

10 Days in the USA (Валера)



Rules:

You have 10 Days in the USA. Travel the country by jet, car, and on foot. Plan your trip from start to finish using destination and transportation tiles. With a little luck and clever planning, you just might outwit your fellow travelers.

There are 50 state tiles, 10 colored airplane tiles, and 6 car tiles. Players all flip tiles one at a time, examine them, and put them in the 10 "days" of their tile tray, in any order. Then in turn, they draw a tile from one of three face-up piles or a face-down pile. The new tile may replace one tile in their tray, with that tile (or the unused drawn tile) discarded onto any of the face-up piles. Tiles may not be rearranged. When a player has all their days connected correctly, they win the game.

Travel Connections:

By Foot - bordering state tiles may be placed side-by-side

By Automobile - states may be connected by driving through a third state which borders them both (the car tile is put between them)

By Air - Two states of the same color may be connected by a same-color airplane placed between them"

10 дней в США

Правила:

У вас есть 10 дней в США. Путешествовать по стране на самолете, автомобиле, так и пешком. Спланировать поездку от начала до конца с использованием индексов адресатов и транспортировку плитки. В случае удачи и использования смекалки, вы просто можете перехитрить своих попутчиков.

Есть 50 государственных плиток, 10 цветных образцов самолета и 6 плиток автомобиля. Игроки берут все плитки по одной за раз, изучают их, и кладут их в 10 "дней" их плитки в лоток, в любом порядке. Тогда, в свою очередь, они рисуют плитку из одной из трех лицевой стороной вверх или лицевой стороной вниз. Новая плитка может заменить одну плитку в их лотке, с этой плиткой (или неиспользованной плиткой) отбрасывается на любой из лицевой стороной вверх. Плитка не может быть изменена. Когда игрок пройдет все свои дни, соединенные правильно, он выигрывает игру.

Scattergories



Rules:

Pass out pencils, answer pads and category lists to each player.

Decide on a category list number by randomly picking one (don't peek at the list items).

Roll the letter die to reveal the key letter that all answers must begin with in round one.

Start the timer.

Fill in the first column of answers on your answer pad, starting each one with the key letter and making sure all of the answers fit the categories from

the selected category list.

Stop writing immediately when the timer expires (about 2 1/2 minutes).

Read your answers aloud. All players do this for each numbered item on the list.

Challenge the answers of other players if you think they might not apply to the category or if they do not fit under the rules of play (see Tips, below).

Circle all answers on your list that are not used by anyone else and are not successfully challenged as unacceptable.

Score the round by writing the number of circled answers at the top of your list.

Repeat steps 3 through 10 (using the same category list) for two more rounds of play. Use the remaining columns on your answer pad for these two rounds. Three rounds complete a game.

Total the scores for the three rounds of play. The highest score wins the game - but don't stop now.

Start a new game by selecting a new category list. Be sure everyone is using the same list number.

Правила:

Переворачивайте карту из колоды категорий и карту из колоды с буквами. Цель — назвать слова из этой категории, начинающиеся на эту букву.

Один из вариантов правил игры. Вытяните две карточки и назовите слово. Следующий за вами игрок должен назвать другое слово из этой категории на эту же букву. Так до тех пор, пока не будет названо последнее слово. Слова должны называться одно за другим, без длительных пауз. Последний, назвавший слово, зарабатывает балл и открывает следующие две карты. Выигрывает тот, кто набирает больше баллов.

Scrabble junior



Rules:

Have the first player play two tiles, either on the first letters of two different words or on the first and second letters of a single word.

Each player in turn will play two of her own tiles, either on an open first letter of any word or on the next open letter of any word already started.

Play the tiles in order by covering the letters, leaving the words correctly spelled. If you are laying tiles on a word that has another word connected to it, cover the letters that match. For example, when J and A are played in JACKET, the A in Water will get covered before the W --- but before the T in WATER gets covered, the W in WATER must be covered.

Try to complete a word by covering the last letter. For each completed word, take one scoring chip from the kitty. If two words are completed when a single tile is placed, take two scoring chips.

When all the tiles have been used from the pool, keep playing until all 101 tiles (including the tiles you have left) are on the board. This will end the game. The player with the most scoring chips when all the tiles are used is the winner.

