

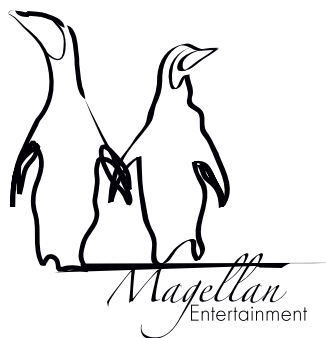


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

3–16 игроков
От 12 лет
Продолжительность
30–45 минут



ПРАВИЛА

Об игре

Игру «Крокодил» в нашей стране знают почти все. Даже те, кто её не знает, играют в неё с иностранцами во время турпоездки. Правила очень простые: нужно объяснять слова так, чтобы вас поняли.

В классической компьютерной игре объяснять нужно было жестами, более популярная версия для телевидения стала чуть шире по правилам, потом появилось большое подпольное издание, теперь вы держите в руках «Крокодил компакт».

Это — классическая версия игры, которую вы сможете взять куда угодно.

Каждый командой идёт к победе своим путём, и этот путь состоит из карт с заданиями. Чтобы выиграть, вам нужно будет всего за одну минуту объяснить, нарисовать или показать другим игроком задание. Вы можете облегчить свои объяснения специальными ловушками или усложнить задание противнику хитрыми ловушками. А в самом конце вас ждёт финальное задание — и тогда соревноваться в скорости вам будет уже не с таймером, а с командой соперников!

Мы выпускаем много тематических наборов компьютерного «Крокодила»: «Всякоронный», «Кинокиношный», «Детсколёгкий», «Исторический», «Детсколёгкий», «Исторический», «Кругосветный». Все они не только играют по одним и тем же правилам, но и совместимы между собой: вы можете свободно смешивать задания из разных наборов. Кроме того, вы можете использовать задания из игры «Крокодил. Большая вечеринка».

Цель игры

Выигрывает команда, у которой после выполнения финального задания будет больше всего победных очков.

Внутри коробки

• 81 карта с заданиями, именно:

• 27 заданий по жестам;

• 27 заданий по рисунку;

• 27 заданий по объяснению слов.



• 12 карт плюшек-ловушек.

• 5 карт финиша с цифрами от 1 до 5.

• Правила, которые вы держите в руках.

Помимо этого, вам понадобятся:

- Таймер на одну минуту (не идёт в любом мобильном телефоне).
- Несколько листов бумаги и ручки (картинки, фломастеры и тому подобное).
- Команды из трёх и больше человек и немного ровного места (например, стол).

Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. Каждая команда из двух человек вполне достаточно, но, если вы вдруг очень много людей, вы можете делиться по каким-то особым признакам, можно играть тремя или четырьмя командами. В каждой команде должно быть минимум два человека.

В «Крокодил компакт» можно играть и втроём — по немного изменённым правилам. Об этом, как это сделать, рассказано в конце этой инструкции, но сначала ознакомьтесь с обычными правилами.

2. Возьмите одну карту финиша и положите её посередине стола цифрой вверх. Эта цифра показывает, сколько заданий вы будете выполнять игроки. Кроме того, на обратной стороне карты финиша указано особое условие финального испытания. Рекомендуем начинать с первой карты финиша, потом, когда вы отыграете все карты заданий, перейдите ко второй карте финиша и так далее.

3. Разделите карты заданий на три колоды по типам и перемешайте каждую по отдельности. Затем каждая команда тянет карты заданий. Сколько карт вы берёте из каждой колоды, зависит от того, сколько долго вы готовы играть:

- Для быстрой игры каждая команда берёт по 2 карты из каждой колоды (всего 6 карт).
- Для средней игры каждая команда берёт по 3 карты из каждой колоды (всего 9 карт).
- Для долгой игры каждая команда берёт по 4 карты из каждой колоды (всего 12 карт).

Каждая команда перемешивает все свои карты заданий, не глядя на их лицевую сторону, затем рубашкой вверх в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» от карты финиша к своему краю стола.

