

3–16 игроков
От 12 лет

Партия 30 минут
Объясняется
за 30 секунд



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 просты: нужно объяснять слова так, чтобы вас поняли.

Внутри коробки

- 30 карт с заданиями, по десять карт каждого типа («Нарисуй», «Покажи», «Объясни»). 150 заданий.



- Три карты финиша.



- Правила, которые вы держите в руках.

Помимо этого, вам понадобятся таймер на одну минуту, несколько листов бумаги и ручка.

Подготовка к игре

Разделитесь на две команды (в каждой команде должно быть минимум два человека).

Возьмите одну случайную карту финиша и положите её посередине стола рубашкой вверх. На лицевой стороне карты финиша указано особое условие финального испытания.

Разделите карты заданий на три колоды по типам и перемешайте каждую по отдельности. Затем каждая команда тянет три карты заданий из каждой колоды. Типы заданий указаны на лицевой стороне карт.

Каждая команда перемешивает все свои карты заданий, не глядя на их лицевую сторону, а затем рубашкой вверх в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» от карты финиша к своему краю стола. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой. Договоритесь между собой, под каким номером вы будете выполнять задания с карты в течение игры (один, два, три, четыре или пять).

Вы можете начинать играть прямо сейчас, попутно заглядывая в правила.

Ход игры

В начале хода команда выбирает, кто из её игроков будет выполнять задание. Игроки одной команды выполняют задания по очереди.

Выбранный игрок берёт со своей «дорожки» последнюю карту задания и пытается выполнить его, и в случае успеха команда забирает карту задания в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, просто отложите использованную карту задания.

Как выполнять задание

На лицевой стороне карты указано, каким образом нужно выполнить задание. Задания «Объясни» объясняются словами, «Нарисуй» – рисунком, «Покажи» – жестами, и там же есть слова под разными номерами заданий. Нужно объяснять/рисовать/показывать слова под тем номером, который вы оговорили в начале игры.

Если под нужным номером указано несколько слов или словосочетаний, для выполнения задания команда должна угадать их все за одну минуту.

Игрок начинает объяснять/рисовать/показывать слова, а его команда пытается эти слова угадать.

Если за одну минуту все слова задания были угаданы, команда забирает карту задания 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 вашей команды угадывают, противники следят за соблюдением правил: если есть явное нарушение, задание считается невыполненным.

Правила заданий «Покажи»

Можно:

- двигать любой частью своего тела;
- принимать любые позы;
- отвечать жестами на вопросы отгадывающих;
- 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:

- разговаривать, намеренно издавать любые звуки;
- показывать на 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.

Правила заданий «Нарисуй»

Можно:

- рисовать слово полностью или по частям;
- использовать разные знаки (стрелки, плюсы и так далее);
- делать несколько рисунков и зачёркивать уже ненужные;
- указывать рукой на того, кто выдаёт правильные версии.

Нельзя:

- писать буквы и цифры;
- показывать слово жестами;
- разговаривать;
- издавать звуки.

Правила заданий «Объясни»

Можно:

- рассказывать словами о том, что на карточке;
- объяснять сложное слово по частям;
- использовать синонимы, антонимы и ассоциации.

Нельзя:

- называть переводы, рифмы, однокоренные слова и созвучные слова;
- объяснять отдельные буквы;
- показывать что-то жестами;
- рисовать.

Финальное испытание

Когда карты заданий на всех «дорожках» заканчиваются, команды подсчитывают свои победные очки. Каждая карта в победной стопке — это одно очко.

Затем команда, набравшая меньше всего победных очков, выбирает одного своего игрока, который будет выполнять финальное задание. Он берёт верхнюю карту из любой колоды заданий (по своему выбору), смотрит, какое усложнение указано на карте финиша,

и начинает объяснять/показывать/рисовать слово по обычным правилам. Таймер для финального задания не запускается — вместо этого команды соревнуются между собой. Все команды одновременно пытаются угадать слово, и тот, кто сделает это раньше, забирает в свою победную стопку финальное задание и карту финиша. Если под нужной цифрой стоит несколько слов (словосочетаний), достаточно угадать первое. В остальном задание выполняется по обычным правилам.

Когда финальное задание выполнено, карты в победных стопках пересчитываются. Команда, набравшая больше всего очков, становится победителем. В случае равенства очков побеждает команда, выполнившая финальное задание.

Игра на троих

В начале игры возьмите по восемь заданий каждого типа. Перемешайте их и сложите в стопку в центре стола. Договоритесь между собой, под каким номером вы будете выполнять задания с карты в течение игры. В свой ход игрок тянет из колоды две верхние карты, выбирает одну из них и начинает объяснять/показывать/рисовать слово или слова под нужным номером, а оба соперника угадывают.

Если за минуту задание не выполнено, игрок сбрасывает обе карты. Победных очков никто не получает. Если игрок сумел успешно объяснить/показать/нарисовать все нужные слова за минуту, он кладёт в свою победную стопку карту выполненного задания. Вторую карту он отдаёт тому из соперников, кто угадал больше всего слов из задания. Если оба соперника угадали равное число слов, никто из них карту не получает.

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся заданий. Игроки пересчитывают карты в своих победных стопках. Тот, у кого их больше всего, становится победителем.



ИГРОЛОГИЯ
igrology.ru



Magellan
mglan.ru



Продюсеры: Т. Бокарев, Д. Кибкало.
Дизайнер А. Шестаков.
Над игрой работали: Д. Кибкало, А. Бышев, М. Половцев,
С. Абдульманов, А. Половцева, Л. Савельева, Л. Коваль, К. Ларина.
© «Игрология», 2017.
© ООО «Магеллан», 2017.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.