Скраббл

Правила:

Начинает младший из игроков.

Первый игрок выбирает две косточки с буквами и кладет их на доску, закрывая соответствующие буквы. Игрок может начать закрывать любое новое слово. Нет никаких ограничений в отношении того, каким образом должны располагаться косточки.

Затем, чтобы пополнить свою руку, игрок добирает еще две косточки из пула. Игроки берут косточки из пула после каждого хода, так, чтобы у каждого игрока всегда было пять косточек. Ход в игре переходит по часовой стрелке. Следующий игрок также кладет на доску две буквы.

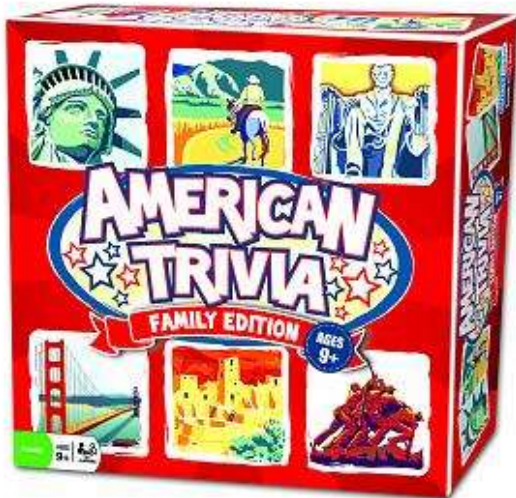
Каждый раз, когда игрок закрывает полностью слово, он берет голубой жетон из банка. Когда закрывается очередное слово, игрок, который его закрыл, должен прочитать закрытое слово. Иллюстрации нанесены на доску для того, чтобы игрокам было легче узнавать слова на доске.

Игрок должен использовать косточки, если у него есть такая возможность - даже если он может положить на доску всего одну косточку.

Если игрок не может сделать ход, он может вернуть две из своих косточек в пул и взять две новые. Замена косточек засчитывается ему как ход.

Иногда игрок может завершать закрытие двух слов всего лишь одной буквой. В этом случае он получает два жетона. Например, это можно сделать, выложив букву «А» для завершения одновременно двух слов - «ЭСТРАДА» и «РУЧКА». Побеждает игрок набравший большее количество жетонов.

American trivia



Rules:

Shuffle and place the 45 Flag cards face down in a pile on the corresponding space on the game board.

Choose to play a Regular, Quick or Long game. In a Regular game, players move clockwise around the board twice, while in a Quick game players move around the board only once and three times if you choose to play a Long game.

Select one of the eight playing pieces and place it on the Start square on the board.

Move one square clockwise on the board to begin your turn. A player moves one square forward at the beginning of her turn.

Read a question to a player on his turn from the category, which is indicated on the square he occupies. If he answers the question correctly, he moves ahead one square. Read another question from the category written on that square.

Continue to advance one square on the game board for each question you answer correctly. Your turn ends once you answer a question incorrectly or if you land on a Flag square which instructs you to end your turn.

Select any category you want if you land on a Free Choice square. Do not read the questions before choosing; you can only choose the category, not the question.

Read the top Flag card if you land on a Flag square. Follow the instructions on the card. Instructions include advance to a square, go back to a square, end your turn or answer a question. Place the card at the bottom of the pile once finished.

Select any category you want if the Flag card instructs you to answer a question.

Win the game by being the first player to reach the end of the board. You must answer a question correctly in order to win the game.

Американские мелочи

Правила:

Перемешать и поставить 45 карт флага лицом вниз в кучу на соответствующие места на игровом поле.

Выбрать игру непрерывную, быструю или долгую. В непрерывной игре, игроки двигаются по часовой стрелке вокруг доски в два раза, а в быстрой игре игроки перемещаются по доске только один раз и в три круга, если вы решили играть в долгую игру.

Выберите одну из восьми частей игры, и поместить его на начальный квадрат на доске.

Перейти на первый квадрат по часовой стрелке на доске, чтобы начать поворот. Игрок перемещается на один квадрат вперед в начале своей очереди.

