



MOSIGRA

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**

 4–16 игроков
 От 12 лет
 Партия
30–45 минут

КРОКОДИЛ

БОЛЬШАЯ
IT-ВЕЧЕРИНКА



Об игре

Игру «Крокодил» знают практически все в нашей стране. Даже тем, кто её не знает, иногда приходится играть в неё с иностранцами во время турпоездок, когда нужно объяснить что-то жестами так, чтобы вас поняли.

У вас в руках специальный выпуск игры «Крокодил. Большая IT-вечеринка». Особенность этой версии, сделанной совместно с компанией SberCloud, в том, что, помимо обычных слов, в неё включены уникальные IT-слова. На картах они выглядят так:

 Лайк 2

 Футуролог 3

 Онлайн-оплата 1

В игре «Крокодил. Большая IT-вечеринка» вам нужно будет двигать крокофишки по полю к финишу. Чем лучше вы объясняете слова, тем быстрее идёте к победе. Чтобы выиграть, нужно будет объяснить, нарисовать или показать другим игрокам какое-нибудь слово всего за одну минуту.

Цель игры

Выигрывает та команда, чья крокофишка приходит по полю к финишу первой.

Внутри коробки:

- 1 игровое поле с разными путями к победе.
- 4 крокофишки для движения по полю.
- 88 карт заданий на объяснение словами.
- 88 карт заданий на показ жестами.
- 88 карт на рисование.
- 30 карт плюшек и ловушек.
- 10 круглых фишек ловушек.
- Блокнот для рисования.
- 4 карандаша.
- Песочные часы.
- Правила с примерами (сейчас вы держите их в руках).

Правила «Крокодила» очень просты: нужно брать карточки со словами и объяснять их жестами, рисунком или словами своей команде. Можете даже не читать эту инструкцию дальше, а уже начать играть. Но если вы хотите попробовать сыграть в «Крокодила» по турнирным правилам, то придётся их изучить.

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.
2. Положите игровое поле на середину стола. Поставьте на него столько фишек, сколько у вас команд. Все начинают на своём собственном старте (того же цвета, что и крокофишка).
Рядом с игровым полем разместите отдельно четыре стопки с картами «Нарисуй», «Покажи», «Объясни» и «Плюшки-ловушки» — их нужно положить рубашкой вверх. Держите под рукой песочные часы и блокнот с карандашом.
3. Определите, какая команда будет ходить первой, любым удобным способом.

Ход игры

1. В начале хода команда выбирает, кто из её игроков будет объяснять слово.
Каждый должен объяснять хотя бы раз за игру. Нельзя делать так, чтобы одни игроки постоянно только показывали, а другие только угадывали. Игроки одной команды объясняют по очереди.
2. Выбранный игрок двигает крокофишку по полю. Это действие позволяет выбрать тип задания и таким образом помочь сблизиться с противником или отдалиться от него, обойти ловушку и так далее.
Двигать крокофишку можно только вверх, вниз, вправо и влево.
3. Выбранный игрок берёт карточку с заданием из соответствующей стопки (например, если крокофишка стоит на клетке с заданием-рисунком, используется карта из стопки «Нарисуй»).
Если задание выполнено, крокофишка команды остаётся на этой клетке. Если задание выполнить не удалось, крокофишка перемещается туда, где она стояла до начала хода.



Как выполнять задание

1. Выбранный игрок смотрит на клетку поля. На ней указан тип задания («Нарисуй», «Объясни», «Покажи»). Игрок тянет и читает карту задания из соответствующей стопки.
2. На каждой карточке есть слова и словосочетания под разными номерами заданий. Нужно объяснять слова под тем номером, который написан на клетке.
3. Задания «Объясни» объясняются словами, «Нарисуй» — рисунком, «Покажи» — жестами.
4. После того как игрок прочитает карточку, затем решит, будет ли он использовать карты плюшек-ловушек, и подтвердит, что готов, нужно перевернуть песочные часы.
5. Если за одну минуту все слова задания были объяснены, крокофишка остаётся на новом месте на поле. Если задание было выполнено не полностью или не выполнено вообще, крокофишка двигается туда, откуда команда начинала ход.

Если игроку нужно объяснить слова под номером 2, а их там целых три штуки, то команда продвинется только в том случае, если отгадает все три слова. В противном случае крокофишка вернётся назад.

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 на вопросы отгадывающих жестами.
- «Рисовать» движениями на стене или другой плоской поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения и другие вещи, которые оказались при вас, когда вы пошли 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.

На клетке «Объясни» с номером 3 надо выполнять вот это задание.

Если я встал на эту клетку и на клетке обозначено «Объясни», я тяну карту объяснения.

А чтобы определить номер задания, я смотрю вот на это число. Оно и будет номером задания на карточке.



