слова означают передвижение фишки по игровому полю вперед, ошибки и пропущенные карты — передвижение назад.

9. Исползованные карты кладутся под стопку.

10. Следующая команда приступает к объяснению.

11. Объясняющий игрок меняется в каждом раунде игры.

12. Если фишка команды попадает на клетку со знаком +, начинается особый тур (см. «Поединок»).

13. Если фишка команды попадает на красную клетку с препятствиями, слова объясняются определенным способом (см. «Препятствия»). Успешное выполнение условия с карты дает право команде бросить кубик и получить бонусные шаги.

14. Команда, которая первой достигнет финиша, выигрывает.

РАЗЪЯСНЕНИЕ СЛОВ

На картах могут быть существительные, глаголы, прилагательные и словосочетания. Одни и те же слова разные игроки могут посчитать, как легкими, так и трудными. Однако сложность слов ни от чего не зависит, даже от их номера на карте. Объяснение слов начинается сразу после того, как начинается отсчет времени. Засчитываются только точно угаданные слова. При разъяснении нельзя использовать части угадываемого слова, а также однокоренные слова. Если часть слова или словосочетания отгадана правильно, то объясняющий игрок может начать использовать ее в своем разъяснении. Игрок может объяснять слова с помощью синонимов и антонимов. Нельзя использовать слова на иностранном языке, если только игроки не договорились об этом

заранее.

ШТРАФНЫЕ ОЧКИ

Штрафное очко — ход фишки команды на одну клетку назад. Команда получает штрафное очко, если объясняющий игрок называет слово из карты или однокоренное с ним. Соперники должны держать ухо в остро и подмечать ошибки.

Игрок может пропустить слово, если он его не знает или посчитал сложным. В этом случае команда также получает штрафное очко. Иногда такая тактика может пригодиться для экономии времени.

Для удобства подсчета объясняющему игроку следует откладывать угаданные карты в одну сторону, а штрафные — в другую.

ПРЕПЯТСТВИЯ

На игровом поле есть особые красные клетки с номерами. Если фишка одной из команд попадает на такую клетку, то начинается раунд с препятствиями. Объясняющий игрок берет верхнюю карту из соответствующей колоды и зачитывает ее вслух. Веселые условия, которые необходимо выполнить, могут относиться не только к объясняющему, но и ко всем игрокам. Отсчет 1 минуты времени начинается только после того, как условие будет зачитано, и все игроки точно поймут его смысл. Слова объясняются под тем же номером на карте, что и номер клетки.

- После успешного преодоления препятствия команда продвигается на количество правильно угаданных карт, а также бросает кубик для определения дополнительных шагов (от 1 до 6).
- Если игрок прочитал препятствие и отказался его преодолевать, команда передвигает фишку на 5 клеток назад в качестве штрафа.
- Если в команде более двух игроков, то для раунда с препятствиями выбирается один объясняющий игрок и только один отгадывающий игрок, остальные в игре не участвуют.

ПОЕДИНОК

На игровом поле есть особые желтые клетки со знаком +. Если фишка одной из команд попадает на такую клетку, то начинается Поединок. Объясняющий игрок этой команды бросает кубик, берет пять карт и объясняет по одному слову на этих картах под тем же номером, что и выпало на кубике. Все команды участвуют в отгадывании слов.

- Команды передвигаются на столько клеток вперед, сколько отгадали карт.

– Если объясняющий не может объяснить слово, либо допускает ошибку, все команды получают по штрафному очку.

– Если ни одно слово не отгадано, все команды остаются на своих местах.



КАРТЫ НАСЛЕДНИКОВ

У каждой из шести команд наследников есть свои уникальные свойства, которые действуют на протяжении всей игры:

– **ПОДНОЖКА** (Семья Вермишели) – подставьте другую команду. Если соперники наберут за этот ход 4 очка или меньше, их команда остается на месте. Если наберут больше 4 очков, команда передвигается по обычным правилам. Каждую команду можно подставить один раз за игру.

– **СЛЕЖКА** (Фон Глюки) – двигайтесь на одну клетку вперед за каждые 3 отгаданные слова командой соперников. За игру вы можете «следить» по 1 разу за каждой из команд.

