

ЭКИВОКИ

2-я редакция

ПРАВИЛА

Ваша задача — провести свою фишку от дверей дома до чердака быстрее, чем соперники. Все просто: бросьте кубик, выполните задание, пройдите вперед. Задания заключаются в том, чтобы объяснять и отгадывать слова тем или иным способом.

На выполнение задания, как правило, дается 1 минута.

В «Экивоки» можно играть большой компанией, маленькой и даже вдвоем.

ИГРА КОМАНДАМИ:

Оптимально: 2 команды по 3–5 человек. Может быть больше и команд, и игроков.

Игрок объясняет слова своей команде. Если команда успела за 1 минуту дать правильный ответ, ее фишка идет вперед. Если нет, команда остается на месте.

КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ:

Оптимально: 3–4 человека. Если игроков больше, лучше играть командами.

Игрок объясняет слова, отгадывают все участники. Если за 1 минуту дан правильный ответ, вперед идут фишки того, кто объяснял, и того, кто первым отгадал слово.

ТЕТ-А-ТЕТ:

Можно быть соперниками. А можно – союзниками.

Один игрок объясняет слова другому. Если слово отгадано, вперед идет фишка того, кто объяснял. Если слово не отгадано, объясняющий остается на месте, а отгадывающий отходит на 1 клетку назад.



Сначала бросьте кубик. Выпавшее число показывает, какое слово на карточке нужно объяснить и каким способом. Если справитесь с заданием, пройдете вперед на столько же клеток.

NB: В ходе текущей партии берите задания только с определенной стороны карточек. Например, только с оранжевой.

■ СЛОВА

Объясните слово или выражение любыми словами, кроме тех, которые содержатся в задании (включая предлоги, союзы и т.п.), и их однокоренных. Награда за успех – 1 клетка вперед.

■ НАБОРОТ

Прочитайте вслух загаданное слово **наперед** (не более 3-х раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать. Награда за успех – 2 клетки вперед.

■ РИСУНОК

Объясните слово с помощью **рисунка**. Нельзя издавать звуки, жестикулировать, писать цифры и буквы. Можно обозначить схему предложения или словосочетания с помощью условных знаков (см. «Подсказки»). Награда за успех – 3 клетки вперед.

■ ЖЕСТЫ

Объясните слово **жестами**. Нельзя издавать звуки. Можно показывать на предметы. Используйте условные знаки, чтобы обозначить схему предложения или словосочетания (см. «Подсказки»). Награда за успех – 4 клетки вперед.

■ ДА/НЕТ

Чтобы отгадать слово, ваша команда (или соперники – если вы играете каждый за себя) **задает вопросы**. Игрок может отвечать только «да» или «нет». На выполнение этого задания может быть дано **2 минуты**. Награда за успех – 5 клеток вперед.

NB: Если вы играете командами и ваши соперники не смогли дать правильный ответ в отведенное на это время, вы можете предложить свой вариант ответа. Отгадаете – пройдете вперед на 1 клетку.



«Шесть» - значит «экивоки»

Если на кубике выпало «шесть», возьмите карточку с заданиями-экивоками из соответствующей колоды. В это издание игры вошло 18 типов экивоков. На каждой карточке указано, что именно нужно объяснить, каким способом, за какое время и каково вознаграждение. В том числе вам встретятся задания объяснять слова новыми способами:

■ ПЕСНЯ

Спойте песню (можно несколько), в которой есть загаданное слово. Само слово произносить нельзя ("Пи-ип!"). Можно петь на иностранных языках. Объясните как можно больше слов из предложенных на карточке за 1 минуту. За каждое отгаданное слово пройдите на 2 клетки вперед.

■ ПЛАСТИЛИНОВАЯ КОРОВА

Объясните слово с помощью **скульптуры**. Используйте пластилин и любые предметы (скрепки, зубочистки и т.п.). Нельзя изображать буквы и цифры, жестикулировать и издавать звуки. На выполнение задания дается 2 минуты. Если слово отгадано, пройдите на 6 клеток вперед.