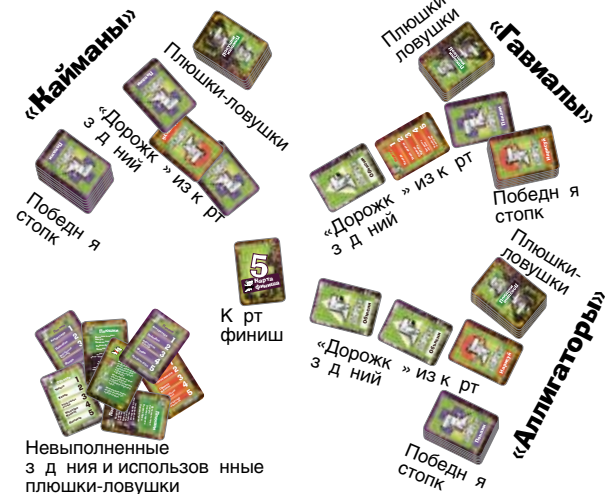
- Каждая команда берёт по 3 карты плюшек-ловушек и смотрит их (не показывая соперникам). Если хотите, вы можете играть и без плюшек-ловушек.
- Лишние карты финиша и плюшки-ловушки уберите в коробку — в этой игре они больше не пригодятся. Колоды оставшихся карт заданий отложите на край стола — они понадобятся только в самом конце.
- Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Вы можете начинать игру прямо сейчас, попутно взглянув на правила.

Ход игры

- В начале ход команды выбирает, кто из её игроков будет выполнять задание. Каждый должен выполнить задание хотя бы раз за игру. Нельзя делиться, чтобы одни игроки постоянно только выполняли задания, другие — только углубляли. Игроки одной команды выполняют задания по очереди.
- Выборный игрок берёт из своей «дорожки» картинку задания, смотрит её сзади и показывает команде соперников, которые могут сыграть на это задание ловушкой. По желанию игрок может также использовать одну из плюшек своей команды (о плюшках-ловушках читайте ниже).
- Затем выборный игрок пытается выполнить задание, и в случае успеха команда выигрывает задание и в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, просто отложите использованную карту задания.

Пример игры на три команды



Как выполнять задание

- Начиная с команды, которая ушла первой, каждая команда должна выполнить задание. Задания «Объясни», «Покраски» — жестами, «Покраски» — жестами.
- На лицевой стороне карты есть слова и словосочетания под определёнными номерами заданий. Нужно объяснять/рисовать/показывать слова под тем номером, который указан на карте финиша, лежащей посередине стола.
- Если под нужным номером указано несколько слов или словосочетаний, для выполнения задания команда должна угадать их все.
- После того как игрок прочитает задание, он показывает его команде соперников. В игре не три или четыре команды игрок показывает задание любой чужой команде, у которой осталось больше плюшек-ловушек. Посмотрев задание, соперники могут усложнить его одной из своих ловушек. После этого игрок, выполняющий задание, может упростить его одной из плюшек своей команды.
- Когда игрок ознакомится с плюшкой-ловушкой (если она сыграна) и подтвердит, что готов, нужно позволить таймеру. Игрок начинает объяснять/рисовать/показывать слова, его команда пытается угадать.
- Если за одну минуту все слова задания были угаданы, команда выигрывает задание в свою победную стопку. Если задание выполнено не полностью или не выполнено вообще, карта задания откладывается в сторону (не смешивайте её с теми, которые лежат в коробке).

Пока игроки в своей команде углубляются, противники следят за соблюдением правил: если есть явное нарушение, задание считается невыполненным.

Правила заданий «Покажи»

Можно:

- Двигать любой частью своего тела — хоть ушами.
- Принимать любые позы — вплоть до стояния на голове.
- Отвечать жестами на вопросы углубляющихся.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые были при вас, когда вы начали показывать слово.
- Показывать словосочетание в несколько приёмов, разбив его на отдельные слова.

Нельзя:

- Р згов рив ть, н меренно изд в ть любые звуки (кроме выр жения эмоций).
- Пок зыв ть н любые предметы, кроме тех, которые имеете при себе, бр ть их в руки, пользов ться ими.
- Произносить слов беззвучно, одними губ ми.
- Пок зыв ть и «рисов ть» в воздухе отдельные буквы.

Правила заданий «Нарисуй»

Можно:

- Рисов ть слово полностью или по ч стям.
- Использов ть р зные зн ки (стрелки, плюсы и т к лее).
- Дел ть несколько рисунков и з чёркив ть уже ненужные.
- Ук зыв ть рукой н того, кто выд ёт пр вильные версии.

Нельзя:

- Пис ть буквы и цифры.
- Пок зыв ть слово жест ми.
- Р згов рив ть и вообще изд в ть звуки, выд ющие в шу р зумность.

