

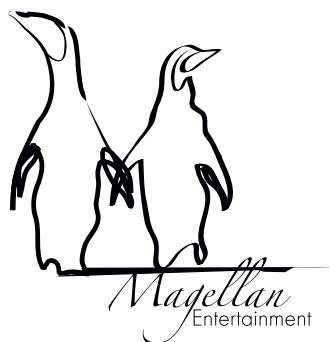


MOSIGRA

**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 6 лет
Продолжительность
30–45 минут



ПРАВИЛА

ДЕТСКОЛЕГКИЙ

Об игре

Игру «Крокодил» в нашей стране знают почти все. Правила очень простые: нужно объяснять слова так, чтобы тебя поняли.

В классической игре слова объясняли жестами, версия для телевидения стала чуть сложнее, потом появилось большое подрачное издание, теперь ты держишь в руках компактную карманную и детсколегкую версию игры, которую можно взять куда угодно.

Чтобы выиграть, нужно всего за одну минуту объяснить, нарисовать или показать другим игрокам загаданное слово. Ты можешь облегчить свою задачу специальными плюшками или усложнить её для противника хитрыми ловушками. А в самом конце ждёт финальное задание, — и тогда соперничать в скорости не доведёт уже не с тобой, а с компьютером!

Мы выпускаем много тематических наборов компактного «Крокодил»: «Всякознание», «Кинокино», «Детсколегкий», «Историкознатный», «Кругосветный». Все они не только играют по одному 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 задания, именно:

• 27 заданий показ жестами;

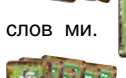
• 27 заданий рисованием;

• 27 заданий объяснение 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 ручка (картонная, фломастер и тому подобное).
- Комната из трёх и больше человек и немного ровного места (например, стол).

Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. Двух вполне достаточно, но можно играть тремя или четырьмя. В каждой команде должно быть минимум два человека.

В «Крокодил Компакт» можно играть и вдвоём — по немного изменённым правилам. О том, как это сделать, читайте в конце этой инструкции, но сначала познакомьтесь с обычными правилами.

2. Возьмите одну карту финиша и положите её посередине стола цифрой вверх. Эта цифра покажет, какое задание вы будете выполнять. Кроме того, на обратной стороне карты финиша указано особое условие финального испытания. Рекомендуем начинать с первой карты финиша, потом, когда сыграете все карты задания, перейти ко второй карте финиша, и так далее.

3. Разделите карты задания на три колоды по типам и перемешайте их отдельно.

4. Каждый участник тянет карты задания:

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

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

5. Каждый участник перемешивает все свои карты задания в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» от карты финиша к своему краю стола.

6. Каждый участник берёт по 3 карты плюшек-ловушек и смотрит их (не показывая сопернику). Можно играть и без плюшек-ловушек.

7. Лишние карты финиша и плюшки-ловушки уберите в коробку — в этой игре они больше не пригодятся. Колоды оставшихся карт задания отложите на край стола — они понадобятся только в самом конце.

8. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

В этом месте можно начинать игру, читая правило.

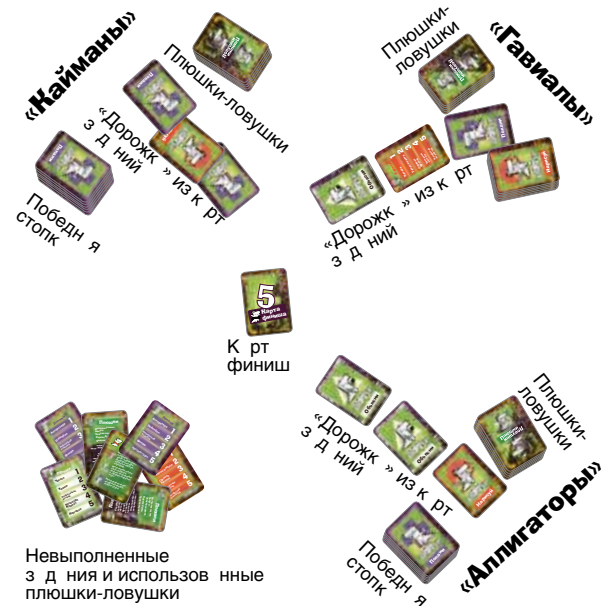
Ход игры

1. В начале ход команды выбирает, кто из её игроков будет выполнять задание. Игроки одной команды выполняют задание по очереди, каждый — хотя бы раз за игру.

