

# ЭКИВОКИ

Для всей семьи

Эта игра из серии «Экивоки» подойдёт людям самых разных возрастов. Дети от 8 лет могут играть вместе со взрослыми, а с 12 лет — самостоятельно.

«Экивоки для всей семьи» совместима с другими играми серии «Экивоки».

## ПРАВИЛА

Игра заключается в том, что один игрок объясняет загаданные на карточках слова и выражения тем или иным способом: жестами, рисунками, словами и т. п. Другие должны за 1 минуту это слово отгадать.

Бросьте кубик, возьмите карточку. Выпавшее число показывает, какое слово вы должны объяснить, каким способом и на сколько клеток вперёд пройдёт ваша фишка в случае успешного выполнения задания.

Справились с заданием за отведённое время — ваша фишка идёт вперёд. Не справились — фишка остаётся на месте.

**Цель игры — быстрее всех привести свою фишку к финишу.**

### ИГРА КОМАНДАМИ

Оптимально: 2 команды по 3–5 человек (можно больше команд и игроков).

Игрок объясняет слова своей команде. Фишка команды идёт вперёд, только если её участники успели дать правильный ответ за 1 минуту.

### КАЖДЫЙ ЗА СЕБЯ

Оптимально: 3–5 человек.

Если игроков больше, лучше играть командами.

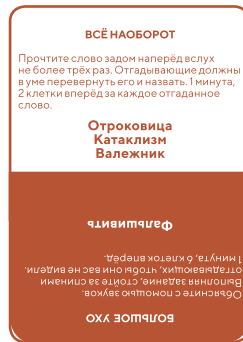
Игрок объясняет слова, отгадывают все участники. Если правильный ответ дан за 1 минуту, вперёд идут фишки и того, кто объяснял слово, и того, кто первым его отгадал.

### ДЛЯ ДВОИХ

Можно быть соперниками или союзниками.

Один игрок объясняет слова другому. Если слово отгадано, вперёд идёт тот, кто его объяснял. Если слово не отгадано, фишка отгадывающего идёт назад.

*Сначала выполните все задания со светлой стороны карточек, затем переходите к заданиям на тёмной стороне.*



Светлая сторона

Тёмная сторона



### ЕСЛИ НА КУБИКЕ ВЫПАЛО ОТ 1 ДО 5 ОЧКОВ

Возьмите соответствующую карточку. Объясните вслух тему карточки и объясните загаданное слово указанным способом за 1 минуту («Да/нет» — за 2 минуты).

**СЛОВАМИ** (1 клетка вперёд за успех). Объясните слово или выражение любыми словами. Нельзя использовать слова из задания (включая предлоги, союзы и т. п.) и однокоренные слова.

**РИСУНОК** (2 клетки вперёд за успех). Объясните слово с помощью рисунка. Нельзя издавать звуки, жестикулировать, писать цифры и буквы. Используйте условные знаки (см. «Подсказки»).

**ПЛАСТИЛИН** (3 клетки вперёд за успех). Объясните слово с помощью скульптуры из пластилина и любых предметов

(скрепки, зубочистки и т. п.). Нельзя издавать звуки, жестикулировать, изображать буквы и цифры. Можно совершать действия получившейся фигуркой.

**ЖЕСТЫ** (4 клетки вперёд за успех). Объясните слово жестами. Нельзя издавать звуки. Используйте условные знаки (см. «Подсказки»).

**ДА/НЕТ** (5 клеток вперёд за успех). Чтобы назвать слово, отгадывающие задают вопросы, на которые игрок может отвечать только «да» или «нет». По договорённости игроков на выполнение задания может быть дано 2 минуты и более.

*Если в ходе игры командами ваши соперники не смогли назвать слово за отведённое время, ваша команда может предложить свой вариант ответа. Отгадываете — пройдёт вперёд на 1 клетку.*



## ЕСЛИ НА КУБИКЕ ВЫПАЛО 6 ОЧКОВ

Возьмите соответствующую карточку. Зачитайте вслух тему и условия выполнения задания.

**ПЕСНЯ.** Спойте песню, в которой есть загаданное слово (само слово во время пения произносить нельзя). Можно спеть несколько песен, в том числе на иностранных языках.

**ВСЁ НАОБОРОТ.** Прочитайте загаданное слово вслух задом наперёд (не более трёх раз). Другие игроки должны его восстановить и назвать. Нельзя ничего записывать.

**ШТУКА.** Объясните загаданное словами, заменяя все неодушевлённые существительные на слово «штука», а все одушевлённые — на «существо» (или «тварь», как договоритесь).