Читайте вопрос игрока на свою очередь, из категории, которая указана на площади которую он занимает. Если он отвечает на вопрос правильно, он продвигается на одну клетку. Читайте еще один вопрос из категории, написанной на этой площади.

Для перехода на следующий квадрат на игровом поле вы должны на каждый вопрос ответить правильно. Ваш ход заканчивается, как только вы ответили на вопрос неправильно или если ваша земля, на площади Флага, которая указывает вам, завершить поворот.

Выберите категорию, которую вы хотите, если вы приземлитесь на бесплатные квадраты выбор за вами. Не читайте вопросы перед выбором, вы можете только выбрать категорию, не вопрос.

Читайте верхнюю карту флага, если вы приземлитесь на площади Флага. Следуйте инструкциям карты. Инструкции включают заранее, вернуться к площади, закончить свою очередь, или ответить на вопрос. Вставьте карту памяти в нижней части, если закончил.

Выберите категорию, которую вы хотите, если флаг карты инструктирует вас ответить на вопрос.

Выиграть игру и став первым игроком, надо прийти к концу правления. Вы должны ответить на вопрос правильно, чтобы выиграть игру.

«Say anything» Getting Everyone Talking & Laughing!



How to Play:

1. You read a question.
2. Everyone else writes an answer.
3. Secretly choose your favorite answer.
4. Everyone else tries to guess which one you picked!

The game is based on the following principle. There are a lot of cards, each of which is written five banal questions. The game is played as follows. Leading player draws a card with questions, choose one of them and read aloud. The remaining players from each other secretly write down on a piece of paper their answers. Then, all the answers are laid out on the table for all general review. The master player chooses an answer he really liked. Now come back to the game the other players. They have to try to guess what the answer has attracted leading most. Each player has two tokens, and they can put them on the answer, according to them, has chosen leading. If the player has any doubts, he can put one counter on two different answers. Once all the chips are laid out, the leading answer calls, selected in advance (in the game there is a special wheel with an arrow, divided into colored sectors). Leading just moves the arrow to advance to the sector corresponding to the color of the card with the best answer and puts the wheel to the side, showing his players. And after all the lay out tokens, players look what color is selected on the wheel). Now it's time scoring. Players get one point for each of its counter, laid on the selected master card and get a leading many points as tokens is on this card. Then comes the turn to be leading the next player and it all starts over again.

Obviously, this is a fun game that can be played in any company, even to people unfamiliar with board games. What's more, in fact, the game «Say Anything» can't buy, because you can play it with just a paper and pen. The beauty of this game is also the fact that, in the company of close friends to play it will be a lot of fun, and if you play it with strangers after each turn, you will have the occasion to talk about personal preferences and get to know each other.

«Говори»

Как играть:

1. Вы читаете вопрос с карточки.
2. Каждый пишет ответ.

3. Нужно выбрать ответ, который вам больше всего понравился, чтобы никому не было известно.

4. Каждый должен угадать, какой ответ, по их мнению вам понравился.

Игра построена по следующему принципу. Есть множество карточек, на каждой из которых написано пять банальных вопросов. Игра происходит следующим образом. Ведущий игрок берёт карточку с вопросами, выбирает один из них и зачитывает вслух. Остальные игроки втайне друг от друга пишут на листке бумаги свои варианты ответов. Затем все ответы выкладываются на стол на все общее обозрение. После этого ведущий игрок выбирает ответ, который ему больше всего понравился. Теперь в игру снова вступают остальные игроки. Они должны постараться угадать, какой ответ приглянулся ведущему больше всего. У каждого игрока есть два жетона, и они могут положить их на тот ответ, который, по их мнению, выбрал ведущий. Если у игрока есть какие-то сомнения, он может положить по одному жетону на два разных ответа. Как только все жетоны выложены, ведущий называет ответ, выбранный заранее (в игре существует специальное колёсико со стрелкой, разделённое на цветные секторы). Ведущий просто заранее передвигает стрелку на сектор, соответствующий по цвету карточке с самым лучшим ответом и откладывает колёсико в сторону, не показывая его игрокам. А после того, как все выложат жетоны, игроки смотрят какой цвет выбран на колесе). Теперь наступает время подсчёта очков. Игроки получают по одному очку за каждый свой жетон, выложенный на выбранную ведущим карточку, а ведущий получает столько очков, сколько жетонов лежит на этой карточке. Затем наступает очередь быть ведущим следующему игроку и всё начинается сначала.

