

# ЭКИВОКИ

2-я редакция

## ПОДСКАЗКИ

**ПЕРЕД ПЕРВОЙ ИГРОЙ** хорошо перетасуйте карты в каждой колоде. Это нужно для того, чтобы темы и типы заданий чередовались равномерно. В дальнейшем колоды перетасовывать не рекомендуется.

**ИСПОЛЬЗОВАННУЮ КАРТОЧКУ** всегда кладите вниз колоды.

**ЕСЛИ ЗАДАНИЕ ВАМ УЖЕ ВСТРЕЧАЛОСЬ**, просто уберите 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:

РОБОТ

Существительное

НАД

Служебное слово

ВЫСИЖИВАТЬ

Глагол

МУХОБОЙКА

Слово, состоящее из двух частей

ЖЕЛТЫЙ

Прилагательное

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.

**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.

**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.

# ЭКИВОКИ

2-я редакция

## 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.

В «Экивоки» можно играть большой компанией, маленькой и даже вдвоем.

### 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, команда остается 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 идет фишка того, кто объяснял, и того, кто первым отгадал слово.

### ТЕТ-А-ТЕТ:

Можно быть соперниками. А можно – союзниками.

Один игрок объясняет слова другому. Если слово отгадано, вперед идет фишка того, кто объяснял. Если слово не отгадано, объясняющий остается на месте, а отгадывающий отходит на 1 клетку назад.



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

*ВН:* В ходе текущей партии берите задания только с определенной стороны карточек. Например, только с оранжевой.

### ☐ СЛОВА

Объясните слово или выражение любыми словами, кроме тех, которые содержатся в задании (включая предлоги, союзы и т.п.), и их однокоренных. Награда за успех – 1 клетка вперед.

### ☐ НАОБОРОТ

Прочитайте вслух загаданное слово задом наперед (не более 3-х раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать. Награда за успех – 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»). Награда за успех – 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»). Награда за успех – 4 клетки вперед.

### ☐ ДА/НЕТ

Чтобы отгадать слово, ваша команда (или соперники – если вы играете каждый за себя) задает вопросы. Игрок может отвечать только «да» или «нет». На выполнение этого задания может быть дано 2 минуты. Награда за успех – 5 клеток вперед.

**NB:** Если вы играете командами и ваши соперники не смогли дать правильный ответ в отведенное на это время, вы можете предложить свой вариант ответа. Отгадываете – проходите вперед на 1 клетку.



## «Шесть» - значит «экивоки»

Если на кубике выпало «шесть», возьмите карточку с заданиями-экивоками из соответствующей колоды. В это издание игры вошло 18 типов экивоков. На каждой карточке указано, что именно нужно объяснить, каким способом, за какое время и каково вознаграждение. В том числе вам встретятся задания объяснять слова новыми способами:

### ПЕСНЯ

Спойте песню (можно несколько), в которой есть загаданное слово. Само слово произносить нельзя ("Пи-ип!"). Можно петь на иностранных языках. Объясните как можно больше слов из предложенных на карточке за 1 минуту. За каждое отгаданное слово пройдите на 2 клетки вперед.

### ПЛАСТИЛИНОВАЯ КОРОВА

Объясните слово с помощью скульптуры. Используйте пластилин и любые предметы (скрепки, зубочистки и т.п.). Нельзя изображать буквы и цифры, жестикулировать и издавать звуки. На выполнение задания дается 2 минуты. Если слово отгадано, пройдите на 6 клеток вперед.

## Что еще может встретиться по пути на чердак

**NB:** Эти клетки действуют только во время игры командами.



**АУКЦИОН** Если фишка попала на такую клетку, то слово отгадывают все команды. Вперед пойдет та из них, которая назовет правильный ответ раньше всех. Если правильный ответ назван одновременно хозяевами фишки и их соперниками, вперед идут хозяева. В случае спорной ситуации бросьте жребий. 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.



**ЭНТРОПИЯ** Попав на эту клетку, вы можете взять карточку из любой колоды и выбрать любое задание.