



Только для взрослых



Игра для 3-16 игроков от 18 лет.

Автор: Paul Catty/ Führer

Игры Пiatника, артикул: 722493

Внимание: только для взрослых

Введение:

Благодаря новым словам и словосочетаниям, с новым игровым полем и изменёнными правилами, игра ACTIVITY ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ предлагает молодым людям и взрослому поколению провести незабываемый вечер. ACTIVITY ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ поможет Вам раскрепоститься, выйти за рамки привычного поведения, расслабиться после трудовых будней и просто весело провести время в кругу друзей. Однажды сыграв в эту игру, Вам захочется сыграть в неё снова и снова!

В набор входит:

- игровое поле
- четыре фишки
- 330 карточек (из них 110 карточек с эротическими словами)
- таймер
- правила игры

Цель игры

Точно и правильно объяснить членам своей команды все слова, используя различные формы общения (мимику, вербальные, графические описания), и первому привести свою команду к пересечению финишной линии.

Игровое поле:

Игровое поле представляет собой 30 клеток, в начале поля есть зона Старта, в конце - финишная линия. 8 клеток игрового поля обозначены красным цветом. Как только одна из фишек попадает на это поле, команда, которой это удалось, обязательно должна взять карточку с эротическим содержанием.

Карты:

Карты со словами и словосочетаниями. На каждой карте находится 6 слов или словосочетаний. Рисунки на картах имеют специальные символы (Рисование, Объяснение, Пантомима), которые указывают на то, какими способами должно быть объяснено слово или словосочетание.

www.piatnik.com



Таймер

Продолжительность таймера рассчитана примерно на 60 секунд. Таймер необходимо повернуть на "60". При небольшом коротком нажатии таймер начнёт своё движение. При последующем нажатии на таймер происходит его остановка.

Подготовка:

Игроки делятся на 2, 3, 4 команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков. Каждая команда размещает свою фишку в зоне Старта. Колоды карт, в зависимости от цвета, перемешиваются и помещаются рубашкой вверх рядом друг с другом и с игровым полем. В одну стопку - 220 карточек - помещаются классические карточки, а в другую - 110 карточек с эротическим содержанием.

Каждая из команд должна перед началом игры также приготовить бумагу и карандаш. Команда, которая начинает игру, выбирает одного из своих игроков, который будет «Исполнителем» и должен будет объяснять в течение раунда слова или словосочетания своей команде.

После того, как один раунд будет закончен, игроки из каждой команды выбирают (по согласованию) нового «Исполнителя» своей команды, который вытягивает новую карту, соответствующую цвету клетки поля, и игра продолжается.

Игра:

Пока фишка одного из игроков находится на Старте, игрок одной из команд может выбирать, с какой картой (классической или эротического характера) он будет начинать игру. В ходе дальнейшей игры это будет зависеть от цвета клетки поля, на которой будет находиться его фишка.

Игру начинает «Исполнитель» первой команды. Он берёт верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из игроков его команды её не видел. У этого игрока есть 10 секунд, чтобы запомнить слово, затем он показывает эту карту другой команде и откладывает её в сторону «рубашкой» вверх. После этого «Исполнитель» называет, каким способом должно быть объяснено слово и включает таймер. У «Исполнителя» есть 60 секунд, чтобы объяснить первое слово так, чтобы члены его команды смогли догадаться, что за слово или словосочетание указано на карточке.

В случае, если команда угадает загаданное слово или словосочетание до истечения одной минуты, фишка этой команды передвигается на 1 шаг. После правильного ответа команда получает возможность второй раз участвовать в игре. При этом таймер должен быть отключён, и «Исполнитель» снова получает 10 секунд, чтобы запомнить слово, затем он показывает эту карту другой команде и откладывает её в сторону «рубашкой вверх». «Исполнитель» в этом случае использует ту же самую карту, описывая следующее слово, затем следующее слово и т.д. Если команда даст два правильных ответа, то фишка его команды передвинется на 2 шага.

Если команда до истечения 60 секунд дала 3 правильных ответа, то фишка его команды передвигается на 3 шага. При этом в качестве премии этой команде разрешено попытаться объяснить следующие слова, поставив таймер снова на " 60 ". Внимание! Премию можно использовать только один раз во время раунда игры. Если в процессе перемещения фишки по игровому полю, она переходит с серого поля на красное (или наоборот), «Исполнитель» должен положить использованную карту рядом с колодой и

при этом взять новую карту, соответствующую цвету клетки игрового поля. В случае если команде в течение 60 секунд не удалось отгадать слово, её фишка остаётся на первоначальном месте, а очередь хода переходит к другой команде.

