

ЭКИВОКИ

Эта игра из серии «Экивоки» подойдет как для большой компании, так и для всей семьи.
Что нового в «космической» версии?

- 5 новых тем
- 900 новых заданий на человеко-карточках
- 180 новых экивоков на инопланетяньских картах
- 2 игры в 1 коробке: поле, состоящее из 6 пазлов, можно использовать как самостоятельную игру-ходилку

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,
- найдите на карточке задание, которое соответствует выпавшему числу,
- объясните слово или выражение указанным способом (обычно на объяснение и отгадывание дается 1 минута).

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

А теперь чуть подробнее...

ТЫ ПРОСТО
КОСМОС



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Соберите игровое поле. Это ответственное дело можно доверить детям.

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.



В «Экивоки» можно играть большой или маленькой компанией и даже вдвоём.

ИГРА КОМАНДАМИ
Оптимально: 2 команды по 3-5 человек. Может быть больше команд и больше игроков.

Игрок объясняет слова своей команде. Если команда успела за 1 минуту дать правильный ответ, её фишка идет вперёд. Если нет, команда 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, вперёд 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, вперёд идет фишка того, кто объяснял. Если слово не отгадано, объясняющий остается на месте, а отгадывающий отходит на 1 клетку назад.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Сначала бросьте кубик

ЕСЛИ ВЫПАЛО ОТ «ОДНОГО» ДО «ПЯТИ»

Возьмите человеко-карточку.



Объявите тему задания перед началом объяснения

Найдите слово, которое вам нужно объяснить

ПРАВИЛА ОБЪЯСНЕНИЯ СЛОВ

• НАОБОРОТ

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

• 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 – 2 клетки вперёд.

• 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 вперёд.

• ПЛАСТИЛИН

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. Награда за успех – 4 клетки вперёд. Можно дать 2 минуты на выполнение.

• ЖЕСТЫ

Объясните слово жестами. Нельзя издавать звуки. Можно указывать на предметы. Используйте условные знаки, чтобы обозначить схему предложения или словосочетания (см. «Подсказки»). Награда за успех – 5 клеток вперёд.

ЕСЛИ ВЫПАЛО «ШЕСТЬ»

Возьмите карточку из инопланетянской колоды.



Перед началом объяснения объявите тип и условия задания.

На карточках указано, какое слово нужно объяснять, каким способом, за какое время и каково вознаграждение за успех.

НАПРИМЕР:

ДА/НЕТ* Чтобы отгадать слово, ваша команда (или соперники – если вы играете каждый за себя) задает вопросы. Игрок может отвечать только «да» или «нет».

**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.*

БЛИЦ. Объясните загаданное словами кроме тех, которые содержатся в задании и их однокоренных. Пройдите вперед на столько клеток, сколько слов было угадано. При игре каждый за себя вперед идут те игроки, кто успешно отгадывал слова: на столько клеток, сколько слов удалось угадать.

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. Дается 1 минута. Награда за успех – 6 клеток вперед.

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.

ЧТО ЕЩЁ МОЖЕТ СЛУЧИТЬСЯ ПО ПУТИ К ТАУ КИТА: ИГРОВОЕ ПОЛЕ

ХОДИЛКА

Игровое поле можно использовать как самостоятельную игру-ходилку. Следуйте за кубиком!

Зелёные клетки: Добрый знак. Попав на такую клетку, вы, скорее всего, переместитесь вперёд. Следите за белой пунктирной линией.

Красные клетки: Дурной знак. Скорее всего, вам придется пропустить ход или вернуться назад. Следите за красной пунктирной линией.

«Дай шесть!» Попав на эту клетку, бросать кубик не нужно. Дождитесь своего хода и пройдите вперед на 6 клеток!



«ЭКИВОКИ» С СОБЫТИЯМИ

События на игровом поле-ходилке добавят игре интриги и интересных заданий.

Зелёные клетки: Дождитесь своего хода, возьмите человеко-карточку и выполните задание, написанное рядом с клеткой. Если справитесь, пройдёте вперед на соответствующее количество клеток или просто следите за белой пунктирной линией. Если вы не справитесь с заданием, дождитесь своего хода и действуйте как на обычной клетке.

Красные клетки: Если, стоя на этой клетке, вы не справитесь с заданием, придется отойти назад. Насколько далеко? Подскажет красная пунктирная линия.

«Дай шесть!» Попав на эту клетку, дождитесь своего хода и возьмите инопланетянскую карточку.

6, 21, 38 – Клетки-подарки. Пройдите еще на 1 дополнительный шаг вперед, не дожидаясь своего следующего хода.

36, 44 – Клетки выбора. Дождитесь своего следующего хода и выбирайте: просто пройти на 1 клетку вперед или рискнуть: взять человеко-карточку и выполнить любое задание. Если справитесь с этим заданием, пройдете на соответствующее количество клеток вперед.

«ЭКИВОКИ» БЕЗ СОБЫТИЙ

Перед началом игры вы можете выбрать режим «Без событий».

В этом случае просто игнорируйте все события на игровом поле. Ведите фишки последовательно от «старта» до «финиша». Ваше состязание будет более спортивным и строгим.

Если вы хотите сочетать оба режима (например, одна команда играет «С событиями», другая «Без событий»), сообщите нам, что из этого получится!

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

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.

ПОДСКАЗКИ

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.

НЕ ЗНАЕТЕ СЛОВО ИЛИ ВЫРАЖЕНИЕ?

Разрешается подглядывать в интернет. Но даже если это невозможно, шансы объяснить незнакомое слово достаточно велики. Делите слова на части, используйте похожие по звучанию, задействуйте ассистентов и предметы. Подключайте фантазию и артистизм, и все получится!

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!

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

«Трава у дома». То, что будет особенно часто сниться космическому путешественнику вдали от родной Земли. Дом, малая родина, школа, всё, что окружает нас с раннего детства и составляет наш собственный маленький космос.

«Эти странные земляне». Взгляните на человечество глазами пришельца. Некоторые вещи вам покажутся странными, многие – смешными.

«Удивительная планета». В фокусе – планета Земля, но представьте, что вы видите эту планету впервые.

«Открытый космос». Путешествие к краю Вселенной на космическом корабле. Созвездия, галактики, туманности, незнакомые формы жизни, контакты с внеземным разумом и т.д.

«Золотой диск “Вояджера”». Ремёсла, искусство, творчество.

РОБОТ

Существительное

ЖЕЛТЫЙ

Прилагательное

ВЫСИЖИВАТЬ

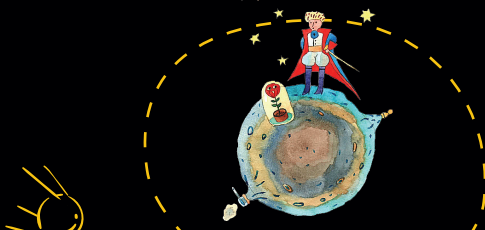
Глагол

НАД

Служебное слово

МУХОБОЙКА

Слово из двух частей



ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ:

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

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

custom.ekivoki.ru – наш бесплатный сервис «Print & Play». Здесь можно создать собственные карточки для игры и скачать их в формате *PDF, чтобы затем распечатать на принтере или в типографии.

game@ekivoki.ru – наш настоящий email.

Игра «Экивоки. Космос»:

- Игровое поле-пазл: 6 пазлов
- Фишки – 5 шт.
- Кубик – 1 шт.
- Песочные часы на 1 мин. – 1 шт.
- Пластилин – 1 брусок
- Правила и подсказки