Правила заданий «Объясни»

Можно:

- Р сск зыв ть слов ми о том, что н к рточке.
- Объяснять сложное слово по ч стям.
- Использов ть синонимы, нтонимы и ссоци ции.

Нельзя:

- Н зыв ть переводы, рифмы, однокоренные слов и созвучные слов .
- Объяснять отдельные буквы.
- Пок зыв ть что-то жест ми.
- Рисов ть.

Пример хода: Аня, Борис и Вов н чин ют ход.

Плюшек-ловушек у них не ост лось, поэтому ком нд ср зу переходит к выполнению з д ний. Очередь Вовы. Он берёт кр йнюю к рту з д ния — это к рт «Н рисуй», и под нужным номером н ней слово «п р шют». Вов пок зыв ет з д ние соперник м, и те игр ют н него ловушку: изобр зить п р шют н до «по-бр зильски», то есть двиг я не к р нд ш, лист. Аня с Борисом отг дыв ют слово з минуту. К рт з д ния отпр вляется в победную стопку ком нды, вр жеск я плюшк - ловушк сбр сыв ется.

Плюшки-ловушки

В н ч ле игры к жд я ком нд получ ет три к рты плюшек-ловушек (при жел нии можно игр ть без этих к рт). Их можно использов ть либо к к плюшки (облегчение з д ния) для себя, либо к к ловушки (усложнение з д ния) для чужой ком нды. Плюшки-ловушки применяются после того, к к игрок взял к рту з д ния, но до того, к к он н чнёт это з д ние выполнять.

Когд игрок получ ет очередную к рту з д ния, он пок зыв ет её ком нде соперников, и те могут сыгр ть одну из своих плюшек-ловушек. Игрок смотрит н «ловушечную» ч сть к рты, н ходит т м нужный способ выполнения з д ния и усложняет свою з д чу т к, к к т м ск з но, — н пример, объясняет слово, стая ко всем спиной.

После того к к соперники посмотрели к рту з д ния (не имеет зн чения, сыгр ли они ловушку или нет), игрок может использов ть одну из плюшек-ловушек своей ком нды. Он упрощ ет свою з д чу т к, к к ск з но в «плюшечной» ч сти к рты, — н пример, сообщ ет тов рищ м по ком нде первую букву слов .

Н к ждое з д ние можно сыгр ть м ксимум две к рты плюшек-ловушек: одну — к к плюшку, другую — к к ловушку. Они не отменяют друг друг , дополняют: если игрок получил и плюшку, и ловушку, он выполняет з д ние одновременно и с усложнением, и с упрощением.

После того к к минут истекл (не имеет зн чения, выполнено з д ние или нет), все сыгр нные в этот ход плюшки-ловушки сбр сыв ются.

В конце игры неиспользов нные плюшки-ловушки не приносят в м ничего — используйте их, пок можете!

Финальное испытание

Когд к рты з д ний во всех «дорожк х» з к нчив ются, ком нды подсчитыв ют свои победные очки. К жд я к рт в победной стопке — это 1 очко.

З тем ком нд , н бр вш я меньше всего победных очков, выбир ет одного своего игрока , который будет выполнять фин льное з д ние. Он берёт верхнюю к рту из любой колоды з д ний (по своему выбору), смотрит, к кое усложнение ук з но н к рте финиш , и н чин ет объяснять/пок зыв ть/рисов ть слово по обычным пр вил м. Т ймер для фин льного з д ния не з пуск ется — вместо этого ком нды соревнуются между собой. Все ком нды одновременно пыт ются уг д ть слово, и тот, кто сдел ет это р ньше, з бир ет в свою победную стопку фин льное з д ние и к рту финиш . Если под нужной цифрой стоит несколько слов (словосочет ний), дост точно уг д ть первое. В ост льном з д ние выполняется по обычным пр вил м.

Когд фин льное з д ние выполнено, к рты в победных стопк х пересчитыв ются. Ком нд , н бр вш я больше всего очков, ст новится победителем. В случ е р венств очков побежд ет ком нд , выполнивш я фин льное з д ние.

После игры

Отложите в сторону к рты з д ний, которые уч ствов ли в этой игре. Поскольку вы уже видели их с лицевой стороны, будет интереснее, если в своей следующей п ртии вы не ст нете их применять. Вместо них используйте з д ния, которые в игре ещё не уч ствов ли, и ту же к рту финиш . Для удобств вы можете скл дыв ть зн комые и незн комые з д ния в коробку р зной стороной, применяя к рты финиш и плюшек-ловушек в к честве р зделителя. Когд вы используете все к рты з д ний, перемеш ите их вместе и сыгр ите со второй к ртой финиш , з тем с третьей и т к д лее. Т ким обр зом вы к ждый р з будете уг дыв ть новые слов .