Затем в игру вступает другая команда в порядке очереди, «Исполнитель» которой должен взять верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из игроков её не видел.

Если игрок в начале игры выбирает слова эротического содержания или его фишка в течение игры попала на поле красного цвета, то «Исполнитель» этой команды должен взять первую эротическую карту из соответствующей колоды. Принцип передвижения фишек по полю аналогичен ответам на классические слова.

Способы объяснения:

На карточке могут быть указаны одно или несколько слов или даже целое предложение.

Данные правила объяснения применяются для разных форм общения:

Рисование:

Строго без слов. Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять своей команде, что ответ правильный. В рисунке могут использоваться числа или буквы. Для облегчения задачи, особенно для словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям.

Объяснение:

Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова (части слова, однокоренные слова), содержащиеся в ответе.

Пантомима:

Строго без слов. Игрок, демонстрирующий слово, может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела. Можно также (не вслух) указать на то, сколько в слове букв или сколько слов в загаданном выражении, и какую его часть Вы продемонстрировали. Используйте только жесты.

Команда, которая первой пересекает финишную линию, — победитель игры.

Нарушение правил:

Команда, нарушившая правила игры, обязана моментально передать ход другой команде в порядке очереди.

Каждое задание имеет максимальное количество времени - это 1 минута. По истечении этого времени таймер выключается. Одна команда должна в течение одной минуты дать правильные ответы, а другая команда должна следить за таймером и объявить «Стоп!», если 1 минута уже прошла, а слово не было угадано.

Перед началом игры участвующие в ней игроки должны договориться, каким образом (как точно) должно быть объяснено то или иное слово.

Правила игры для 3 игроков.

Каждый из игроков размещает свою фишку в зоне Старта. В случае если в игре принимают участие 3 игрока, то один из игроков должен объяснить значение слов двум другим игрокам. Если один из игроков угадал значение слова, то право передвинуть фишку на 1 шаг имеет не только тот игрок, который угадал это слово, но и тот игрок, который его показывал. В случае если это слово не угадал ни один из игроков, ход переходит к другому игроку. Все другие правила, которые относятся к командной игре, остаются в силе.

Подсказки игрокам

1. Словосочетания, которые представлены на карточке, состоят из 1, 2 или нескольких слов. Т.к. эти словосочетания очень сложно объяснить одновременно, можно разбивать их на отдельные слова.

2. Продолжительность игры может быть немного короче или немного длиннее. Это зависит от умения игроков изобразить как можно быстрее или точнее то, что написано на карточке.

3. Игра, в которой принимают участие 3 игрока, длится по времени намного меньше, чем командная игра.

ACTIVITY это зарегистрированная торговая марка. Регистрационный номер в Российской Федерации — 2006700089.

ACTIVITY	is a registered trademark
	ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
	Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:
	Trademark Registration No.
Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	M/2006C05197
Österreich	163 897
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3,391,942
registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Vereinigte Arabische Emirate	57465 und 57466

Если у Вас есть вопросы к игре " ACTIVITY ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ ", напишите, пожалуйста:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1140 Wien.
www.piatnik.com

Erotikkarten:

Auf jeder roten Karte steht ein Erotikbegriff, der mit einem Symbol gekennzeichnet ist. Das Symbol gibt die geforderte Darstellungsart an. Bei Erotikkarten wird immer eine „Offene Runde“ gespielt. Alle Spieler raten mit.

Der Timer:

Die Laufzeit des Timers beträgt ca. 60 Sekunden. Der rote Knopf wird auf „60“ gedreht. Mit einem kurzen Druck auf den Knopf wird der Timer gestartet. Mit einem zweiten Druck auf den Knopf kann der Timer jederzeit vorzeitig gestoppt werden.

Vorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Teams mit mindestens 2 Spielern teilnehmen. Jedes Team erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die Karten werden nach den Farben der Rückseite sortiert, dann gut gemischt und verdeckt, in farblich getrennten Stapeln, neben dem Spielplan bereitgelegt. Zusätzlich werden für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift gebraucht. Die Teams bestimmen ein Mitglied als ersten „Darsteller“ (in den nachfolgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab).

Spielablauf:

Solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht, darf jener Spieler, der an der Reihe ist, frei zwischen einer Begriffskarte oder einer Erotikkarte wählen. Im weiteren Spielverlauf bestimmt die Farbe des Spielfeldes, welche Karte zum Einsatz kommt.