Очевидно, что это весёлая игра, в которую можно играть в любой компании даже с людьми, незнакомыми с настольными играми. Более того, фактически, игру «Say Anything» можно не покупать, т.к. играть в неё можно используя всего лишь бумагу и ручки. Прелесть этой игры ещё и в том, что в компании близких друзей играть в неё будет очень весело, а если вы будете играть в неё с малознакомыми людьми, после каждого хода у вас появится повод поговорить о личных пристрастиях и лучше узнать друг друга.

Apples to Apples (Яблоко к яблоку)



Rules:

Each player is dealt seven "red apple" cards; on each is printed a noun or noun phrase (such as "Madonna", "Canada", "The Spanish Inquisition", "Michael Jackson", etc.).

The judge (a chosen player) draws a "green apple" card on which is printed an adjective ("scary", "frightening", "patriotic", etc.), and places it face-up on the table for everybody to see. Then each player (except the judge) chooses a card that they think is the best match for the green apple card, and places it face-down.

The judge shuffles the red apple cards, reads them (often aloud), and decides which noun is the best match for the adjective. This decision is subjective; the official rules encourage the judge to pick the match that is "most creative, humorous or interesting". Some might think it humorous if "mud" is played for delicious, and might give that player the point.

The player who submitted the chosen red apple card wins the round, and takes the green apple card to signify the win. All players then draw red cards until they have seven again, and the role of "judge" may pass to another person (generally going to the next player in line, though some rules have the round's winner becoming "judge"). Some editions of the game suggest discounting the last red-apple card played, to encourage players to place their cards down more quickly.

Each player is allowed a one-time only "switch-a-roo", which allows the player to discard their entire hand of red cards for a new set of red cards.

The winner is the first player to accumulate a pre-designated number of green apple cards.

Правила:

Каждому игроку раздается по семь карточек "красное яблоко", на каждой напечатанное существительное или именное (например, "Мадонна", "Канада", "Испанская инквизиция", "Майкл Джексон" и т.д.).

Судья (выбранного игрока) тянет карту "зеленое яблоко", на которой прилагательное написано («страшный», «пугающий», «патриотический» и т.д.), и помещает ее лицевой стороной вверх на стол для всеобщего обозрения. Затем каждый игрок (кроме судьи) выбирает карту, на которую они думают, что это лучшая пара для зеленого яблока, и помещает ее лицевой стороной вниз. Судья тасует красные карточки, читает их (часто вслух), и решает, какие существительные лучше подходят для прилагательного. Это решение является субъективным; официальные правила поощряют судью, выбрать соотносящиеся, "самые креативные, с чувством юмора и интересны". Некоторые могут подумать, что это смешно, если "грязь" играет за вкусное, и может дать этому игроку очко.

Игрок, который предоставил выбранное красное яблоко, выигрывает раунд, и занимает зеленое яблоко, означающее победу. Все игроки, затем тянут красные карточки, и роль «судьи» может перейти к другому лицу (как правило, переход к следующему игроку в очереди, хотя есть правила, говорящие, что победитель раунда становится «судьей»). Некоторые издания игры предлагают обесценивание последних красных яблок, поощрение игроков, разместивших свои карты быстрее.

Каждый игрок имеет право только один раз "включения-ру, позволяющее игроку отказаться от всех красных карточек для нового набора.

Победителем становится первый игрок, который накапливает заранее назначенное количество зеленых карт-яблочек.

MONOPOLY

Rules:

Players take turns in order, with the initial player determined by chance before the game. A typical turn begins with the rolling of the dice and advancing their piece clockwise around the board the corresponding number of squares.

If a player lands on Chance or Community Chest, they draw the top card from the respective pile and obey its instructions. If the player lands on an unowned property, whether street, railroad, or utility, they can buy the property for its listed purchase price. If they decline this purchase, the property is auctioned off by the bank to the highest bidder, including the player who declined to buy. If the property landed on is already owned and unmortgaged, they must pay the owner a given rent, the price dependent on whether the property is part of a set or its level of development. If a player rolls doubles, they roll again after completing their turn. Three sets of doubles in a row, however, land the player in jail.

