

Играть в «Крокодил» очень просто: нужно брать карточки со словами и объяснять их жестами своей команде.



Вот и все правила. Можете даже не заглядывать дальше в эту инструкцию, а уже начать играть. Но если вы хотите попробовать сыграть в «Крокодила» по турнирным правилам, то придётся немного почитать.

## Подготовка к игре

Сначала разложите карты на две стопки: отдельно — задания со словами, отдельно — специальные У-карты с усложнениями. Если вы играете первый раз, советуем сначала прочитать для всех правила показа слова на странице 2, а потом начать играть по правилам «каждый сам за себя» на странице 3.

## Правила показа слова

### Можно:

- Двигать любой частью тела, хоть ушами.
- Принимать любые позы вплоть до стояния на голове.
- Отвечать на вопросы отгадывающих жестами.
- «Рисовать» жестами на стене или другой поверхности.
- Указывать на свою одежду, украшения или другие вещи, которые были при вас или на вас в момент получения задания.
- Показывать словосочетание за несколько приёмов, разбив его по словам.

### Нельзя:

- Разговаривать и издавать любые звуки (кроме выражения эмоций).
- Показывать на любые предметы не на себе.
- Брать окружающие предметы в руки, пользоваться ими.
- Артикулировать (произносить слова беззвучно, губами).
- Показывать отдельные буквы слов.
- Рисовать и оставлять видимые следы на любой поверхности.
- Показывать слово по слогам или другим частям.

## Каждый сам за себя



Один из самых простых вариантов игры — когда каждый сам за себя. Если вы решили играть именно так, сделайте следующее:

- Выберите того, кто будет показывать слово первым. Например, это вы.
- Теперь потяните карту из колоды и выберите там одно из заданий (лучше начать с простых на 2 очка).
- Покажите слово или словосочетание жестами всем остальным.

Пока слово показывается, другие игроки угадывают, высказывая свои версии вслух. Как только прозвучит правильная версия (совпадающая с тем словом, которое в задании), ваш ход заканчивается. Вы возвращаетесь к остальным игрокам и теперь будете угадывать вместе с ними, а тот игрок, который угадал ваше слово, тянет из колоды новую карту, выбирает одно из слов и начинает его показывать.

После того как ваше слово было угадано, оставьте себе карту со словами и никому её не показывайте. В дальнейшем, когда вы угадаете чьё-нибудь слово и будете снова показывать, выберите со своей карты другое слово или словосочетание. Побеждает в игре тот, кто первым покажет все слова на доставшейся ему карте.

## Командная игра

Yes

Индивидуальная игра хороша для первого знакомства с «Крокодилом», но по-настоящему круто играть в командах. В этом случае вы не просто разовьёте командный дух и научитесь понимать товарищей с одного движения. Только в командной игре вы сможете вести подсчёт очков и использовать У-карты, которые помогут вам и усложнят жизнь соперникам.

### Принципы командной игры

- Каждая команда получает комплект У-карт, которыми может пользоваться по собственному усмотрению.
- Команды ходят по очереди, каждый раз отправляя показывать слово нового участника.
- Ход команды длится ровно 1 минуту, и чем больше слов будет за это время угадано, тем больше очков заработает команда.
- Угадывать могут только участники той команды, игрок из которой показывает слово.
- Игра продолжается ровно 12 раундов, после чего команды подсчитывают заработанные очки и определяют победителя.

**Мы советуем разбиваться на 2, 3 или даже 4 команды.**

В командной игре используются карты со словами, У-карты и турнирная таблица.



Перед началом игры команда выбирает цвет и берёт себе все У-карты с символом этого цвета на рубашке. Очки, заработанные командой в ходе игры, записывают в соответствующей строке таблицы. Договоритесь об очередности хода команд.

## Из чего состоит ход команды

- 1** Команда решает, какое задание будет выполнять в этот ход. Доступные задания — разные категории слов — указаны слева от строк турнирной таблицы. Их можно выполнять в любом порядке, но если какое-то задание уже было выполнено (соответствующая клетка уже заполнена), к нему нельзя вернуться снова.
- 2** Команда решает, кто из её игроков будет показывать слово в этот ход. От хода к ходу все участники команды должны показывать слова по очереди. Игрокам нельзя постоянно только показывать, или только угадывать.
- 3** Показывающий игрок тянет из колоды новую карту со словами и находит на ней категорию, выбранную в качестве задания. По своему желанию участники других команд могут посмотреть вытянутую карту. Игрок не должен показывать полученную карту никому из своей команды.
- 4** Команды (в том числе и противников) решают, использовать ли в этот ход У-карты. Каждая команда может сыграть не больше одной У-карты в ход.
- 5** Команды засекают время, переворачивая песочные часы, и игрок начинает показывать слова с карты.

**6** После того как команда угадает слово, игрок показывает следующее слово из той же категории. Пропускать слова нельзя. Это продолжается, пока не закончится время, отведённое на показ и угадывание слов. Если игрок успеет показать все слова в нужной категории, он может перейти к другим словам на той же карте.

**7** Когда время истекает, команда получает очки за каждое угаданное в этот ход слово. Количество очков за каждое слово зависит от категории и указано на карте со словами. У-карты могут давать или отнимать дополнительные очки. Сумма набранных за ход очков записывается в соответствующей ячейке турнирной таблицы. Если команда не угадала ни одного слова, в таблицу заносят ноль — возвращаться к этому заданию нельзя. Вытянутая карта со словами и все использованные У-карты выходят из игры.

