



ЭКВИТОКИ



ПРАВИЛА

Ваша задача – провести свою фишку от подвала 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 «Эквитоки» 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 идут фишки 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.

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 три 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.

Если вы играете командами, и ваши соперники не смогли дать правильный ответ в отведенное на это время, вы можете предложить свой вариант ответа.

Отгадайте – пройдите вперед на 1 клетку.

«Шесть» - значит «Эквитоки»

Если на кубике выпало «шесть», возьмите карточку с заданиями-эквиками (оранжевые карточки). На каждой карточке указано, что именно нужно объяснить, каким способом, за какое время и каково вознаграждение. В том числе вам встретятся задания объяснить слова новыми способами:

ПЕСНЯ

Спой песню (можно несколько), в которой есть загаданное слово. Само слово произносить нельзя. 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

Эти клетки действуют только во время игры командами.



АУКЦИОН

Если фишка попала на такую клетку, то слово отгадывают все команды. Вперед пройдет 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 этой 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.

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:

СОБАКА

Существительное

СМОТРЕТЬ

Глагол

КРАСНЫЙ

Прилагательное

ПРИ

Служебное слово

УТКОНОС

Слово, состоящее из двух частей

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

МУЛЬТФИЛЬМЫ Все, что связано с мультфильмами – любимые герои и их противники.

ГАРРИ ПОТТЕР Здесь ты найдешь не только любимых героев, но и все что связано с миром волшебства.

ШКОЛА Школа как она есть.

Комплектация:
Игровое поле - 1 шт
Карты с заданиями - 56 шт
Фишки - 4 шт
Кубик - 1 шт
Инструкция - 1 шт
Пластилин - 1 шт

