

ЭКИВОКИ

ДЛЯ ДРУЗЕЙ



ПРАВИЛА ИГРЫ



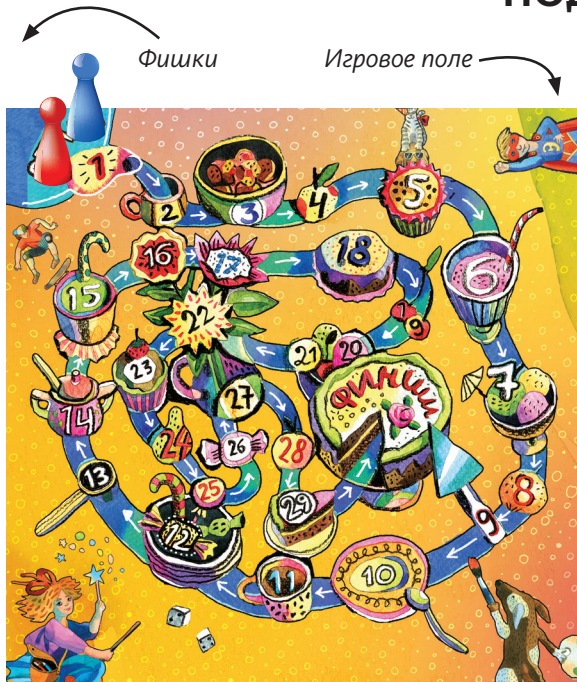
www.ekivoki.ru
game@ekivoki.ru
#ЭКИВОКИ

ЭКИВОКИ. ДЛЯ ДРУЗЕЙ

В игре «Экивоки» нужно объяснять загаданные слова необычными способами: изображать жестами, рисунками, звуками, разгадывать «данетки» и т. д. На каждое задание обычно даётся 1 минута. Если слово отгадано, фишка идёт вперёд. Победит тот, чья фишка первой придёт к финишу.

Версия «Экивоки. Для друзей» предназначена для семьи или компании, в которой есть игроки 7–8 лет и старше. Самым младшим игрокам будет полезно сыграть первую партию вместе с более опытными друзьями или со взрослыми.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Карты «На пятёрку!»



Если на кубике выпадает от 1 до 5, берите карту из этой колоды.

Карты «На шестёрку!»



Если на кубике выпадает 6, берите из этой колоды.

Задания находятся на обеих сторонах карт. Выполняйте задания с одной стороны карт, пока они не закончатся. Потом можно использовать слова с другой стороны.

Перед самой первой партией тщательно перетасуйте карты в каждой колоде! В дальнейшем этого делать не нужно.



Пластелин



Кубик



Песочные часы

Принадлежности для рисования не входят в набор.

КТО ЗА КОГО?

Если вас 6 человек или более, разбейтесь на команды. Оптимально — 2 команды по 3–4 человека.

Каждая команда выбирает себе фишку и ставит её на «Старт».

Если вас 2–5 человек, играйте каждый за себя.

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит её на «Старт».

Если вы хотите играть одной командой и вместе идти к финишу, выберите режим «Злая фишка».

Команда выбирает одну фишку для себя и одну Злую фишку. Обе ставят на «Старт».

РЕЖИМ «ЗЛАЯ ФИШКА»

Все играют за одну команду. На игровом поле соревнуются фишка вашей команды (например, жёлтая) и Злая фишка (например, красная).

Когда ваша команда успешно справляется с заданием, ваша фишка идёт вперёд. Если команда не справляется, вперёд идёт Злая фишка. Ваша задача — прийти к финишу быстрее, чем Злая фишка.

Если у игроков мало опыта, они могут 3 раза бросить кубик и выполнить задания. Злая фишка вступает в игру на 4-й ход.

КТО ХОДИТ ПЕРВЫМ?

Партию начинает игрок, который выбросил на кубике большее число.

Если играете командами

Игрок, который выбросил большее число, становится объясняющим. Его команда отгадывает. Затем ход переходит следующей команде по часовой стрелке.

Когда ход вернётся к команде, объясняет следующий игрок по часовой стрелке, остальные отгадывают.

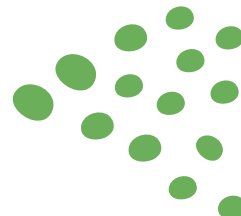
Если играете каждый за себя

Игрок объясняет, все остальные отгадывают. Затем ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.



Если вы играете в режиме «Злая фишка»

Игрок объясняет, остальные отгадывают. Затем ход передаётся следующему игроку в команде по часовой стрелке.



НУ ЧТО, ГОТОВЫ? ПОЕХАЛИ!

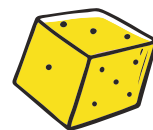
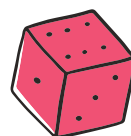
ПРАВИЛА ИГРЫ

ТВОЙ ХОД

1. В свой ход сначала брось кубик!

Какое число выпало? Стоп! Не спеши ходить фишкой. Сначала надо выполнить задание.

Обязательно запомни, сколько выпало на кубике. Если справишься с заданием, именно на такое количество клеток пройдёт вперёд фишка.



