



МОСИГРА

Российская сеть магазинов
настольных игр.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с mosigra.ru



КРОКОДИЛ

КОМПАКТ

Детсколёгкий

ПРАВИЛА



3–16 игроков



От 7 лет



Партия
30–45 минут

Об игре

Игру «Крокодил» в нашей стране знают почти все. Правила очень просты: нужно объяснять слова так, чтобы тебя поняли.

В классической игре слова объясняли жестами, версия для телевидения стала чуть сложнее, потом появилось большое подарочное издание, а теперь ты держишь в руках компактную карманную и детсколёгкую версию игры, которую можно взять куда угодно.

Чтобы выиграть, нужно всего за одну минуту объяснить, нарисовать или показать другим игрокам загаданное слово. Ты можешь облегчить свою задачу специальными плюшками или усложнить её для противника хитрыми ловушками. А в самом конце ждёт финальное задание, — и тогда соперничать в скорости надо будет уже не с таймером, а с командой соперников!

Цель игры

Выигрывает та команда, у которой после выполнения финального задания будет больше всего победных очков.

Мы выпускаем много тематических наборов компактного «Крокодила»: «Всякоразный», «Кинокнижный», «Детсколёгкий». Все они не только играют по одним и тем же правилам, но и совместимы между собой: можно свободно смешивать задания из разных наборов. Кроме того, можно использовать задания из игры «Крокодил. Большая вечеринка».

Внутри коробки

- 99 карт заданий, а именно:

• 33 задания на показ жестами;



• 33 задания на рисование;



• 33 задания на объяснение словами;



- 12 карт плюшек-ловушек;



- 5 карт финиша с цифрами от 1 до 5;



- правила, которые ты держишь в руках.

Помимо этого тебе понадобятся:

- таймер на одну минуту (найдётся в любом мобильном телефоне);
- несколько листов бумаги и ручка (карандаш, фломастер и т. п.);
- компания из трёх и больше человек и немного ровного места (например, стол).

В этом месте можно начинать играть, читая правила.

Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. Двух вполне достаточно, но можно играть тремя или четырьмя. В каждой команде должно быть минимум два человека.

В «Крокодил компакт» можно играть и втроем — по немного изменённым правилам. О том, как это сделать, читай в конце этой инструкции, но сначала познакомься с обычными правилами.

2. Возьми одну карту финиша и положи её посередине стола цифрой вверх. Эта цифра показывает, какое из заданий на каждой карте надо будет выполнять. Кроме того, на обратной стороне карты финиша указано особое условие финального испытания. Рекомендуем начинать с первой карты финиша, а потом, когда вы разыграете все карты заданий, перейти ко второй карте финиша, и т. д.
3. Раздели карты заданий на три колоды по типам и перемешай каждую по отдельности.
4. Каждая команда тянет карты заданий:
 - для быстрой игры каждая команда берёт по 2 карты из каждой колоды (всего 6 карт);
 - для средней игры каждая команда берёт по 3 карты из каждой колоды (всего 9 карт);
 - для долгой игры каждая команда берёт по 4 карты из каждой колоды (всего 12 карт) .
5. Каждая команда перемешивает все свои карты заданий взакрытую, а затем рубашкой вниз в случайном порядке выкладывает их «дорожкой» от карты финиша к своему краю стола.

6. Каждая команда берёт по 3 карты плюшек-ловушек и смотрит их (не показывая соперникам). Можно играть и без плюшек-ловушек.
7. Лишние карты финиша и плюшки-ловушки уберите в коробку — в этой игре они больше не пригодятся. Колоды оставшихся карт заданий отложите на край стола — они понадобятся только в самом конце.
8. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

Ход игры

1. В начале хода команда выбирает, кто из её игроков будет выполнять задание. Игроки одной команды выполняют задания по очереди, каждый — хотя бы раз за игру.
2. Выбранный игрок берёт из своей «дорожки» крайнюю карту задания, смотрит её сам и показывает команде соперников. По желанию игрок может использовать одну из плюшек, а соперники — ловушку (об этом читай ниже).
3. Игрок выполняет задание. В случае успеха команда забирает карту задания в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, просто отложите использованную карту.

