

# ЭКИВОКИ

## ЛЕТО

### Что нового в «летней» версии?

- 3 новые темы
- 450 новых заданий на карточках-пятерках
- 90 новых «экивоков»
- компактное игровое поле можно соединить с полем из набора «Экивоки. Зима», и партия станет в два раза интереснее!

Игра совместима с другими играми серии «Экивоки» несмотря на небольшие отличия в оформлении и порядке заданий на карточках.

## КАК ИГРАТЬ?

Ваша задача – провести свою фишку или фишку вашей команды от старта до финиша быстрее, чем соперники. Все просто:

- бросьте кубик;
- возьмите карточку и найдите на ней задание, которое соответствует выпавшему числу;
- число показывает:
  - какое слово нужно объяснить,
  - каким способом,
  - на сколько клеток вперед вы сможете пройти, если слово будет отгадано;
- обычно на объяснение и отгадывание дается 1 минута.

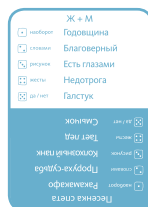
Если слово отгадано, ваша фишка идет вперед. Если нет – стоит на месте.

А теперь чуть подробнее...

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ ТЩАТЕЛЬНО ПЕРЕТАСУЙТЕ КАРТЫ В КАЖДОЙ КОЛОДЕ. В ДАЛЬНЕЙШЕМ ЭТО ДЕЛАТЬ НЕ РЕКОМЕНДУЕТСЯ. ВСЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫЕ КАРТЫ УБИРАЙТЕ ВНИЗ КОЛОДЫ.

На каждой карточке два набора заданий. Рекомендуется сначала сыграть все задания в колоде с одной стороны карт, например, с более светлой, а потом перейти на «темную» сторону и отгадывать слова оттуда.



Светлая  
сторона

Темная  
сторона

## 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: 3–5 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.

## ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ



### Если на кубике выпало от «одного» до «пяти»

#### 1 НАОБОРОТ

Прочитайте вслух загаданное слово задом наперед (не более 3-х раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать. Награда за успех – 1 клетка вперед.

#### 2 СЛОВАМИ

Объясните слово или выражение любыми словами, кроме тех, которые содержатся в задании, и их однокоренных. Награда за успех – 2 клетки вперед.

#### 3 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.

#### 4 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.

#### 5 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.

\*Если слово не отгадано за 2 минуты, можно продолжить отгадывание, пока игроки не сдадутся или пока не будет дан правильный ответ. Если отгадали, 1 клетка вперед. Если сдались, задание провалено.



### «Шесть» – значит «экивоки»

Если на кубике выпало «шесть», возьмите карточку с заданиями-экивоками из соответствующей колоды. На каждой карточке указано, что именно нужно объяснить, каким способом, за какое время и каково вознаграждение. Например:

**БОЛЬШОЕ УХО.** Используйте звуки, чтобы объяснить загаданное слово. Встаньте так, чтобы отгадывающие вас не видели, но хорошо слышали. Можно использовать звукоподражательные слова («кря-кря», «буль-буль» и т.п.), междометия, интонации, песни (без слов!), а также применять предметы и действия для извлечения нужных звуков. Можно перед объяснением объявить, сколько слов загадано и что это – глагол, существительное или прилагательное и т.п.

**ПЛАСТИЛИНОВАЯ КОРОВА.** Объясните загаданное слово с помощью скульптуры. Можно использовать пластилин и любые предметы (скрепки, зубочистки и т.п.). Можно совершать действия получившейся фигуркой. Нельзя изображать буквы и цифры, жестикулировать и издавать звуки.

**ШТУКА.** Объясните загаданное словами кроме тех, которые содержатся в задании, и их однокоренных. Все неодушевленные существительные следует заменить на слово «штука» (или «предмет» и т.п., как договоритесь), а все неодушевленные – на слово «существо» (или «тварь» и т.п.).

- За каждое использование существительного отнимается 1 очко от выигрыша.
- Если объясняющий использует слово, имеющее тот же корень, что и загаданное, задание считается невыполненным.

### БЛИЦ

Объясните загаданное словами кроме тех, которые содержатся в задании и их однокоренных. Пройдите вперед на столько клеток, сколько слов было угадано. Если вы играете «каждый за себя» или если объясняющая команда стоит на клетке «Аукцион»\*, вперед идут также те игроки / команды, которые успешно отгадывали слова: на столько клеток, сколько слов удалось отгадать.

