

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 в свой ход взять карточку из любой колоды и выбрать любое задание.

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 на первое место делится на всех добежавших.

В режиме «Против Евы» игроки побеждают, если достигли финиша раньше Евы.

ПОДСКАЗКИ

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.

РОБОТ

ВЫСИЖИВАТЬ

ЖЕЛТЫЙ

Существительное

Глагол

Прилагательное

НАД

МУХОБОЙКА

Служебное слово

Слово, состоящее из двух частей

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 двух раз за игру); усложнить правила финиша и т. п.

Полезные ссылки:

www.ekivoki.ru – официальный сайт, интернет-магазин «Экивоки» и бесплатный сервис Print&Play: создавайте собственные карточки с заданиями, печатайте и играйте!

vk.com/ekivoki.game — наша уютная группа в соцсети «ВКонтакте».

game@ekivoki.ru — наш email.

Что такое ШКЯ?

Эти «Экивоки» посвящены одному из наших любимых пабликов. ШКЯ (Шутки, Кайф, Яшперница) – некрасивый, но очень смешной, ироничный и правдивый мир, созданный художницей Евой Морозовой. Если вы тоже знаете и любите ШКЯ, обнимаем! А если нет, то скорее познакомьтесь с комиксами и мультиками Евы.



vk.com/lovim_kaifyli



t.me/shkya

<https://shkya-shop.ru>

ЭКИВОКИ

ШКЯ (Шутки. Кайф. Яшперница)

Отложите все дела и займитесь наконец чем-то полезным – сыграйте в «Экивоки. ШКЯ».

Осторожно! Может отогнать тоску и вызвать приступ хорошего настроения.

Новые «Экивоки» — новые темы!

«Вкусная и здоровая пицца». Пока не доешь, из-за стола не выйдешь!

«Житейские неурядицы». То бабка наорет, то дед последний брикет творога из-под носа уведет. День такой. «Пятница». Прогуляться в пивной ларек, взять полторашку «Абаканского» и закусить чипсами. Один раз живем! «Мое тело неповторимо». Бабушка говорит, что я самый красивый!

«Офис». Суровые будни тружеников 5/2.

«Простые радости жизни». Варешки на батарее почти высохли, а чаек уже ждет на столе. Счастье в мелочах.

«Прощай, молодость». Выросли и начали понимать.

«Тьма и демоны». Монстры из-под кровати, внутренние демоны и прочие адские твари.

Игра совместима с другими играми серии «Экивоки».

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.

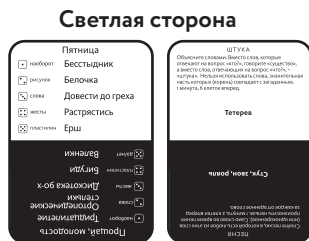
Если слово отгадано, ваша фишка идет вперед.

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 в низ колоды.

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



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, фишка остается на месте.

КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ:

Оптимально: 3–5 человек. 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.

ПРОТИВ ЕВЫ:

На игровом поле соревнуются общая фишка игроков (выберите любую, кроме фишки Евы) и фишка Евы.

Если игроки успешно справляются с заданием, их фишка идет вперед. Если нет – вперед идет фишка Евы. Задача игроков – прийти к финишу раньше Евы.

Подходит для игры вдвоем.



ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ

 Если на кубике выпало от одного до пяти

Возьмите карточку из соответствующей колоды и выполните выпавшее задание. В случае успеха продвиньте свою фишку вперед на столько клеток, сколько выпало на кубике.

НАОБОРОТ

Прочитайте вслух загаданное слово **задом наперед** (не более трех раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать.

СЛОВАМИ

Объясните слово или выражение любыми **словами**, кроме тех, которые содержатся в задании, и их однокоренных.

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»).

ЖЕСТЫ

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

ДА/НЕТ

Чтобы отгадать слово, ваша команда (или соперники, если вы играете каждый сам за себя) **задает вопросы**. Игрок может отвечать только **«да» или «нет»**. На выполнение этого задания может быть дано **2 минуты***. В случае успеха продвиньте свою фишку вперед на столько клеток, сколько выпало на кубике. Справились за 1 минуту? Получите суперприз – пройдите вперед на 1 клетку больше, чем выпало.

Например, если на кубике выпало четыре и вы справились за 2 минуты, пройдите вперед на 4 клетки, если слово отгадано за 1 минуту – на 5 клеток.

** По договоренности вы можете добавлять время на выполнение задания, но каждая дополнительная минута начиная с третьей будет отнимать одно очко.*

Режим «Против Евы»: фишка Евы идет вперед на столько клеток, сколько выпало на кубике, если игроки сдались или не отгадали слово после всех добавленных минут.

ПЛАСТИЛИН

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



Если выпала шестерка

Возьмите карточку с заданиями-экивоками из соответствующей колоды. На каждой карточке указано, что нужно объяснить, каким способом, за какое время и каково вознаграждение. А здесь мы собрали важные примечания на случай возникновения вопросов.

БЛИЦ. Если вы играете в режиме «Каждый за себя», вперед идут также те игроки, которые успешно отгадывали слова: на столько клеток, сколько слов удалось отгадать.

В режиме «Против Евы» фишка игроков идет вперед на столько клеток, сколько слов было отгадано. Фишка Евы идет вперед на столько клеток, сколько слов НЕ было отгадано.

БОЛЬШОЕ УХО. Можно использовать звукоподражательные слова («кря-кря», «буль-буль» и т.д.), междометия, интонации (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.

ШУКА. Вы можете сами договориться о том, какие слова использовать вместо одушевленных и неодушевленных существительных.

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

ПЕСНЯ. Песни могут быть на любом языке, и их может быть сколько угодно. За каждое отгаданное слово пройдите на 2 клетки вперед.

В режиме «Против Евы» каждое слово, которое не было отгадано, продвигает фишку Евы на 2 клетки вперед.

Что еще может случиться по пути к финишу



ВРЕДИНА. Если вы и ваша команда, находясь на этой клетке, успешно справились с заданием, то вы идете вперед, а ваши соперники (или фишка Евы) – на 1 клетку назад.



КАРМА. Стоя на этой клетке, как и в обычном случае, бросьте кубик. Выпавшее число показывает, какое задание вы должны