– **ПАРИ** (Мистер и миссис Смит) – если соперники наберут за этот ход 4 очка или меньше, их очки засчитываются вашей команде. Если наберут больше 4 очков, их команда передвигается по обычным правилам, а вы двигаетесь назад на 3 клетки. С каждой командой можно заключить одно пари за игру.

– **ЗАМЕНА** (Прохвостовы-Сибиряки) – за игру вы можете поменять по 1 разу объясняющего игрока в каждой команде на любого другого игрока той же команды. Игрок, которого заменили в этом раунде, будет объяснять слова во время следующего хода своей команды.

– **УКЛОН** (Род Жуликомото) – за игру вы можете по 1 разу защититься от карты действия каждой из команд. Если вы использовали это свойство в ответ на карту одной из команд соперников, то другие соперники до следующего хода не могут сыграть на вас любые карты действий. Свойство применяется в ответ на карты действий.

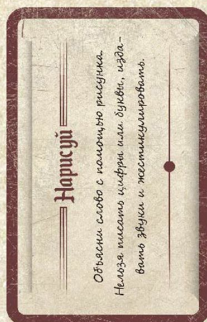
– **ХВАТКА** (Клан Макдаков) – если время истекло, а слово не отгадано, другие команды не могут принять участие в обсуждении и «украсть» вашу последнюю карту. Свойство — постоянное, его не надо объявлять заранее.

– Применение свойств команд осуществляется в порядке хода по часовой стрелке до начала очередного раунда (кроме свойств «Уклон» и «Хватка», как указано выше).

– Первой свои свойства применяет команда, которая следует ПОСЛЕ объясняющей команды. Команда решает, использовать свое свойство к объясняющей команде или нет. Если команда воздерживается, то решение принимает вторая команда и т.д.

– На одну команду в ее ход можно применить по одному свойству от каждой команды соперников.

ВАЖНО: За один раз можно использовать либо свойство команды, либо карты действий (см. Карты действий).



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

В игре присутствуют следующие типы карт действий:

НАРИСУЙ! – необходимо объяснить слово с помощью рисунка. Нельзя писать цифры или буквы, издавать звуки и жестикულიровать.

БЕЗ СЛОВ! – необходимо объяснить слово жестами. Нельзя издавать звуки. Можно показывать на предметы, которые есть на тебе.

НАОБОРОТ! – необходимо произнести вслух загаданное слово задом наперед. Слово можно произнести не более двух раз.

В начале игры каждой команде раздается 6 карт действий, по 2 карты каждого типа.

– Карты применяются только против команд соперников.

– Команда, на которую применили карту действий, получает 1 добавочное очко за каждое угаданное слово.

– Карты действий нельзя применять во время раундов с препятствиями.

– Применение карт действий осуществляется в порядке хода по часовой стрелке до начала очередного раунда, но после применения свойств команды. Первая команда соперников решает, использовать карту действия или нет. Если она решает применить, то последующие команды не могут использовать свои карты. Если первая команда воздерживается, то вторая команда использует или нет

свою карту и т.д.

– На команду нельзя использовать больше одной карты действий за ее ход.

– В отличие от большинства командных свойств можно использовать сколько угодно карт действий против одной и той же команды соперников в течение всей игры.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

«Тезаурус Элементарный»

Объясняйте слова без усложнений. Отложите в сторону карты с препятствиями и карты наследников — они вам не понадобятся. Штрафы и клетка «Поединок» действуют по стандартным правилам.

«Каждый за себя»

Этот вариант игры удобен, если компания собралась небольшая (3–4 человека). В нем нет деления на команды. Игроки по очереди объясняют слова, а отгадывают все остальные участники. За каждый правильный ответ вперед по игровому полю передвигаются фишки объясняющего игрока и игрока, который первым отгадал слово. Штрафные очки и препятствия не действуют. «Поединок» проходит, как и в обычной версии.

«Тезаурус Разнообразный»

ТЕЗАУРУС, как и сам Мистер Икс, хранит в себе множество секретов. Это уникальная игра, правила которой вы можете подстроить

под себя. Попробуйте все ее вариации, не бойтесь экспериментировать. Упрощайте правила, усложняйте их и выберите свою любимую версию ТЕЗАУРУСА!

Увлекательной и веселой игры!