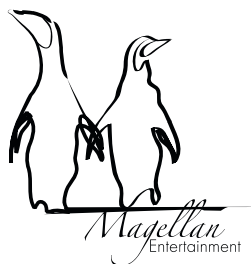




***МОСИГРА***

Российская сеть магазинов  
настольных игр.

**mosigra.ru**



Магеллан — российский  
производитель игр и подарков.

**mglan.ru**

Правила игры скачаны с [mosigra.ru](http://mosigra.ru)

4–16 игроков  
От 12 лет  
Протя  
30–45 минут

# Крокодил

## Большая вечеринка



### Об игре

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

В классической компьютерной игре объяснять нужно было жестами, более популярная версия для телевидения стала чуть шире по правилам, и вот, наконец, у нас в руках появилось с более большим и весёлым изданием «Крокодил».

**Это — подарочная версия специально для праздников.**

В игре «Крокодил. Большая вечеринка» вам нужно будет двигать крокодишки по полю к финишу. Чем лучше вы объясняете слова, тем быстрее идёте к победе. Для того чтобы выиграть, нужно будет объяснить, нарисовать или показать другим игрокам какое-нибудь слово всего за одну минуту.

Ах да, ещё не стоит попадаться в ловушки, оставленные на поле вашими противниками, — ведь тогда объяснять будет тяжелее!

### Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. Каждая команда, из двух человек вполне достаточно, но, если вдруг очень много людей, вы можете делиться по каким-то особым признакам, — можно играть тремя или четырьмя людьми.

В каждой команде должно быть минимум два человека.

2. Положите игровое поле на середину стола. Постелите на него столько фишек, сколько у вас команд. Все начинают на своём собственном старте (того же цвета, что и крокодишки).

Рядом с игровым полем разместите отдельно четыре стопки картинок «Нарисуй», «Покжи», «Объясни» и «Плюшки-ловушки» — их нужно положить рубашкой вверх. Держите под рукой песочные часы и блокнот с карандашом.

3. Определите, какая команда будет ходить первой, любым удобным способом.

### Цель игры

Выигрывает команда, чья крокодишка приходит по полю к финишу первой.



### Внутри коробки:

- Игровое поле с правильными путями к победе.
- 4 крокодишки разных цветов для движения по полю.
- 90 картинок для объяснения слов.
- Ещё 90 картинок для жестов.
- И ещё 90 картинок для рисования.
- Плюс 30 картинок ловушек и бонусов.
- Набор из 10 круглых фишек ловушек.
- Блокнот для рисования (чтобы вы не искали свой).
- Карандаш.
- Песочные часы.
- Правила с примерами (сейчас вы держите их в руках).

### Ход игры

1. В начале ход команды выбирает, кто из её игроков будет объяснять слово.

**Каждый должен объяснять хотя бы раз за игру. Нельзя делать так, чтобы одни игроки постоянно только показывали, а другие — только угадывали. Игроки одной команды объясняют по очереди.**

2. Выбранный игрок двигает крокодишку по полю. Это действие позволяет выбрать тип задания и тем самым помочь сблизиться с противником или отделиться от него, обойти ловушку и т.д.

**Двигать крокодишку можно только вверх, вниз, вправо и влево.**

3. Выбранный игрок берёт картинку с заданием из соответствующей стопки (например, если крокодишка стоит в клетке с заданием-рисунком, используется картинка из стопки «Нарисуй»).

Если задание выполнено, крокодишка команды остаётся в этой клетке. Если задание выполнить не удалось, крокодишка перемещается туда, где он стоял до начала хода.

## Как выполнять задание

1. Выбранный игрок смотрит на клетку поля. На ней указан тип задания («Н рисуй», «Объясни», «Пок жи»). Игрок тянет и читает карту из соответствующей стопки.
2. На каждой клеточке есть слова и словосочетания под разными номерами задания. Нужно объяснять слова под тем номером, который написан в клетке.
3. Задания «Объясни» объясняются словами, «Н рисуй» — рисунком, «Пок жи» — жестом.
4. После того как игрок прочитает карту, затем решит, будет ли он использовать карты плюшек-ловушек, и подтвердит, что готов, нужно перевернуть песочные часы.
5. Если за одну минуту все слова задания были объяснены, крокофишкостается на новом месте на поле. Если задание было выполнено не полностью или не выполнено вообще, крокофишкостается туда, откуда командой нечестно ход.

Если игроку нужно объяснить слова под номером 2, а их там целых три штуки, то команда продвинется только в том случае, если угадает все три слова. В противном случае крокофишка вернется назад.

Пока игроки вашей команды угадывают, 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 на вопросы отводящими жестами.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые оказались при вас, когда вы пошли покупать слово.
- Показывать словосочетание в несколько приёмов, разбив его на отдельные слова.

### Нельзя:

- Производить, не меренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций).
- Показывать любые предметы, кроме тех, которые имеете при себе, брать их в руки, пользоваться ими.
- Произносить слова беззвучно, одними губами.
- Показывать и «рисовать» в воздухе отдельные буквы.

На клетке «Объясни» с номером 3 надо выполнять вот это задание.

А чтобы определить номер задания, я смотрю вот на это число. Оно и будет номером задания на карточке.

Если я встал на эту клетку и на клетке обозначено «Объясни», я тяну карту объяснения.





## Правила заданий «Нарисуй»

### Можно:

- Рисовать слово полностью или по частям.
- Использовать разные знаки (стрелки, плюсы и т.д. и т.д.).
- Делать несколько рисунков и зачеркивать уже ненужные.
- Указывать рукой на того, кто выдвигает предельные версии.