Если в ходе объяснения вы не заменили существительное, назначается штраф: минус 1 очко из 6 возможных. Если было использовано однокоренное слово, задание считается невыполненным.

**БЛИЦ.** Объясните загаданное словам и (нельзя использовать однокоренные слова и т. п.). Фишка идёт вперёд на столько клеток, сколько слов было отгадано.

## СОБЫТИЯ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

На игровом поле вас поджидают волнующие сюрпризы. Попадая на клетки со специальными значками, будьте готовы к испытаниям.



### РИСУНОК

Бросать кубик не нужно.

В свой ход возьмите карточку и выполните задание «Рисунок». Пройдите вперёд на 3 клетки в случае успеха. Если не справитесь, отойдите на 1 клетку назад.



### ПЛАСТИЛИН

Бросать кубик не нужно.

В свой ход возьмите карточку и выполните задание «Пластилин». Пройдите вперёд на 4 клетки в случае успеха. Если не справитесь, отойдите на 1 клетку назад.



### ЖЕСТЫ

Бросать кубик не нужно.

В свой ход возьмите карточку и выполните задание «Жесты». Пройдите вперёд на 5 клеток в случае успеха. Если не справитесь, отойдите на 1 клетку назад.



### КАРМА

Если не справились с заданием, стоя на этой клетке, пройдите назад на столько клеток, сколько было на кубике. «Карма» не действует, если у вас выпала «шестёрка».



### ЭНТРОПИЯ

Возьмите любую карточку и выполните любое задание.

Если не справитесь, оставайтесь на этой же клетке. Второй раз «Энтропия» не действует.



### ВРЕДИНА

Если, стоя на этой клетке, вы справились с заданием, все ваши соперники должны отойти на 1 клетку назад (кроме тех, кто находится в Лабиринте страха). Если не справились, отойдите на 1 клетку назад.



### ЛАБИРИНТ СТРАХА

Вы можете пойти более короткой дорогой, если не боитесь увязнуть в Лабиринте страха! Попав на клетки 27, 28 или 29, вы можете перейти в Лабиринт.

В свой следующий ход возьмите карточку и выполните задание «Да/нет» за 3 минуты. Если справились, перейдите на следующую клетку Лабиринта. Если не справились, оставайтесь на этой же клетке и возьмите задание «Да/нет» в свой следующий ход снова.

## ПОДСКАЗКИ

Перед игрой возьмите обе колоды с картами одного типа, смешайте и тщательно перетасуйте, чтобы темы и задания чередовались равномерно. Больше не тасуйте карточки. Использованные карточки кладите вниз колоды.

## КАК БЫСТРЕЕ ОТГАДАТЬ СЛОВО

### 1. Если нельзя говорить, используйте условные знаки



Можно обозначить схему предложения или словосочетания и показать на пальцах, сколько слов содержит задание.

Если ваши соперники отгадали не все слова, по истечении минуты вы можете назвать ваши варианты и тоже пройти вперёд на столько клеток, сколько слов отгадаете.

В режиме «каждый за себя» каждый отгадывающий идёт вперёд на столько клеток, сколько слов он отгадал.

**БОЛЬШОЕ УХО.** Используйте звуки, чтобы объяснить загаданное слово. Встаньте так, чтобы отгадывающие вас слышали, но не видели. Можно использовать звукоподражание («кря-кря», «буль-буль» и т. п.), междометия, интонации, песни (без слов!), а также извлекать из окружающих предметов нужные звуки. Перед объяснением можно объявить, сколько слов загадано и к какой части речи они относятся.

**ЭМОЦИОНАЛЬНЫЙ ИНТЕЛЛЕКТ.** На карточке указана эмоция и фраза, которую нужно зачитать вслух с выражением этой эмоции. Придётся разыграть маленький спектакль! Отгадывающие должны понять, какая эмоция загадана, и правильно её назвать.

### 2. Не сдавайтесь

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

### 3. Ваша игра — ваши правила!

Договаривайтесь, если столкнулись с ситуацией, не оговорённой в правилах.

## ПОЛЕЗНЫЕ ССЫЛКИ:

[www.ekivoki.ru](http://www.ekivoki.ru) — официальный сайт издательства «Экивоки» и интернет-магазин.

[vk.com/ekivoki.game](https://vk.com/ekivoki.game) — наша группа в соцсети «ВКонтакте».

[custom.ekivoki.ru](http://custom.ekivoki.ru) — бесплатный сервис Print & Play, с помощью которого можно создать собственные карточки для игры в формате PDF и распечатать их на принтере или в типографии.

[game@ekivoki.ru](mailto:game@ekivoki.ru) — наша почта. Пишите!