

# ЭКИВОКИ

## ПРАВИЛА

Вы смотрите правила, скачанные с сайта интернет магазина настольных игр: Rus-Igra.ru  
Чтобы купить эту игру позвоните нам по телефону: 8(495)665-80-19  
Хотите прочитать обзор, отзывы покупателей или задать вопрос: перейдите по ссылке.

**Ваша задача — провести свою фишку от дверей дома 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.**

**Играть в «Экивоки» можно большой компанией. А можно маленькой.**

### 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 — стоит 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.

**NB:** Бросьте монетку, чтобы выбрать, с какой стороны карточек вы будете брать задания в ходе текущей партии.

**Сначала бросьте кубик. Выпавшее число показывает, какое слово на карточке нужно объяснить и каким способом. Если справитесь с заданием, сможете пройти вперед на столько же клеток.**

**СЛОВА** Объясните слово или выражение **любыми словами**, кроме тех, которые содержатся в задании (включая предлоги, союзы и т.п.), и их одно-коренных. Если задание выполнено, пройдите на 1 клетку вперед.

**ПЕСНЯ** Спойте песню (можно несколько), в которой есть загаданное слово (любое из предложенных на выбор). Само слово произносить нельзя. Можно петь на иностранных языках. Если задание выполнено, пройдите на 3 клетки вперед.

**ЖЕСТЫ** Объясните слово **жестами**. Нельзя издавать звуки. Можно показывать на предметы. Используйте условные знаки, чтобы обозначить схему предложения или словосочетания (см. Подсказки). Если задание выполнено, пройдите на 5 клеток вперед.

**NB:** Если слово не отгадано за отведенное на это время, свой вариант ответа могут предложить соперники. Отгадают — пройдут на 1 клетку вперед.

**НАОБОРОТ** Прочитайте вслух загаданное слово **задом наперед** (не более 3-х раз). Команда должна его восстановить и правильно произнести. Нельзя ничего записывать. Если задание выполнено, пройдите на 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). Если задание выполнено, пройдите на 4 клетки вперед.

**ДА / НЕТ** Чтобы отгадать слово, команда **задает вопросы**. Игрок может отвечать только «да» или «нет». На выполнение этого задания может быть дано **2 минуты**. Если задание выполнено, пройдите на 6 клеток вперед.

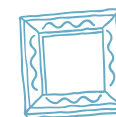


### Клетка «Э»

Если ваша фишка попала на клетку «Э», кубик бросать не нужно. Возьмите карточку из колоды «Экивоки». На карточке указаны задание и вознаграждение за успех.

### Что еще может встретиться по пути на чердак

**NB:** Эти клетки действуют только во время игры командами.



**АУКЦИОН** Если ваша фишка попала на такую клетку, то слово отгадывают все команды. Если вы назовете правильный ответ раньше или одновременно с соперниками, то сможете идти вперед. Если соперники скажут ответ быстрее, то вперед пойдут они. Если вы остались стоять на «Аукционе», то второй раз эта клетка не действует.



**ВРЕДИНА** Если, находясь на такой 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.



**СЛОЖИТЕ ЛИСТ ВТРОЕ,** и пользоваться им станет удобнее.