Der Darsteller nimmt die entsprechende Karte vom Stapel, und zwar so, dass das restliche Team die Vorderseite der Karte nicht lesen kann. Er prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff (die Begriffe) ein. Danach zeigt er den anderen Teams die Karte und legt sie ab.

Er startet den Timer und versucht so schnell wie möglich den Begriff (die Begriffe) seinem Team zu vermitteln.

Es gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

Zeichnen: Hier muss der Begriff gezeichnet werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, er darf jedoch seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Erklären: Hier muss der Begriff umschrieben werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff mit Worten. Er darf weder das Wort selbst, noch Teile, noch abgeleitete Formen davon verwenden.

Pantomime: Hier muss der Begriff pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Achtung: Missachtet ein Spieler diese Regeln, darf sein Team die Spielfigur nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe. Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung von einer Minute, die durch den Timer bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Vor Spielbeginn sollte vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.

Gelingt es dem Team, beide Begriffe einer Begriffskarte innerhalb einer Minute zu erraten, darf es die Spielfigur um 3 Felder auf dem Spielplan weiter ziehen. Wird nur ein Begriff erkannt, wird die Spielfigur um ein Feld weiter gezogen. Wird kein Begriff erkannt, bleibt die Spielfigur stehen. Danach ist das nächste Team an der Reihe.

Schlagen:

Wenn ein Team eine Aufgabe gelöst hat und mit seiner Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, dass sie auf ein Feld landet, das bereits von der Spielfigur eines anderen Teams besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld bereits besetzt, um ein Feld zurück. Das Schlagen ist nur beim Weiterziehen nach Lösung einer Aufgabe möglich, also nicht, wenn eine Spielfigur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen).

Offene Runde:

Steht die Spielfigur eines Teams auf einem roten Feld, muss der Darsteller die oberste **Erotikkarte** ziehen. Bei Erotikkarten wird immer eine „Offene Runde“ gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen (die Einhaltung der Regeln wird nachher kontrolliert), denn alle Teams dürfen mitraten – nicht nur das Team des Darstellers. Errät ein Mitglied des Teams des Darstellers den Erotikbegriff innerhalb der ersten 30 Sekunden, zieht es seine Spielfigur 4 Felder weiter. (Den Timer durch einen Druck auf den roten Knopf stoppen!) Errät das Team des Darstellers den Erotikbegriff innerhalb der zweiten 30 Sekunden, wird die Spielfigur um 2 Felder weiter gezogen. Errät ein Spieler eines anderen Teams den Erotikbegriff innerhalb der ersten 30 Sekunden, so darf es seine Spielfigur um 3 Felder vorziehen. Das Team des Darstellers darf um 2 Felder weiter ziehen. Errät ein Spieler eines anderen Teams den Erotikbegriff innerhalb der zweiten 30 Sekunden, wird die Spielfigur dieses

Teams um 2 Felder vorgezogen. Das Team des Darstellers darf um 1 Feld weiter ziehen. Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf demselben Feld landen, gilt das Schlagen nicht. Wird der Begriff nicht erkannt, bleiben alle Spielfiguren stehen.

Spielregeln für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese in den Startbereich. Beim Spiel für drei Personen versucht der Spieler die vorgegebenen Begriffe seinen beiden Mitspielern darzustellen. Für jeden erratenen Begriff dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um ein Feld weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler einen der dargestellten Begriffe, so kommt der nächste Spieler an die Reihe. Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe gelten dieselben Regeln wie im Spiel für zwei oder mehreren Teams.

Spieltipps:

- Die Begriffe setzen sich meistens aus 2 Wörtern zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Teile getrennt dar, ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwer, aber „Ohr“ und „Wurm“ lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wenn man das Wort auf diese Weise teilt, soll man den Ratenden zeigen, welchen Teil man gerade darstellt, indem man etwa beim Zeichnen zuerst mit einer Trennlinie das Blatt in zwei Hälften teilt. Beim Erklären kann man dies den Mitspielern sagen, bei der Pantomime mit einem bzw. mit zwei Fingern vermitteln.
- Die Spieldauer lässt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, die Punkte für jeden erkannten Begriff um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu kürzen.
- Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäß wesentlich kürzer.

ACTIVITY is a registered trademark
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:

	Trademark Registration No.
Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	M/2006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3.391.942
registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Vereinigte Arabische Emirate	57465 und 57466

Wenn Sie zu „Activity Club Edition neu“ noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien.

www.piatnik.com