Пример игры на три команды

Кайманы

Победная стопка

«Дорожка» из карт заданий

Плюшки-ловушки

Карта
финиша

Невыполненные
задания и использованные
плюшки-ловушки

Гавиалы



Плюшки-ловушки



«Дорожка» из карт заданий



Победная стопка



«Дорожка» из карт заданий



Плюшки-ловушки



Победная стопка

Аллигаторы

Как выполнять задание

1. На рубашке карты указано, как выполнять задание: «Объясни» — словами, «Нарисуй» — рисунком, «Покажи» — жестами.
2. На лицевой стороне карты есть несколько заданий — под разными номерами. Выполняй задание под номером, который указан на карте финиша, лежащей посередине стола.
3. Когда игрок прочитает задание, он показывает его команде соперников. В игре на три или четыре команды игрок показывает задание любой чужой команде, у которой осталось больше плюшек-ловушек.
4. Посмотрев задание, соперники могут усложнить его одной из своих ловушек. После этого игрок, выполняющий задание, может упростить его одной из плюшек своей команды.
5. Когда игрок ознакомится с плюшками-ловушками (если они сыграны) и подтвердит, что готов, включи таймер. Игрок начинает выполнять задание, а его команда угадывает.
6. 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 — хоть ушами.
- Принимать любые позы — вплоть до стояния на голове.
- Отвечать жестами на вопросы отгадывающих.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые были при тебе, когда ты начал показывать слово.
- Показывать словосочетание в несколько приёмов, разбив его на отдельные слова.

Нельзя:

- Разговаривать, намеренно издавать любые звуки (кроме выражения эмоций).
- Показывать на любые предметы, кроме тех, которые имеешь 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 т. д.).

- Делать несколько рисунков и зачёркивать уже ненужные.
- Указывать рукой на того, кто выдаёт правильные версии.

Нельзя:

- Писать буквы и цифры.
- Показывать слово жестами.
- Разговаривать и вообще издавать звуки, выдающие твою разумность.

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.

Пример хода: Аня, Борис и Вова начинают ход. Плюшек-ловушек у них не осталось, поэтому команда сразу переходит к выполнению заданий. Очередь Вовы. Он берёт крайнюю карту задания — это карта «Нарисуй», и под нужным номером на ней слово «парашют». Вова показывает

задание соперникам, и те играют на него ловушку: изобразить парашют надо «по-бразильски», двигая не карандаш, а лист. Аня с Борисом отгадывают слово за минуту. Карта задания отправляется в победную стопку команды, а вражеская плюшка-ловушка сбрасывается.

Плюшки-ловушки

В начале игры каждая команда получает три карты плюшек-ловушек (при желании можно играть без них). Их можно использовать либо как плюшки (облегчение задания) для себя, либо как ловушки (усложнение задания) для чужой команды. Плюшки-ловушки применяются после того, как игрок взял карту задания, но до того, как он начнёт это задание выполнять.

Когда игрок получает очередную карту задания, он показывает её команде соперников, и те могут сыграть одну из своих плюшек-ловушек. Игрок смотрит на «ловушечную» часть карты, находит там нужный способ выполнения задания и усложняет свою задачу так, как там сказано, — например, объясняет слово, стоя ко всем спиной.

После того как соперники посмотрели карту задания (не имеет значения, сыграли они ловушку или нет), игрок может использовать одну из плюшек-ловушек своей команды. Он упрощает свою задачу так, как сказано в «плюшечной» части карты, — например, сообщает товарищам по команде первую букву слова.

На каждое задание можно сыграть максимум две карты плюшек-ловушек: одну как плюшку, другую как ловушку. Они не отменяют друг друга, а дополняют: если ты получил и плюшку, и ловушку, то выполняешь задание одновременно и с усложнением, и с упрощением.

После того как минута истекла (не имеет значения, выполнено задание или нет), все сыгранные в этот ход плюшки-ловушки сбрасываются.

В конце игры неиспользованные плюшки-ловушки не приносят команде ничего — используй их, пока можешь!

Финальное испытание

1. Когда карты заданий во всех «дорожках» заканчиваются, команды подсчитывают свои победные очки. Каждая карта в победной стопке — это одно очко.
2. Затем команда, набравшая меньше всего победных очков, выбирает одного своего игрока, который будет выполнять финальное задание.
3. Он берёт верхнюю карту из любой колоды заданий (по своему выбору), смотрит, какое усложнение указано на карте финиша, и начинает выполнять задание по обычным правилам. Таймер для финального задания не запускается, вместо этого команды соревнуются между собой.
4. 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.

