

Игровые поля и их авторы



1. «В поисках второго носка»
Анна Всесвятская



2. «Не спи!»
Оксана Гривина



3. «Пятиэтажная вселенная»
Анна Всесвятская



4. «Веселый адок»
Андрей Гордеев



5. «Совет да любовь»
Ляля Ваганова



6. «Небесная паника»
Тим Яржомбек



7. «Ночь в музее»
Ксения Здоровец



8. «О мой Босх!»
Варвара Аляя

Полезные ссылки

www.ekivoki.ru – официальный сайт и интернет-магазин издательства «Экивоки».
vk.com/ekivoki.game – наша уютная группа в соцсети «ВКонтакте».
game@ekivoki.ru – наш email.

#штука, #играштука



Перед игрой

- Возьмите из конверта игровые поля с одинаковыми номерами. Раздайте их по одному на 1-3 игроков.
- Отсчитайте из колоды:
 - 30 карт, если вас 5 или 6;
 - 28 карт, если вас 4 или 7.
- Положите их на стол рубашкой вверх, остальные уберите в коробку.
- Если вас более 7 человек, разбейтесь на 2 команды.
- Поставьте ваши фишки или фишки команд на беговую дорожку (клетка «Старт»).
- Поставьте Штуку (деревянную призму) в центр стола.

Ход игры

Игроки по очереди берут карту и указанным способом (жестами, словами, рисунками и т. п.) объясняют другим игрокам, что изображено на загаданном фрагменте игрового поля.

Отгадывающие должны понять, что имеется в виду, быстрее всех найти этот фрагмент на игровом поле и схватить Штуку!

Объясняющий, помни! Тебе нельзя:

- смотреть на игровое поле;
- показывать содержимое карточки другим игрокам.

Если ответ правильный:

- фишка отгадавшего идет на 2 клетки вперед;
- фишка объяснявшего идет на 1 клетку вперед;
- ход передается следующему игроку.

Если отгадывающие за один ход ошиблись 3 раза или сдались после 2 ошибок:

- фишка объяснявшего идет на 1 клетку назад;
- ход передается следующему игроку.

Побеждает тот, чья фишка ушла дальше всех по беговой дорожке по итогам розыгрыша всех карт, отобранных для этой партии.

Отгадывающий, не забудь! Ты должен:

- предлагать вариант ответа только в случае, если ты держишь в руках Штуку;
- прямо указать на загаданный фрагмент на поле и назвать его координаты (координаты помогут объясняющему проверить, верен ли этот ответ);
- показать ответ немедленно (дается не более 3 секунд с момента захвата Штуки).

Если ответ неправильный:

- фишка того, кто схватил Штуку и показал неправильный ответ, идет на 1 клетку назад;
- отгадывание продолжается: тот, кто ошибся, продолжает игру вместе со всеми, Штука возвращается на место.



Карточка, координаты и способы объяснения



На каждом поле есть его номер и сетка координат. Найдите пересечение столбца (буквы) и строки (цифры). В этой клетке и спрятан загаданный фрагмент.

сетка координат

Способы объяснения

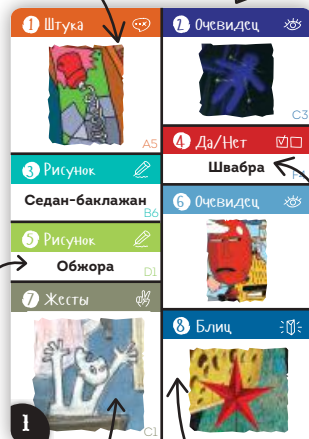
Штука

Загаданный фрагмент игрового поля следует объяснить словами. При этом нельзя произносить никакие существительные*, кроме «штука» (если это неодушевленное) или «существо» / «тварь» (если это одушевленное). Запрещается описывать загаданное с помощью однокоренных слов (например, объяснять слово «дверь» с помощью словосочетания «дверная штука»).

* За каждое употребление любого существительного, кроме разрешенных, игроку выносится предупреждение. За 3 предупреждения фишка объясняющего отодвигается на 1 клетку назад. Объяснение следует продолжить.

Рисунок

На карте дано словесное описание фрагмента игрового поля. Объясняющий должен нарисовать загаданное, не подглядывая в игровое поле. Нельзя писать буквы и цифры.



Очевидец

Вариант 1. «Фоторобот»
Игроки убирают поля и рисуют то, что им объясняют. Объясняющий может использовать позы, рисунки, звуки, слова, может подсказывать: что исправить, у кого точнее и т. п. По команде объясняющего игроки открывают поля и ищут ответ, ориентируясь на свои рисунки.

Вариант 2. «По памяти»
Игроки убирают поля. Объясняющий смотрит на карту 30 секунд, а затем по памяти объясняет любимыми способами то, что запомнил. Поиски ответа начинаются по команде объясняющего.

Да/Нет

Игроки, глядя на игровые поля, задают вопросы. Объясняющий отвечает только «да» или «нет».

Жесты

Покажите жестами загаданный фрагмент игрового поля. Можно использовать подручные предметы, но нельзя издавать звуки.

Блиц

Ничего говорить не нужно. Объясняющий просто кладет карту на стол, и все игроки, в том числе объясняющий, ищут указанный фрагмент на скорость.



Это пригодится!

Перед началом игры

Если игроки впервые играют на данном игровом поле, они могут рассмотреть его перед началом игры. На это может быть дано 2 минуты.

Как играть командами

- Если игроков более 7, рекомендуется разбиться на 2 команды. В этом случае успехи и неудачи каждого игрока присваиваются всей команде.
- Когда объясняет игрок одной команды, отгадывают игроки обеих команд.
- Право объяснять переходит по очереди от одной команды к другой. очередность игроков внутри команд устанавливается по договоренности.

Замена игровых полей и карт

- Если в ходе игры попало уже знакомое задание, необходимо убрать эту карту в коробку и заменить ее на новую.
- После того как партия завершена, следует убрать сыгранное игровое поле в конверт. Для следующей партии возьмите новое игровое поле. Карты можно оставить те же.
- Сыгранное игровое поле может вернуться в игру только после того, как будут сыграны все остальные поля.
- На каждом поле спрятано по 90 фрагментов. Каждое поле может быть сыграно около 3 раз.

Подсказки

Используйте условные знаки, когда рисуете или объясняете жестами.
Смело показывайте на пальцах или с помощью условных знаков, сколько слов вы хотите объяснить.



ВАША ИГРА – ВАШИ ПРАВИЛА!

Если вы столкнулись с ситуацией, которая не оговорена в этих правилах, – договаривайтесь. Или напишите нам: game@ekivoki.ru.