A player also lands in jail if they land on "Go to Jail", or draw a Community Chest or Chance Card saying "Go to Jail". When a player is sent to jail, they cannot pass GO or collect \$200 salary; their turn ends. If the player is not "sent" to jail but just lands on that space, they are "Just Visiting", incur no penalty, and move in the usual manner on their next turn.

If a player is in jail, they do not take a normal turn and must either pay a fine of \$50 to be released from jail, use a Chance or Community Chest Get out of Jail Free card, or attempt to roll doubles on the dice. If a player fails to roll doubles, they lose their turn. If they fail to roll doubles three times, they must automatically pay the \$50 fine to be released. While a player is in jail, they can still buy and sell property and buildings, participate in auctions, and collect rents. If a player does roll doubles, they may immediately move according to the roll, but they cannot roll a second time after exiting jail.

If a player owns all of the properties in a color group and none of them are mortgaged, they may develop them during their turn. Development involves buying miniature houses or hotels from the bank and placing them on the property spaces, and must be done uniformly across the group. That is, a second house cannot be built on any property within a group until all of them have one house. Once the player owns an entire group, they can collect double rent for any undeveloped properties within it. Although houses and hotels cannot be built on railroads or utilities, the given rent also increases if a player owns more than one of either type.

Properties can also be mortgaged, although all developments on a monopoly must be sold before any property of that color can be mortgaged or traded. The player receives money from the bank for each mortgaged property (half of the purchase price), which must be repaid with interest to unmortgage. Houses and hotels can be sold back to the bank for half their purchase price. Players cannot collect rent on mortgaged properties and may not give property away to others.

A player who cannot pay what they owe is bankrupt and eliminated from the game. If the bankrupt player owes the bank, they must turn all of their assets over to the bank, who then auctions off their properties (if they have any). If the debt is instead to another player, all the assets are instead given to that opponent, but the new owner must still pay the bank to unmortgage any such properties received. The winner is the remaining player left after all the others have gone bankrupt.

House rules

This section needs additional citations for verification. Please help improve this article by adding citations to reliable sources. Unsourced material may be challenged and removed. (February 2012)

From 1936, the rules booklet included with each Monopoly set contained a short section at the end providing rules for making the game shorter, either by setting a time limit, or by ending the game after the second player goes bankrupt. As well, an additional rules booklet or sheet was included giving the rules for a short variant with several changes, such as starting each player out with two properties selected at random. A later version of the rules included this variant, along with the time limit game, in the main rules booklet, omitting the second bankruptcy method as a third short game.

Video game and computer game versions of Monopoly have options where popular house rules can be used. House rules that have the effect of randomly introducing more money into the game have a side-effect of increasing the time it takes for players to become bankrupt, lengthening the game considerably, as well as decreasing the effects of strategy and prudent investment. House rules that increase the amount of money in the game may change the strategies of the players, such as changing the relative value of different properties- the more money in the game, the more one may wish to invest in the higher value properties. A player cannot bid a high price without having the money first.

Правила:

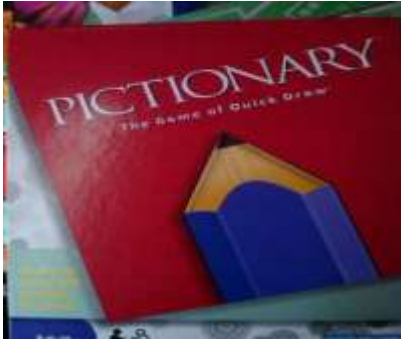
Встав на поле с активом, игрок может приобрести его, если он свободен, а если он принадлежит другому игроку, то игрок обязан заплатить за посещение данного поля по установленному правилами преискуранту. При посещении поля с событиями игрок получает указание следовать выпавшему ему событию, например: получить дополнительные средства из Банка (Банк — это ещё один игрок (незаинтересованный), который взаимодействует с игроками-людьми посредством событий, происходящих в игре), отдать часть своих средств Банку, передвинуться на другое поле, отдать часть своих средств другим игрокам, пропустить свой следующий ход, получить дополнительный ход и другие.