Вариант игры

Если у в с м ло мест , не выкл дыв ите з д ния «дорожк ми», положите их з крытыми колод ми между своим кр ем стол и к ртой финиш . В свой ход берите верхнюю к рту из своей колоды и выполняйте з д ние, к к обычно.

Если у в с нет стол , ручек и бум ги, вы можете игр ть без к рточек, предпол г ющих рисов ние.

Игра на троих

В н ч ле игры возьмите по 8 з д ний к ждого тип (всего 24 к рты з д ний) и тщ тельно их перемеш ите. Не выкл дыв ите «дорожки» — вместо этого положите все з д ния колодой посередине стол . Рядом выложите выбр нную к рту финиш . Плюшки-ловушки не используются.

Игроки ходят по очереди. В свой ход игрок тянет из колоды две верхние к рты, выбир ет одну из них и н чин ет объяснять/пок зыв ть/рисов ть слово или слов под нужным номером, об соперник уг дыв ют. В ост льном з д ние выполняется по обычным пр вил м.

Если з минуту з д ние не выполнено (или выполнено не полностью), игрок сбр сыв ет обе к рты, взятые в н ч ле ход . Победных очков никто не получ ет.

Если игрок сумел успешно объяснить/пок з ть/ н рисов ть все нужные слов з минуту, он кл дёт в свою победную стопку к рту выполненного з д ния. Вторую к рту, взятую в н ч ле ход , он отд ёт тому из соперников, кто уг д л больше всего слов (словосочет ний) из з д ния. Если об соперник уг д ли р вное число слов, никто из них к рту не получ ет.

Пример: Аня выполняет з д ние из трёх слов. Борис уг д л одно из них, Вов — дв . Аня ост вляет себе к рту выполненного з д ния, Вове д ёт вторую к рту, которую взял в н ч ле ход . Об игрок кл дут эти к рты в свои победные стопки (получ ют по 1 очку), Борису не дост ётся ничего.

З тем Борис выполняет з д ние из двух слов. Аня и Вов уг дыв ют по одному, поэтому они ничего не получ ют. Борис ост вляет себе к рту выполненного з д ния, другую к рту, взятую в н ч ле ход , сбр сыв ет.

Вове тоже дост лось з д ние из двух слов, но Аня не уг д л ничего, Борис — только одно из них. З д ние не выполнено, обе взятые к рты сбр сыв ются.

Игр з к нчив ется, когд в колоде не ост ётся з д ний. Игроки пересчитыв ют к рты в своих победных стопк х. Тот, у кого их больше всего, ст новится победителем. Если у двух игроков один ковое число к рт, проводится фин льный р унд: третий игрок (проигр вший) берёт любую к рту з д ния из неиспользов нных и выполняет её с усложнением, опис нным н к рте финиш . Претендент, первым уг д вший хотя бы одно слово этого з д ния, ст новится победителем.

При жел нии вы можете игр ть по этим пр вил м и большим сост вом: н пример, вчетвером или д же впятером. Просто увеличьте число к рт в колоде, чтобы к ждому дост лось по 4 з д ния.

Эта игра хорошо сочетается с...

Бумом

Потому что ещё веселее и плюск полезно. Не пуг ийтесь, что н до объяснять персон жей, — это д же круче.

Ответ за 5 секунд

Весёл я викторин , где у в с всего 5 секунд н ответ. С мое то после Крокодил . Или до.

Пятницей

Крут я и очень-очень прост я игр , котор я тоже здорово з ходит н большую комп нию.

Продюсеры: Т. Бок рева, Д. Кибк ло.

Художник и дизайнер А. Зубов.

Над игрой работали: Т. Фисейский, С. Абдульм нов, Т. Цветков , А. Стекольников , М. Половцев, Л. С вельев , Д. Аверенков, И. Зенкин, П. Ксенофонтов, Е. Дубос рск я.

© «Игрология», 2014.

© ООО «М гелл н», 2014.

117342, Россия, Москв , улиц Бутлеров , дом 176, помещение XI, комн т 139. Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без р зрешения пр вооб л телей з прещено.



igrology.ru



tesera



mosigra.ru