\* Если задание «Блиц» выпало на клетке «Карма». Объясняющий игрок или команда проходят вперед на столько клеток, сколько слов было успешно объяснено, а затем на столько клеток назад, сколько слов объяснить не удалось.

\* Если задание «Блиц» выпало на клетке «Вредина». Соперники отходят назад только в том случае, если объясняющему игроку или команде удалось успешно объяснить все загаданные слова.

**ОЧЕНЬ ИЗЯЩНЫЕ ИСКУССТВА.** Можно рисовать как само загаданное произведение, так и просто попытаться с помощью рисунка показать его название или имя автора. Для того, чтобы ответ был засчитан, достаточно назвать что-то одно: автора или название.

**ЖИВОПИСЬ ЖЕСТА.** Объясняющий имеет право прибегнуть к помощи других игроков. Например, расставить их так, как на загаданной картине. Для того, чтобы ответ был засчитан, достаточно назвать что-то одно: автора или название. Нельзя издавать звуки.

**КТО НА ФОТО?** Задача – как можно точнее передать сходство с фотографией. Нельзя жестикулировать, писать буквы и цифры.

**МУЛЬТЯШ.** В этом задании загаданы не только персонажи мультфильмов, но и герои кино и телевидения. Покажите жестами. Нельзя издавать звуки.

### Что еще может случиться по пути к финишу



**АУКЦИОН** Эта клетка действует, только когда вы играете командами. В отгадывании участвуют все игроки. В случае успеха вперед пройдут объясняющие и та команда, которая первой назовет правильный ответ. Если правильный ответ назвали одновременно команда, стоящая на «Аукционе», и соперники, то вперед идет команда, стоящая на «Аукционе». В случае спорной ситуации бросьте жребий. Если вы остались стоять на «Аукционе», то второй раз эта клетка не действует.



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



**КАРМА** Стоя на этой клетке, как и в обычном случае, бросьте кубик. Выпавшее число показывает, какое задание вы должны выполнить, на какое количество клеток вперед сможете пройти в случае успеха и на какое количество пройдете назад, если не справитесь с заданием.



**ЭНТРОПИЯ** Стоя на этой клетке, вы можете взять карточку из любой колоды и выбрать любое задание.



Выполните задание «Рисунок». В случае успеха пройдите на 4 клетки вперед.



Выполните задание «Жесты». В случае успеха пройдите на 5 клеток вперед.



Выполните задание «Да/Нет». В случае успеха пройдите на 6 клеток вперед.

## ПОДСКАЗКИ

### Финиш

Побеждает команда или игрок, чья фишка первой встала на клетку «Финиш» или перешла ее. Если первыми финишировали те, кто первыми же и стартовали, то игроки / команды, стартовавшие позднее, имеют право сделать последний ход. Если кто-то из них в результате тоже достигнет финиша, то приз за первое место делится на всех добежавших.

## Как быстрее отгадать слово

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

**НЕ ЗНАЕТЕ СЛОВО ИЛИ ВЫРАЖЕНИЕ?** Разрешается подглядывать в интернет. Но даже если это невозможно, шансы объяснить незнакомое слово очень высоки. Делите слова на части, используйте похожие по звучанию, задействуйте ассистентов и предметы. Подключайте фантазию и артистизм, и все получится!

Используйте условные знаки, когда рисуете, лепите или объясняете жестами.



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

### ВАША ИГРА – ВАШИ ПРАВИЛА!

Если вы столкнулись с ситуацией, которая не оговорена в этих правилах, – договаривайтесь.

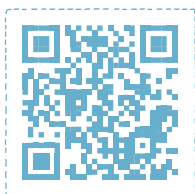
*Настраивайте игру под свою компанию: вы можете уменьшить время на выполнение задания или вообще снять это ограничение; можно разрешить заменять карточки, если задание слишком сложное (например, не более 2-х раз за игру); усложнить правила финиша и т.п.*

### Что означают темы заданий

«Ж+М». Флирт, любовь, ревность, гендерные войны, стереотипы и их разрушение.

«ПЕСЕНКА СПЕТА». Вы можете презирать попсу, но вы удивитесь, как много песен вы знаете почти наизусть. Стыдно, но весело!

«АКТИВНЫЙ ОБРАЗ ЖИЗНИ». Посвящается всем, кто так и не дошел до спортзала, хотя очень хотел.



#### ИГРА «ЭКИВОКИ»:

Карты с заданиями: 2 колоды по 45 шт.

Игровое поле

Фишки – 5 шт.

Кубик – 1 шт.

Песочные часы на 1 мин. – 1 шт.

Пластилин – 1 брусок

Правила и подсказки