2. Выбранный игрок берёт из своей «дорожки» карту задания, смотрит её сзади и показывает команде соперников. По желанию игрок может использовать одну из плюшек, соперники — ловушку (об этом читайте ниже).

3. Игрок выполняет задание. В случае успеха команда зарабатывает очки в свою победную стопку. Если же задание выполнено неудовлетворительно, просто отложите использованную карту.

Пример игры на три команды



Невыполненные задания и использованные плюшки-ловушки

Как выполнять задание

1. На рубашке карты указано, как выполнять задание: «Объясни» — словами, «Нарисуй» — рисунком, «Покажи» — жестом.
2. На лицевой стороне карты есть несколько заданий — под разными номерами. Выполняйте задание под номером, который указан на карте финиша, лежащей посередине стола.
3. Когда игрок прочитает задание, он покажет его команде соперников. В игре не три или четыре команды игрок покажет задание любой чужой команде, у которой осталось больше плюшек-ловушек (если их поровну, можно показать любую команду).
4. Посмотрев задание, соперники могут усложнить его одной из своих ловушек. После этого игрок, выполняющий задание, может упростить его одной из плюшек своей команды.
5. Когда игрок согласится с плюшкой-ловушкой (если он сыграет) и подтвердит, что готов, включит таймер. Игрок не может выполнять задание, его команда уйдёт.
6. Если за одну минуту все задания были выполнены, команда зарабатывает очки 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 уходят, 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 отходящих.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые были при тебе, когда ты только начал играть.
- Показывать словосочетание в несколько приёмов, разбив его на отдельные слова.

Нельзя:

- Рзгов рив ть, н меренно изд в ть любые звуки (кроме выр жения эмоций).
- Пок зыв ть н любые предметы, кроме тех, которые имеешь 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 д 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.
- Рзгов 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 инюю 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», двиг я нек 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 них). 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 ты получил и плюшку, и ловушку, то выполняешь 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 ком нде ничего — используй их, пок можешь!

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 одно 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 выполнять з д ние 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 ныше, 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.
- 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. Будет интереснее, если в своей следующей п ртии вместо них вы используете з д ния, которые в игре ещё не уч ствов ли, и ту же к рту финиш . Для удобств можно скл дыв ть зн комые и незн комые з д ния в коробку р зными сторон ми, применяя к рты финиш и плюшек-ловушек в к честве р зделителя. Если вы используете все к рты з д ний, перемеш йте их и используйте 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 йте 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 возьми по 8 з д ний к ждого тип (всего 24 к рты з д ний) и тщ тельно перемеш й их.
- Не выкл дыв йте «дорожки», вместо этого положите все з д ния колодой посередине стол . Рядом выложите выбр нную к рту финиш . Плюшки-ловушки не используйте.
- Игроки ходят по очереди. Первый тянет из колоды две верхние к рты, выбир ет из них одну 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 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 одному 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. Побежд ет тот, у кого их больше всего.
- 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 . Тот, кто первым уг д л хотя бы одно слово, ст новится победителем.
- При жел нии можно игр ть по этим пр вил м вчетвером или д же впятером. Просто увеличь 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 плюс полезно. Не пуг йтесь, что н до объяснять персон жей, — это д же круче.

Ответ за 5 секунд. Детская

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

Другими «Крокодилами»

Можно смешив ть к рточки — все слов р зные!

Продюсеры: Т. Бок рева, Д. Кибк ло.

Художник и дизайнер: А. Зубов.

Над игрой работали: Т. Фисейский, С. Абдульм нов, П. Тюленев, А. Стекольников , М. Минин , Н. Комисс ров , М. Половцев, В. Чолоров, А. Р тин , А. Якшин, И. Зенкин, Е. Григорьев , К. Олиферук, И. Юд ков, А. Гулюкин, Л. С вельев .

© «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 д телей з прещено.



igrology.ru



mglan.ru



tesepa



mosigra.ru