Что еще может встретиться по пути на чердак

NB: Эти клетки действуют только во время игры командами.



АУКЦИОН Если фишка попала на такую клетку, то слово отгадывают все команды. Вперед пойдет та из них, которая назовет правильный ответ раньше всех. Если правильный ответ назван одновременно хозяевами фишки и их соперниками, вперед идут хозяева. В случае спорной ситуации бросьте жребий. Если вы остались стоять на «Аукционе», то второй раз эта клетка не действует.



ВРЕДИНА Если, находясь на такой клетке, ваша команда успешно справилась с заданием, то вы идете вперед, а ваши соперники – на 1 клетку назад.



КАРМА Если задание выполнено успешно, команда идет вперед на то число, которое выпало на кубике. А если задание не выполнено, то команда идет на такое же количество клеток назад.



ЭНТРОПИЯ Попав на эту клетку, вы можете взять карточку из любой колоды и выбрать любое задание.

ЭКИВОКИ

2-я редакция

ПОДСКАЗКИ

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ хорошо перетасуйте карты в каждой колоде. Это нужно для того, чтобы темы и типы заданий чередовались равномерно. В дальнейшем колоды перетасовывать не рекомендуется.

ИСПОЛЬЗОВАННУЮ КАРТОЧКУ всегда кладите вниз колоды.

ЕСЛИ ЗАДАНИЕ ВАМ УЖЕ ВСТРЕЧАЛОСЬ, просто уберите карточку вниз колоды и возьмите следующую.

Как быстрее отгадать слово

ЗАДАЙТЕ НАПРАВЛЕНИЕ: прежде чем объяснять слово, сообщите другим игрокам тему задания (она указана на всех карточках). Это поможет отгадать слово быстрее.

ИСПОЛЬЗУЙТЕ УСЛОВНЫЕ ЗНАКИ, когда рисуете или объясняете жестами:

РОБОТ

Существительное

НАД

Служебное слово

ВЫСИЖИВАТЬ

Глагол

МУХОБОЙКА

Слово, состоящее из двух частей

ЖЕЛТЫЙ

Прилагательное

Смело показывайте на пальцах или с помощью условных знаков, сколько слов содержит задание.

НЕ СДАВАЙТЕСЬ! Не знаете слово или выражение? Выкручивайтесь! Делите слова на части, используйте похожие по звучанию, задействуйте ассистентов и предметы. Подключайте фантазию и артистизм, и все получится!

Что означают темы заданий

КУЛЬТПРОСВЕТ Все, что связано с культурой – от классики до современных субкультур.

ВЕСТИ ИЗ ПРОШЛОГО Люди, события, предметы из прошлого. Впрочем, не исключено, что они могут существовать и в настоящем.

ВЕРЮ-НЕ-ВЕРЮ Верования, религии, сказки, мифы, городские легенды, суеверия и т.п.

КРАСОТА И ЗДОРОВЬЕ Здоровый образ жизни, красота и все, что связано с человеческим телом.

МАТЬ-ПРИРОДА Название говорит само за себя.

КУШАТЬ ПОДАНО Все, что может быть съедено или использовано для приготовления пищи и ее поедания.

КОНКРЕТНО Все, что можно не только увидеть, но и потрогать. Тема охватывает конкретные вещи, предметы – как правило, привычные и часто встречающиеся в нашей повседневной жизни.

ШКОЛА Школа как она есть.

Где взять новые задания

Новые дополнительные наборы карт спрашивайте в магазинах или ищите на официальном сайте игры www.ekivoki.ru. Некоторые новые темы можно скачать бесплатно, распечатать самостоятельно или в типографии.



ИГРА «ЭКИВОКИ»:

Игровое поле — 1 шт.

Фишки — 4 шт.

Кубик — 1 шт.

Песочные часы на 1 мин. — 1 шт.

Пластилин

Правила и подсказки

