



МОСИГРА

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Magellan

Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

- 3–16 игроков
- От 6 лет
- Партия
30–45 минут



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 простые: нужно объяснять слова так, чтобы вас поняли.

В классической компанейской игре объяснять нужно было жестами, более популярная версия для телевидения стала чуть шире по правилам, потом появилось большое подарочное издание, а теперь вы держите в руках «Крокодил компакт».

Это — карманная версия игры, которую вы сможете взять куда угодно.

Каждая команда идёт к победе своим путём, и этот путь состоит из карт с заданиями. Чтобы выиграть, вам нужно будет всего за одну минуту объяснить, нарисовать или показать другим игрокам загаданное слово. Вы можете облегчить свои объяснения специальными плюшками или усложнить задачу противника хитрыми ловушками. А в самом конце вас ждёт финальное задание — и тогда соревноваться 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.

Внутри коробки

- 81 карта заданий, а именно:

- 27 заданий на показ жестами;

- 27 заданий на рисование;

- 27 заданий на объяснение словами.

- 12 карт плюшек-ловушек.

- 5 карт финиша с цифрами от 1 до 5.

- Правила, которые вы держите в руках.



Помимо этого, вам понадобятся:

- Таймер на одну минуту (найдётся в любом мобильном телефоне).
- Несколько листов бумаги и ручка (карандаш, фломастер и тому подобное).
- Компания из трёх и больше человек и немного ровного места (например, стол).

Подготовка к игре

1. Разделитесь на команды. Как правило, двух команд вполне достаточно, но, если вас вдруг очень много либо вы хотите делиться по каким-то особым признакам, можно играть тремя или четырьмя командами. В каждой команде должно быть минимум два человека.

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

2. Возьмите одну карту финиша и положите её посередине стола цифрой вверх. Эта цифра показывает, какое из заданий на каждой карте будут выполнять игроки. Кроме того, на обратной стороне карты финиша указано особое условие финального испытания. Рекомендуем начинать с первой карты финиша, а потом, когда вы отыграете все карты заданий, перейти ко второй карте финиша и так далее.

3. Разделите карты заданий на три колоды по типам и перемешайте каждую по отдельности. Затем каждая команда тянет карты заданий. Сколько карт надо взять из каждой колоды, зависит от того, насколько долго вы готовы играть:

- 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).

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.

4. Каждая команда берёт по 3 карты плюшек-ловушек и смотрит их (не показывая соперникам). Если хотите, вы можете играть и без плюшек-ловушек.
5. 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.
6. Любым удобным способом определите, какая команда будет ходить первой.

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

Ход игры

1. В начале хода команда выбирает, кто из её игроков будет выполнять задание. Каждый должен выполнить задание хотя бы раз за игру. Нельзя делать так, чтобы одни игроки постоянно только выполняли задания, а другие — только угадывали. Игроки одной команды выполняют задания по очереди.

2. Выбранный игрок берёт из своей «дорожки» крайнюю карту задания, смотрит её сам и показывает команде соперников, которые могут сыграть на это задание ловушку. По желанию игрок может также использовать одну из плюшек своей команды (о плюшках-ловушках читайте ниже).

3. Затем выбранный игрок пытается выполнить задание, и в случае успеха команда забирает карту задания в свою победную стопку. Если же задание выполнить не удалось, просто отложите использованную карту задания.

Пример игры на три команды



Невыполненные задания и использованные плюшки-ловушки

Как выполнять задание

1. На рубашке карты указано, каким образом надо выполнить её задание. Задания «Объясни» объясняются словами, «Нарисуй» — рисунком, «Покажи» — жестами.
2. На лицевой стороне карты есть слова и словосочетания под разными номерами заданий. Нужно объяснять/рисовать/показывать слова под тем номером, который указан на карте финиша, лежащей посередине стола.
3. Если под нужным номером указано несколько слов или словосочетаний, для выполнения задания команда должна угадать их все.
4. После того как 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. 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, нужно запустить таймер. Игрок начинает объяснять/рисовать/показывать слова, а его команда пытается эти слова угадать.
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 вас, когда вы начали 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 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 и вообще издавать звуки, выдающие вашу 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, Боря 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», то есть двигая не карандаш, а лист. Аня с Борей 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 этих карт). 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 игрок получил и плюшку, и ловушку, он выполняет 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 вам ничего — используйте их, пока можете!

Финальное испытание

Когда карты заданий во всех «дорожках» заканчиваются, команды подсчитывают свои победные очки. Каждая карта в победной стопке — это 1 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.

После игры

Отложите в сторону карты заданий, которые участвовали в этой игре. Поскольку вы уже видели их с лицевой стороны, будет интереснее, если в своей следующей партии вы не станете их применять. Вместо них используйте задания, которые в игре ещё не участвовали, и ту же карту финиша. Для удобства вы можете складывать знакомые и незнакомые задания в коробку разной стороной, применяя карты финиша и плюшек-ловушек в качестве разделителя. Когда вы используете все карты заданий, перемешайте их вместе и сыграйте 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 выкладывая 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, предполагающих рисование.

Игра на троих

В начале игры возьмите по 8 заданий каждого типа (всего 24 карты заданий) и тщательно их перемешайте. Не выкладывая «дорожки» — вместо этого положите все задания колодой посередине стола. Рядом положите выбранную карту финиша. Плюшки-ловушки не используются.

Игроки ходят по очереди. 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. В остальном задание выполняется по обычным правилам.

Если за минуту задание не выполнено (или выполнено не полностью), игрок сбрасывает обе карты, взятые в начале хода. 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, 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. Боря 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 1 очку), а Боре не достаётся ничего.

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

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

Игра заканчивается, когда в колоде не остаётся заданий. Игроки пересчитывают карты в своих победных стопках. Тот, у кого их больше всего, становится победителем. 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. Претендент, первым угадавший хотя бы одно слово этого задания, становится победителем.

При желании вы можете играть по этим правилам и большим составом: например, вчетвером или даже впятером. Просто увеличьте число карт в колоде, чтобы каждому досталось по 4 задания.

Эта игра хорошо сочетается с...

Бумом

Потому что ещё веселее и плюшек полезно. Не пугайтесь, что надо объяснять персонажей, — это даже круче.



Ответ за 5 секунд

Весёлая викторина, где у вас всего 5 секунд на ответ. Самое то после Крокодила. Или до.



Пятницей

Крутая и очень-очень простая игра, которая тоже здорово заходит на большую компанию.



Продюсеры: Т. Бокарев, Д. Кибкало.

Художник и дизайнер А. Зубов.

Разработка: М. Половцев, А. Половцева, Д. Чупикин.

Вёрстка: А. Гердт, О. Карпова.

Корректор К. Ларина.

Контент Е. Шепетило



© «Игрология», 2014.
© ООО «Магеллан Производство», 2014.
111033, Россия, Москва, улица Золоторожский Вал,
дом 11, строение 9, 2 этаж, комната 205.
Телефон +7 (926) 523-40-74.
Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателей запрещено.