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. Вовина очередь объяснять. Он двигает крокофишку команды на одну клетку вперёд и попадает на клетку рисования. Вова тянет карточку, смотрит на задание и прикидывает свои силы. Слово — «Парашют». Вова решает, что легко справится с заданием, и потому вытягивает карту усложнения (плюшки-ловушки). Ему попадает «По-бразильски» — когда нужно двигать не карандаш, а лист. Аня с Борей отгадывают за минуту слово. Поэтому Вова сохраняет карту плюшки-ловушки для команды, рассчитывая позже облегчить финальное испытание.

Плюшки-ловушки

Перед выполнением задания (когда вы уже посмотрели на карточке, что именно нужно делать), вы можете взять на себя риск усложнить игру. Для этого надо взять карту из стопки плюшек-ловушек. После этого нужно будет использовать выбранное усложнение до конца хода.

Отказаться от усложнения после того, как прочитана карта плюшки-ловушки, уже нельзя.

На каждой карте — три типа усложнений: для заданий «Нарисуй», «Объясни» и «Покажи». Выбирайте то, которое соответствует вашему заданию.

Если вы справитесь с заданием, то карточка плюшки-ловушки остаётся у вас. Эту карту можно:

использовать как ловушку для оппонентов.

Для этого надо поставить на поле один жетон с номером, а карточку плюшек-ловушек подсунуть под соответствующую цифру (поле имеет по краям разметку от 1 до 10) на поле.

Тот, кто поставит свою крокофишку на жетон плюшки-ловушки, будет выполнять задание с усложнением.

На старт и финиш ловушки ставить нельзя.

На поле может быть максимум десять ловушек.

После выполнения задания с усложнением жетон ловушки убирается с поля, а карта ловушки замешивается обратно в колоду плюшек-ловушек. Если же задание осталось невыполненным, то ловушка остаётся там, где была.

или же использовать для облегчения объяснений своим. Для этого карту надо оставить в команде — и позже можно будет использовать действие плюшки с карты. Любой из игроков перед выполнением задания (когда он уже посмотрел карту и знает, что объяснять) может взять одну из заработанных его командой карт плюшек и использовать её для упрощения своей задачи.

Если вы оставили карту в команде как плюшку, её нельзя выставить на поле как ловушку. И наоборот: нельзя взять и снять ловушку с поля.



ФИНИШ
СУПЕР
ЧЕЛЕНДЖ

Гребёж!

Если ваша крокофишка стоит на поле рядом (на соседней клетке: справа, слева, сверху или снизу) с крокофишкой другой команды, нужно «грабить» во время объяснений. Всё просто: если кто-то из вашей команды угадывает лучше, чем это делают члены команды противника, вы двигаете крокофишку в конце хода.

Если в задании было несколько слов и команды угадали равное количество, побеждает та, чей сейчас ход.

Если задание разгадано, пусть даже другой командой, крокофишка ходившей команды не двигается назад.

Пример: Аня, Боря и Вова начинают ход. Аня ходит крокофишкой на клетку вперёд и встаёт рядом с фишкой команды Зины и Глеба. Клетка, на которую встала фишка Ани, — это объяснение словами, и Аня начинает выполнять задание. Нужно объяснить три слова, и отгадывают все пятеро оставшихся участников. Первое слово угадывает Зина, второе — Боря, третье — Глеб. Итого получается, что два слова из трёх угадала команда противника. В результате крокофишка Ани, Бори и Вовы остаётся на новой клетке (поскольку задание было разгадано), а Зина и Глеб двигают свою крокофишку в сторону своего старта (на клетку назад).

Финальное испытание

Команда на финише должна пройти специальное испытание. Нужно будет сделать сразу два задания по одному из двух карточек (задания могут быть любые), причём оппоненты тянут четыре карты, читают их и выбирают из них две для вашего объяснения.

Тут особенно могут пригодиться карточки плюшек. Приберегите их!



MOSIGRA

mosigra.ru



Magellan

mglan.ru



ИГРОЛОГИЯ
igrology.ru



tesera

tesera.ru

Продюсеры: Д. Кибкало, Т. Бокарёв, С. Мелимук.

Художник А. Зубов.

Над игрой работали: Т. Фисейский, С. Абдульманов, Е. Дубосарская, М. Минина, А. Половцева, В. Чопоров, М. Буряк, Е. Кутепова, О. Карпова, Д. Чупикин, М. Половцев, К. Ларина.

© ООО «Магеллан Производство», 2019.

111033, Россия, Москва, ул. Золоторожский Вал, д. 11, стр. 9, этаж 2, комн. 205.

Тел.: +7 (926) 523-40-74.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

Цвет и другие параметры компонентов могут отличаться от изображённых.