Затем право хода переходит к следующей команде. Игра заканчивается, как только в турнирной таблице будут заполнены все ячейки. К сумме очков, полученных в ходе игры, прибавляется по одному очку за каждую У-карту, которую команда не успела или не стала использовать. Команда, набравшая наибольшее количество очков, становится победителем.

Ход

## Пример хода

Феофан, Ненила и Лукерья в одной команде. Они решают, что будут показывать слова из категории «Выражение». Делать это будет Феофан, поскольку в предыдущие два хода показывать ходили девушки.

Вытянув карту, Феофан обнаруживает на ней цитату «Квартирный вопрос испортил москвичей», но решает, что показать её не сможет. Убедив девушек сыграть У-карту «Замена игрока», Феофан передаёт карту со словами Нениле.

Поскольку угадывать он не имеет права, на него возлагается почётная обязанность следить за временем. Команда Людвига, Карла и Клары хочет посмотреть карту со словами и после этого использует У-карту «Закрытые глаза». Несмотря ни на что, Лукерья за минуту угадывает не только неточную цитату из «Мастера и Маргариты», но и ещё два слова с карты — предмет и имя.

По итогам хода команда зарабатывает 5+2+3 очка за угаданные слова и 3 очка за У-карту, сыгранную противниками. Итого Феофан заносит в турнирную таблицу 13 очков.

Во!

## Слова бывают разными

Одни слова показать легко, а другие — очень сложно. На каждой карте со словами вы найдёте по 10 слов и словосочетаний, отсортированных по пяти категориям.

### Предметы

Физические объекты, которые можно потрогать. Три слова, каждое приносит по 2 очка.



### Действия

Любые глаголы. Три слова, каждое приносит по 2 очка.



### Понятия

Ложные абстракции, состояния, идеи. Одно слово на 5 очков.



### Имена

Названия, имена известных людей, торговые марки. Два слова, каждое приносит по 3 очка.



### Выражения

Пословицы, поговорки, цитаты. Одно выражение на 5 очков.



## На выбор

Игрок может показывать любые слова из вытянутой карты в любой последовательности. Угаданные слова приносят очки в соответствии с их категориями.

В турнирной таблице каждое задание повторяется дважды.



## У-карты

У-карты — это усложнения и упрощения. Можно играть с ними, только с их частью или вообще без них. Главное, чтобы у каждой команды был одинаковый набор У-карт в начале игры.

У-карты влияют на получение очков. Например, можно дать У-карту противнику, чтобы он не смог показать слово, или же дать её своему лучшему игроку, чтобы он заработал больше очков.

## Как использовать У-карты:

- Можно сыграть У-карту только перед началом объяснения.
- Одна команда может использовать только одну У-карту за ход.
- После использования У-карта выходит из игры.
- Если в конце игры у команды остались У-карты, команда получает по одному победному очку за каждую неиспользованную такую карту.

# Типы карт:

## Первая буква

В этот ход игрок перед тем, как показывать слово, произносит вслух его первую букву. Это можно делать каждый раз, когда игрок переходит к новому слову. Для словосочетаний разрешается назвать только первую букву первого слова.



## Замена игрока

Команда выбирает другого игрока, который пойдёт показывать слова в этот ход. Вы можете использовать эту карту, чтобы изменить очерёдность показывающих игроков в своей команде или чтобы заменить слишком сильного игрока в чужой команде. Заменённый игрок не может угадывать в этот ход, так как уже видел карту со словами.



## Закреть глаза

В течение этого хода игрок показывает слова закрыв глаза. Если команда угадает хотя бы одно слово, она получит дополнительно **3 очка**.



## Руки в замок

В течение этого хода игрок показывает слова, сцепив пальцы рук в замок. Если команда угадает хотя бы одно слово, она получит дополнительно **5 очков**.



## Дополнительная минута

В этот ход команда получает дополнительную минуту на выполнение задания.



### Стоя спиной

В течение этого хода игрок показывает слова стоя спиной к своей команде. Если команда угадает хотя бы одно слово, она получит дополнительно **5 очков**.



### Загадать слово

Используется только в чужой ход. Загадайте игроку чужой команды любое слово вместо задания, полученного на карте. Игрок должен сначала показать загаданное вами слово, а уже потом переходить к словам на вытянутой карте. Если чужая команда угадает загаданное вами слово, за него она получит **5 очков**.



### Гребёж

Используется только в чужой ход. В течение этого хода ваша команда может угадывать слова и получать за них очки. Дополнительных очков за другие У-карты она при этом не получает. Вы не можете использовать «Гребёж», если уже посмотрели карту со словами.



### Пари

Используется только в чужой ход. Если чужая команда выполнит задание, отдайте ей 10 очков или заберите себе её 10 очков. Задание считается выполненным, если команда угадала все слова в одной категории на вытянутой карте.



Обратите внимание: когда вы получаете очки или лишаетесь их не в свой ход (благодаря У-картам «Гребёж» или «Пари»), не заполняйте лишние клеточки турнирной таблицы. Исправляйте числа в уже занятых ячейках или фиксируйте изменения на полях.