

ACTIVITY®

для всей семьи

RUS



Игра для 3-16 игроков от 8 лет.

© 2014, Piatnik, Wien

Игры Пятника, артикул: 794179

Введение:

ACTIVITY для всей семьи - это удачная комбинация Оригинальной игры ACTIVITY и ACTIVITY для детей. В этой новой версии ACTIVITY её почитатели найдут не только новые слова и словосочетания, но и получают новые ощущения. Мы гарантируем Смех, Радость и Удовольствие в процессе игры. Время, которое постоянно Вас поджимает, придаст игре сложности и азарта.

Activity - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: Пантомима, Рисование, Объяснение. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды. В каждой команде должно быть не менее 2 игроков. Специальные правила игры для трех игроков приведены ниже.

Игра становится труднее по мере своего развития, и кто будет победителем, может определиться в последний момент.

В набор входит:

- игровое поле
- четыре фишки
- 330 карточек (110 карточек для всей семьи и 220 карточек для детей)
- песочные часы

Каждый из игроков должен приготовить бумагу и карандаш.



Piatnik

www.piatnik.com

Подготовка:

Игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков. Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле (назовём его СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз» рядом с игровым полем. Юные игроки, которые принимают участие в игре, должны во время игры выбирать карточки для детей.

Игра:

Игровое поле представлено в форме «Поезда» с 6 вагонами, по 8 мест в каждом вагоне.

Игра начинается с первого игрока первой команды. Назовём его «Исполнитель». Он берёт верхнюю карту из любой колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел.

Каждая карточка состоит из 6 слов или словосочетаний. Буквы на карточке и игровом поле предписывают «Исполнителю», каким образом выполнить указанное там задание.

Z - Рисование – для вагонов А и D

E - Объяснение – для вагонов В и Е

V - Пантомима – для вагонов С и F

Первым ходом все команды используют Рисование. Далее способ объяснения слова определяется положением фишки команды на игровом поле. Игрок может выбрать одно из двух слов на карточке с необходимым ему способом объяснения. На это у него есть 10 секунд. Если он не успевает, очередь переходит к следующей команде. Когда Исполнитель определился с выбором слова, члены команды соперника переворачивают песочные часы и начинается отсчет времени на выполнение задания. Задача Исполнителя – объяснить слово так, чтобы члены его команды быстро и правильно отгадали его. При объяснении нужно соблюдать следующие правила:

Рисование:

Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание, но

может своим видом в процессе отгадывания дать понять, что его команда отгадала часть слова правильно. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова «Автошкола» можно сделать два рисунка: автомобиль и школа.

Объяснение:

Это устная форма общения. Можно объяснять слово любым образом, но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, и однокоренные слова. Например, для словосочетания «письменный стол», нельзя использовать в объяснении слова «письмо», «писать», «стол» и т.д. Задача других команд - следить за соблюдением правил объяснения.

Пантомима:

Строго без слов. Игрок, демонстрирующий слово, может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела и даже попросить члена своей команды присоединиться к пантомиме. Можно также (не вслух) указать на то, сколько букв в слове или сколько слов в загаданном выражении, и какую его часть Вы продемонстрировали. Вы не можете произносить ни слова в случае правильного ответа своей команды. Используйте только жесты.

Нарушение правил:

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде и переставить свою фишку на 3 хода назад.

В процессе игры в Вагонах В, D и F фигура одной команды может быть сбита фигурой другой команды. Это может произойти тогда, когда фишки двух команд оказываются на одном поле. В этом случае, фишка, попавшая на поле первой, должна перейти на поле назад. Если на этом поле тоже стоит фишка противника, то фишка не передвигается, и на поле остаются две фишки.

Карточки:

Число на карте с цифрой указывает на сложность слова. Задания под номером 4 самые простые, 5 – более сложные, 6 - самые сложные. Хотя это довольно субъективно.

Цвета и символы на карточках, соответствуют цветам и символам на игровом поле. Цветовой фон указывает на то, каким способом должно быть объяснено слово. Например, если игроки одной из команд, попали на оранжевое поле, на котором указан символ Z «Рисование», то на карточке нужно выбрать слово с этим же символом и объяснить его с помощью Рисования.

На каждой карточке есть по два слова на каждый способ объяснения (Рисование, Пантомима, Объяснение). Исполнитель может выбрать любое из двух слов. При выборе слова рекомендуется обращать внимание на количество очков, которое может принести объяснение каждого слова. Таким образом, выбрав правильную тактику, команда может догнать или обогнать противника, или даже передвинуть фишку противника назад.

Песочные часы:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой на карточке. Если команде это не удалось, то фишка этой команды остается стоять на месте и ход переходит к другой команде. Игрок, снимает новую карту из колоды и игра продолжается.

Окончание игры

Игра заканчивается, как только фишка одной из команд достигнет поля Финиш за Вагоном F.

Правила для трёх игроков

Каждый игрок выбирает фишку и ставит её на стартовое поле. Ход передается по часовой стрелке. Первый игрок объясняет слово в соответствии с правилами игры двум другим игрокам. При правильном и своевременном ответе и Исполнитель, и отгадавший игрок передвигают свои фишки на количество очков, указанных в карточке. При неправильном ответе ход переходит к другому игроку.