### Нельзя:

- Писать буквы и цифры.
- Покрывать слово жестом.
- Разговаривать и вообще издавать звуки, выходящие за пределы разумности.

## Правила заданий «Объясни»

### Можно:

- Рассказывать словами о том, что находится в картинке.
- Объяснять сложное слово по частям.
- Использовать синонимы, антонимы и ассоциации.

### Нельзя:

- Называть переводы, рифмы, однокоренные слова и созвучные слова.
- Объяснять отдельные буквы.
- Покрывать что-то жестом.
- Рисовать.

**Пример хода:** Аня, Борис и Вова начинают ход. Очередь объяснять Вовы. Он двигает крокофишку в клетку, которую он оставил впереди, и поглядывает на клетку, которую оставил Вова. Вова тянет картинку, смотрит на задание и прикидывает свои силы. Слово — «Прыгают». Вова решает, что легко справиться с заданием, и потому вытягивает картинку усложнения (плюшки-ловушки). Ему поглядывают «По-брызлись» — когда нужно двигаться не к рыбе, а к листу. Аня с Борисом отдают в течение минуты слово. Поэтому Вова сохраняет картинку плюшки-ловушки для команды, рассчитывая позже облегчить финальное испытание.

## Плюшки-ловушки

Перед выполнением задания (когда вы уже посмотрели на картинку, что именно нужно сделать), вы можете взять на себя риск усложнить игру. Для этого надо взять картинку из стопки плюшек-ловушек. После этого нужно будет использовать выбранное усложнение до конца хода.

Отказаться от усложнения после того, как прочитана карта плюшки-ловушки, уже нельзя.

На каждой карте — три типа усложнений: для заданий «Нарисуй», «Объясни» и «Покажи». Выбирайте то, которое соответствует вашему заданию.

Если вы справитесь с заданием, то картинка плюшки-ловушки останется у вас. Эту картинку можно:

**использовать как ловушку для оппонентов.**

Для этого надо поставить на поле один жетон с номером, картинку плюшек-ловушек подложить под соответствующую цифру (поле имеет по картам разметку от 1 до 10) под поле.

Тот, кто поставит свою крокофишку на жетон плюшки-ловушки, будет выполнять задание с усложнением.

На старт и финиш ловушки ставить нельзя.

На поле может быть максимум 10 ловушек.

После выполнения задания с усложнением жетон ловушки убирается с поля, а карта ловушки замешивается обратно в колоду плюшек-ловушек. Если же задание осталось невыполненным, то ловушка остаётся там, где была.

**или же использовать для облегчения объяснений своим.** Для этого картинку не отдавать в команду — и позже можно будет использовать действие плюшки с картинкой. Любой из игроков перед выполнением задания (когда он уже посмотрел картинку и знает, что объяснять) может взять одну из зарезервированных его командой картинок плюшек и использовать её для упрощения своей задачи.

Если вы оставили карту в команде как плюшку, её нельзя выставить на поле как ловушку. И наоборот: нельзя взять и снять ловушку с поля.



## Грабёж!

Если в ш крокофишк стоит н поле рядом (н соседней клетке: спр в , слев , сверху или снизу) с крокофишкой другой ком нды, нужно «гр бить» их во время объяснений. Всё просто: если кто-то из в шей ком нды уг дыв ет лучше, чем это дел ют члены ком нды противник , вы двиг ете крокофишку в конце ход .

Если в задании было несколько слов и команды угадали равное количество, побеждает та, чей сейчас ход.

Если задание разгадано, пусть даже другой командой, крокофишка ходившей команды не двигается назад.

**Пример:** Аня, Борис и Вов н чин ют ход. Аня ходит крокофишкой н клетку вперёд и вст ёт рядом с фишкой ком нды Зины и Глеб . Клетк , н которую вст л фишк Ани, — это объяснение слов ми, и Аня н чин ет выполнять з д ние. Нужно объяснить три слов , и отг дыв ют все пятеро ост вшихся уч стников. Первое слово уг дыв ет Зин , второе — Борис, третье — Глеб. Итого получ ется, что дв слов из трёх уг д л ком нд противник . В результ те крокофишк Ани, Борис и Вовы ост ётся н новой клетке (поскольку з д ние было р зг д но), Зин и Глеб двиг ют свою крокофишку в сторону своего ст рт (н клетку н з д).

## Финальное испытание

Ком нд н финише должен пройти специ льное испыт ние. Нужно будет сдел ть ср зу дв з д ния — по одному из двух к рточек (з д ния могут быть любые), причём оппоненты тянут 4 к рты, чит ют их и выбира ют из них две для в шего объяснения.

Тут особенно могут пригодиться карточки плюшек. Приберегите их!



Продюсеры: Д. Кибк ло, Т. Бок рёв, С. Мелимук.  
Художник А. Зубов.

И дигрой р бот ли: Т. Фисейский, С. Абдульм нов,  
Е. Дубос рск я, М. Минин , А. Стекольщиков ,  
В. Чопоров, М. Буряк, Е. Кутепов .

© Изд ние н русском языке, ООО «М гелл н», 2014.  
117342, Россия, Москв , улиц Бутлеров , дом 17Б, помещение XI,  
ком т 139. Телефон +7-926-522-19-31.  
Воспроизведение любых компонентов игры без р зрешения  
пр вооб д телей з прещено.  
Цвет и другие п р метры компонентов могут отлич ться  
от изобр жённых.