Стратегия

В игре активы принадлежат к различным отраслям (возможно улицам в зависимости от разновидности игры), в одной отрасли может быть от двух до четырёх предприятий (активов). На игровом поле предприятия одной отрасли, как правило, расположены рядом и обозначаются одним цветом, также у них схожие экономические характеристики (цена, получаемый доход). Игрок, владеющий всеми активами одного типа становится монополистом, что увеличивает его доход, поэтому стратегией игры является приобретение карточек одного типа для монополизации отрасли. Различные отрасли приносят различный экономический эффект своему собственнику, поэтому в различные этапы игры следует коллекционировать различные карточки (карточка свидетельствует о праве собственности на конкретный актив): в начале наиболее дешёвые, а к концу игры приобретать или меняться на более дорогие. Активы с монополией могут быть дополнительно «улучшены» за деньги, что увеличивает стоимость попадания фишки противника на поле.

Возможностей для принятия решения игроком достаточно много, поэтому выигрышной стратегией служит умелое комбинирование существующих возможностей с оглядкой на конечный запас денежных средств и количество играющих.

PICTIONARY



Rules:

One team member draws clues to try to get the rest of the team to guess the secret word or phrase before time runs out.

Правила:

Один из членов команды рисует какие либо подсказки, чтобы члены другой команды смогли угадать слово или фразу, пока не истечет время.

Risk



Rules:

Understand the pieces. Risk includes a game board with a map of the world divided into provinces, as well as three types of army units: Infantry (usually a man with a rifle), Cavalry (usually a horse), and Artillery (usually a cannon). The shapes of the pieces may vary depending on the

edition of the game, but the rules will be the same. The different pieces may be freely exchanged with each other at any time according to the following exchange rate:

1 Infantry = 1 "army" 1 Cavalry = 5 "armies" 1 Artillery = 10 "armies"

The other major piece in the standard game is the RISK card. Risk cards are obtained by conquering territories, and can be traded in sets for extra armies.

Choose territories. At the start of the game, each player receives a number of starting armies dependent on the number of players:

For three players = 35 armies each. For four players = 30 armies each. For five players = 25 armies each. For six players = 20 armies each.

Variations exist in which it is possible to play with two players, but the standard rules require at least three.

Each player rolls one die, with the highest roller going first. Taking turns, each person sets down one army on an unoccupied territory of their choice. This is done until every territory has been claimed.

Distribute starting armies. Once all the territories have been claimed, players may distribute their remaining starting armies into their own territories one at a time. They may place as many or as few armies in a given territory as they like, as long as at least one army remains in the territory.

Award: start of turn armies. At the start of her turn (including the first turn), the player counts the number of territories that he occupies and divides by three, dropping any fraction (so if a player has 9, 10, or 11 territories, the result is 3). This is the number of extra armies he will receive on this turn. These armies can be placed immediately in any territory the player possesses. There is one exception to this rule: a player always receives at least three armies, even if he has only one territory.

Cash in cards. If a player has a full set of three RISK cards in her hand, she can trade them in for extra armies now. If she has five or more cards, she must turn them at the start of her turn. There are two ways to build a full set: one each of an infantry, Cavalry, and artillery card, or a set of three identical cards. For example: three infantry cards. The number of armies depends on how many sets have already been traded in, and follows the following pattern:

1st set receives 4 armies.

2nd set receives 6 armies.

3rd set receives 8 armies.

4th set receives 10 armies.

5th set receives 12 armies.

6th set receives 15 armies.

Each additional set above six receives an additional five armies. For example, the seventh set receives 20.

Attack: Players may launch as many attacks as they like on their turns, and can only attack territories adjacent to their own. The attacker may choose to roll between one and three dice, and the defender to roll either one or two. The highest attacker's die is compared to the highest defender's die, and then the next highest attacker's die to the next highest defender's die. An extra die is ignored (for example, if the attacker rolls three and the defender rolls two, the attacker ignores his lowest die). A player cannot roll more dice than she has armies in a territory.

If the attacker wins on both dice, then the defender loses two armies. If the defender wins on both dice, then the attacker loses two armies. If the attacker and defender each win on one die, then they each lose an army.