2. Возьми карточку, найди на ней твоё задание

Если выпало от 1 до 5

Возьми карточку из колоды «На пятёрку!». Найди на ней число, которое выпало на кубике. Это твоё задание.



Например, выпало 3. Значит, нужно объяснить слово «Гитара», слепив её из пластилина. Если слово отгадают, то фишка пройдёт вперёд на 3 клетки.

Потехе — час!	
Наоборот	Классики
Рисунок	Кино
3. Пластилин	Гитара
Рисунок	Прыгать до потолка
Рисунок	Карнавал

Если выпало 6

Возьми карточку из колоды «На шестёрку!». Это шанс пройти на 6 клеток вперёд!

Волшебное зрение	
Закрой глаза и нарисуй. Нельзя подглядывать, писать буквы и цифры. 1 минута, 6 клеток вперёд.	Прочитай вслух условия задания.
Арфа	

1

Чем больше число на кубике, тем сложнее задание

3. Выполни задание: объясни слово указанным способом за 1 минуту!

Время пошло! Обычно на всё даётся 1 минута, а на задания «Да/нет» — 2 минуты.

Отгадывающие могут задавать вопросы и предлагать ответы, пока не вышло время.

Кто отгадывает?

Игра командами

Игрок объясняет слово, отгадывают только участники его команды.

Каждый за себя

Игрок объясняет слово, отгадывают все участники игры.

«Злая фишка»

Игрок объясняет слово, отгадывают все участники игры.

Для начинающих игроков время может быть увеличено. Также можно полностью отменить ограничение времени. Об этом необходимо договориться перед началом игры.

4. Стоп! Время закончилось! Успели отгадать?

Игра командами

Если участники команды успели отгадать слово за отведённое время, фишка идёт вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике в начале хода.

Если задание не выполнено, фишка стоит на месте.

Ход переходит следующей команде.

Каждый за себя

Если слово отгадано за отведённое время, вперёд идут фишки того, кто объяснял, и того, кто первым отгадал. Обе фишки идут вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике в начале хода.

Если задание не выполнено, все фишки стоят на месте.

Ход переходит следующему игроку.

«Злая фишка»

Если слово отгадано за отведённое время, фишка команды идёт вперёд. Злая фишка стоит на месте.

Если команда не успела отгадать слово, фишка команды стоит на месте. Злая фишка идёт вперёд на столько клеток, сколько выпало на кубике в начале хода.

Ход переходит следующему игроку.

Внимание! В заданиях «Блиц» и «Рифмоплёты» — собственные правила движения фишек (см. ниже).

ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Побеждает обладатель той фишки, которая пришла к финишу первой.

Если остались игроки или команды, которые в начале игры совершали свой первый ход после победителя, они имеют право сделать последний ход.

Если в результате последнего хода какая-либо фишка также достигает финиша, обладатели этих фишек делят первое место.



ПРАВИЛА ВЫПОЛНЕНИЯ ЗАДАНИЙ

Способы объяснения

Если нельзя говорить, используйте условные знаки! (см. «Подсказки»)



СЛОВАМИ. Объясните слово или выражение любыми словами. Нельзя использовать слова из задания и однокоренные слова (то есть такие слова, значительная часть которых совпадает с загаданным).



РИСУНОК. Объясните слово с помощью рисунка. Нельзя издавать звуки, жестикулировать, писать цифры и буквы.



ПЛАСТИЛИН. Объясните слово с помощью скульптуры из пластилина и любых предметов (скрепки, зубочистки и т. п.). Нельзя издавать звуки, жестикулировать, изображать буквы и цифры. Можно совершать действия получившейся фигуркой.



ЖЕСТЫ. Объясните слово жестами. Нельзя издавать звуки.



ПОДСКАЗКИ

Если нельзя говорить, используйте условные знаки.

Показывайте их жестами, рисуйте или лепите из пластилина.

РОБОТ

Если это слово отвечает на вопросы «кто?» или «что?»

ВЫСИЖИВАТЬ

Если это слово отвечает на вопрос «что делать?»

ЖЁЛТЫЙ

Если это слово отвечает на вопросы «какой?», «чей?»

ВЕЗДЕ

Это слово отвечает на вопрос «как?», «когда?», «где?» и т. п.



Это маленькое служебное слово



Это слово можно разделить на 2 части

Настраивайте игру под вашу компанию

Вы можете заранее договориться об изменениях правил. Например, увеличить время отгадывания; отменить ограничение времени; разрешить заменять задание, например, 3 раза в ходе одной партии и т. д. В случае возникновения спорных ситуаций договаривайтесь или решайте спор с помощью жребия.

Что делать, если слова начали повторяться?

В набор входит более 1000 слов для объяснения. Когда вы сыграете все карточки, вам начнут иногда попадаться уже сыгранные слова. Это не значит, что все слова закончились, просто именно это слово уже попадалось ранее.

В этом случае рекомендуется убрать эту карточку вниз колоды и взять следующую. При этом кубик перебрасывать не нужно, возьмите задание с таким же числом.



КОНТАКТЫ:

www.ekivoki.ru — официальный сайт издательства «Экивоки» и интернет-магазин.

game@ekivoki.ru — наша почта. Пишите!