5. 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.

После игры

Отложите в сторону карты заданий, которые участвовали в этой игре. Будет интереснее, если в своей следующей партии вместо них вы используете задания, которые в игре ещё не участвовали, и ту же карту финиша. Для удобства можно складывать знакомые и незнакомые задания в коробку разными сторонами, применяя карты финиша и плюшек-ловушек в качестве разделителя. Если вы используете все карты заданий, перемешайте их и используйте со второй картой финиша, затем с третьей и так далее. Таким образом вы каждый раз будете угадывать новые слова.

Вариант игры

Если у вас мало места, не выкладываете задания «дорожками», а положите их закрытыми колодами между своим краем стола и картой финиша. В свой ход берите верхнюю карту из своей колоды и выполняйте задание, как обычно.

Если у вас нет стола, ручек и бумаги вы можете играть без карточек, предполагаящих рисование.

Игра на троих

1. В начале игры возьми по 8 заданий каждого типа (всего 24 карты заданий) и тщательно перемешай их.
2. Не выкладываете «дорожки», вместо этого положите все задания колодой посередине стола. Рядом выложите выбранную карту финиша. Плюшки-ловушки не используйте.
3. Игроки ходят по очереди. Первый тянет из колоды две верхние карты, выбирает из них одну и начинает объяснять/показывать/рисовать слово или слова под нужным номером, а оба соперника угадывают. В остальном задание выполняется по обычным правилам.
4. Если за минуту задание не выполнено (или выполнено не полностью), игрок сбрасывает обе карты, взятые в начале хода. Победных очков никто не получает.
5. Если игрок сумел успешно объяснить/показать/нарисовать все нужные слова за минуту, он кладёт в свою победную стопку карту выполненного задания. Вторую карту, взятую в начале хода, он отдаёт тому из соперников, кто угадал больше всего слов (словосочетаний) из задания. Если оба соперника угадали равное число слов, никто из них карту не получает.

Пример: Аня выполняет задание из трёх слов. Борис угадал одно из них, а Вова — два. Аня оставляет себе карту выполненного задания, а Вова даёт вторую карту, которую взяла в начале хода. Оба игрока кладут эти карты в свои победные стопки (получают по одному очку), а Борису не достаётся ничего.

Затем Борис выполняет задание из двух слов. Аня и Вова угадывают по одному, поэтому они ничего не получают. Борис оставляет себе карту выполненного задания, а другую карту, взятую в начале хода, сбрасывает.

Вова тоже досталось задание из двух слов, но Аня не угадала ничего, а Борис — только одно из них. Задание не выполнено, обе взятые карты сбрасываются.

6. Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся заданий.
7. Игроки пересчитывают карты в своих победных стопках. Побеждает тот, у кого их больше всего.
8. Если у двух игроков одинаковое число карт, проводится финальный раунд: третий игрок (проигравший) берёт любую карту задания из неиспользованных и выполняет её с усложнением, описанным на карте финиша. Тот, кто первым угадал хотя бы одно слово, становится победителем.
9. При желании можно играть по этим правилам вчетвером или даже впятером. Просто увеличь число карт в колоде, чтобы каждому досталось по 4 задания.

Содержание

Об игре	2
Цель игры	2
Внутри коробки	3
Подготовка к игре	4
Ход игры	5
Как выполнять задание	8
Правила заданий «Покажи»	9
Правила заданий «Нарисуй»	9
Правила заданий «Объясни»	10
Плюшки-ловушки	11
Финальное испытание	12
После игры	13
Вариант игры	13
Игра на троих	14



Продюсеры: Т. Бокарев, Д. Кибкало.

Художник и дизайнер А. Зубов.

Над игрой работали: Т. Фисейский, С. Абдульманов, П. Тюленев, А. Стекольщикова, М. Минина, Н. Комиссарова, М. Половцев, В. Чопоров, А. Ратина, А. Якшин, Д. Зенкин, И. Зенкин, Е. Григорьева, К. Олиферук, И. Юдаков, А. Гулюкин.

© ООО «Игрология», 2014.

© ООО «Магеллан», 2014.

125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.