The attacker may stop after any round. Otherwise, the battle is over when all the defender's armies have been lost. Defenders cannot "retreat" in the middle of a battle, and attackers must have at least two armies in a territory to attack another from that area, and they are forbidden from ever leaving a territory empty.

Fortify position. A player may end her turn by fortifying her position. She does this by moving armies from a single territory she controls to another territory she controls. She may only do this once on her turn, and it immediately ends her turn.

Receive a RISK card. If a player has successfully taken at least one province from another player, then she receives one RISK card. A player can never receive more than one RISK card on a turn, no matter how many territories she takes.

Go to next player. The next player begins his turn by going back to Step 3.

Риск

Правила игры:

Подготовьте доску и игровые элементы. Каждый игрок бросает один кубик. Выбросивший наибольший результат первым выбирает свой цвет. Остальные игроки, по порядку уменьшения выброшенных значений, по очереди выбирают оставшиеся цвета. Риск: включает в себя игровое поле с картой мира, которая разделена провинции, а также трех типов армейских подразделений: пехотной (как правило, человек с винтовкой), кавалерии (лошади), и артиллерия (пушки). Формы частей могут измениться в зависимости от выпуска игры, но правила будут тем же самым. Различные части могут быть свободно обменены друг с другом в любое время согласно следующему обменному курсу:

1 Пехота = 1 "армия" 1 Голгофа = 5 "армий" 1 Артиллерия = 10 "армий"

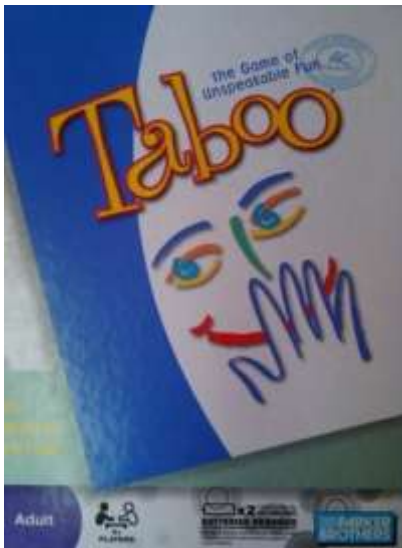
Другая главная часть в стандартной игре это Риск. Риск получают путем завоевания территорий, и могут быть проданы в наборах для дополнительных войск. Каждый игрок выбирает себе цвет и забирает все боевые единицы данного цвета, затем он отсчитывает исходное количество боевых единиц для первоначальной расстановки. Их число зависит от количества игроков: 40 для двух, 35 для трёх, 30 для четырёх, 25 для пяти и 20 в случае шести игроков. Есть вариации, в которых можно играть вдвоем, но стандартные правила требуют, по крайней мере, три игрока. Каждый игрок бросает один кубик. Игрок, выбросивший наибольшее количество баллов, берет контроль над своей первой территорией путем расположения столицы и изначальных войск на одной из незанятых территорий. Действие продолжается по часовой стрелке. Следующий игрок располагает столицу и войско на ту или иную незанятую территорию, объявляя её своей, затем следующий, и так далее. Когда очередь возвращается к начальному игроку, он ставит начальное войско на незанятую территорию, после чего игра продолжается по часовой стрелке. В конце концов, все 42 территории обретают своих владельцев, при этом во владении некоторых игроков может оказаться на одну территорию больше, чем у других. Существует одно исключение из этого правила: игрок всегда получает не менее трех войск, даже если он имеет только одну территорию. Бонус континентов. Игрок, владеющий всеми территориями континента (группа территорий одного цвета на карте), получает дополнительные подкрепления, число которых указано в таблице на игровом поле. Если игрок имеет пять карт территории, он обязан обменять комплект. Армии размещаются на любой из территорий игрока. Первый сданный за игру комплект стоит 4 подкрепления, второй — 6, третий — 8, четвёртый — 10, пятый — 12, шестой — 15, каждый последующий стоит на 5 боевых единиц больше предыдущего. Кроме того, если игрок владеет одной или более изображённой на сдаваемых карточках территорией, то он может выбрать одну из этих территорий для размещения дополнительных двух боевых единиц. Игроки могут атаковать, как им нравится, и только на собственной территории. Нападающий игрок может использовать в атаке одну, две или три боевые единицы, бросая соответственно один, два или три кубика. Как минимум одна боевая единица должна оставаться в тылу на территории, с которой осуществляется нападение, и не участвовать в атаке, так как территория не может быть оставлена без войска. Если атакующий побеждает последнюю обороняющуюся боевую единицу на территории, то он должен захватить эту территорию с помощью ввода всех своих войск, участвовавших в последней атаке. Кроме того игрок может ввести любое количество войск из нападавшей территории, при этом оставив в тылу на нападавшей территории не менее одной боевой единицы. Атакующий может остановить игру после любого тур. В противном случае, бой закончится, когда все защитники потеряют свои армии. Защитники не могут "отступать" в середине боя, и нападающие должны иметь, по крайней мере, две армии на территории

