

ЭКИВОКИ

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.

Играть в «Экивоки» можно большой компанией. А можно маленькой.

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 — стоит 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.

NB: Бросьте монетку, чтобы выбрать, с какой стороны карточек вы будете брать задания в ходе текущей партии.

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

СЛОВА Объясните слово или выражение **любыми словами**, кроме тех, которые содержатся в задании (включая предлоги, союзы и т.п.), и их одно-коренных. Если задание выполнено, пройдите на 1 клетку вперед.

ПЕСНЯ Спойте **песню** (можно несколько), в которой есть загаданное слово (любое из предложенных на выбор). Само слово произносить нельзя. Можно петь на иностранных языках. Если задание выполнено, пройдите на 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). Если задание выполнено, пройдите на 5 клеток вперед.

NB: Если слово не отгадано за отведенное на это время, свой вариант ответа могут предложить соперники. Отгадают — пройдут на 1 клетку вперед.

НАОБОРОТ Прочитайте вслух загаданное слово **задом наперед** (не более 3-х раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать. Если задание выполнено, пройдите на 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). Если задание выполнено, пройдите на 4 клетки вперед.

ДА / НЕТ Чтобы отгадать слово, **команда задает вопросы**. Игрок может отвечать только «да» или «нет». На выполнение этого задания может быть дано **2 минуты**. Если задание выполнено, пройдите на 6 клеток вперед.



Клетка «Э»

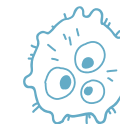
Если ваша фишка попала на клетку «Э», кубик бросать не нужно. Возьмите карточку из колоды «Экивоки». На карточке указаны задание и вознаграждение за успех.

Что еще может встретиться по пути на чердак

NB: Эти клетки действуют только во время игры командами.



АУКЦИОН Если ваша фишка попала на такую клетку, то слово отгадывают все команды. Если вы назовете правильный ответ раньше или одновременно с соперниками, то сможете идти вперед. Если соперники скажут ответ быстрее, то вперед пойдут они. 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.



СЛОЖИТЕ ЛИСТ ВТРОЕ, И ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИМ СТАНЕТ УДОБНЕЕ.

ЭКИВОКИ

ПОДСКАЗКИ

Перед первой игрой

КАРТОЧКИ «ЗАДАНИЯ»

Возьмите обе колоды, объедините и перетасуйте, чтобы темы заданий чередовались равномерно. В дальнейшем колоды перетасовывать не рекомендуется.

КАРТОЧКИ «ЭКИВОКИ»

Возьмите обе колоды, объедините и перетасуйте, чтобы типы заданий чередовались равномерно. В дальнейшем колоды перетасовывать не рекомендуется.

NB: Для игры вам понадобятся принадлежности для рисования.

Как лучше использовать карточки

ЧЕРЕДУЙТЕ СТОРОНЫ: берите задания с одной определенной стороны карточек в течение 6–7 игр, затем меняйте сторону. Вероятность встретить уже знакомое задание будет гораздо ниже.

УБИРАЙТЕ ВНИЗ КОЛОДЫ использованные карточки.

ЕСЛИ ВСТРЕТИЛОСЬ ЗНАКОМОЕ ЗАДАНИЕ, просто уберите эту 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:



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.

В ПУТЬ! Все, что связано с путешествиями и перемещением в пространстве.

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.

МИР ОЩУЩЕНИЙ Все, что нельзя взять в руки, но можно почувствовать. От мира эмоций до перепадов температур.

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 задания можно скачать бесплатно на сайте www.ekivoki.ru, распечатать самостоятельно или в типографии.

Хотите предложить свои задания или обсудить идеи? Пишите: game@ekivoki.ru

ИГРА «ЭКИВОКИ»:

Игровое поле	
Фишки	4 шт.
Кубик	1 шт.
Песочные часы на 1 мин.	1 шт.
Правила и подсказки	