чтобы напасть на другого из этой области, и им запрещено покидать территорию без завоеваний.

Укрепление позиций

После окончания фазы сражения, игрок имеет возможность переместить любое количество своих войск с одной территории на другую соединённую с ней и принадлежащую ему территорию. По другой версии правил, войска могут перемещаться через множество таких соединённых территорий, представляющих собой «коридор» для передвижения. Проходить через вражеские территории нельзя. При любом маневрировании войсками на территориях, принадлежащих игроку, должна всегда оставаться как минимум одна боевая единица.

ТАБОО (Света)



Rules:

An even number of players from four to ten sit alternating around in a circle. Players take turns as the "giver," who attempts to prompt his or her teammates to guess as many keywords as possible in the allotted time. However, each card also has "taboo" (forbidden) words listed which may not be spoken. Should the giver say one, a "censor" on the opposing team hits the buzzer and the giver must move on to the next word. For example, the giver might have to get his or her team to deduce the word "baseball" without offering the words "sport," "game," "pastime," "hitter," "pitcher," or "baseball" itself as clues. The giver may not say a part of a "taboo" word; for example, using "base" in "baseball" is taboo. The giver may only use speech to prompt his or her teammates; gestures, sounds (e.g. barking), or drawings are not allowed. Singing is permitted, provided the singer is singing words rather than humming or whistling a tune. The giver's hints may not rhyme with a taboo word, or be an abbreviation of a taboo word.

While the giver is prompting the teammates they may make as many guesses as they want with no penalties for wrong guesses. Once the team correctly guesses the word exactly, as written on the card, the giver moves on to the next word trying to get as many words as possible in the allotted time. When time runs out, play passes to the next adjacent player of the other team. The playing team receives one point for correct guesses and one penalty point if "taboo" words are spoken.

Табу

Правила игры:

Четное число игроков от четырех, до десять, чередуясь вокруг в кругу. Игроки сменяются как "говорящий", который пытается помочь товарищу по команде говорить как можно больше ключевых слов в выделенное время. Однако у каждой карты также есть "табу" (запрещенное) слова, перечисленные, которые нельзя говорить. Если "говорящий" говорит слово, которое есть, на карточке в противостоящей команде нажимают гудок, и "говорящий" должен объяснять следующее слово. Например, "говорящему" возможно выпадет слово "бейсбол". Нельзя использовать слова такие как: "спорт", "игру", "времяпрепровождение", "нападающего", "питчера" или сам "бейсбол" как подсказки. "Говорящий" может не сказать часть "запретного" слова; например, использовать "основы" запретные в бейсболе. "Говорящий" может только говорить товарищам, чтобы они угадали слово; жесты, звуки (например, лаять), или рисунки запрещены. Пение разрешено, если певец поет слова вместо того, чтобы жужжать или насвистывать мелодию. Намеки

"говорящего" могут не совпадать с запретным словом или быть сокращением запретного слова.

В то время как "говорящий" говорит товарищам по команде, они могут высказать столько предположений, сколько они хотят без штрафов за неправильные предположения. Как только команда правильно угадывает слово точно как написано на карточке "говорящий" берет карточку с другим словом, пытаясь сказать как можно больше слов за определенное время. Когда время заканчивается, в игру вступает игрок с другой команды. Играющая команда получает одно очко за угаданное слово и одного штрафное очко, если "запретные" слова произнесены.