

ACTIVITY®

МЕГА-ВЫЗОВ



Новая Версия знаменитой игры «ACTIVITY»
от 3 до 8 Игроков с 12 лет • Piatnik Арт. 792021
© 2015 Forrest-Pruzan Creative
© 2017 Piatnik, Вена • Напечатано в Австрии

Самый большой соперник в игре Activity «Мега-Вызов» - это время. Все игроки объединяются, чтобы не попасть в Черную дыру. Успейте разъяснить и отгадать 6 слов или словосочетаний в течение одной минуты, иначе придется сделать шаг по направлению к Черной дыре. В отличие от классической игры Activity, где слова можно разъяснять с помощью рисования, пантомимы и словесного объяснения, в игре Activity «Мега-Вызов» игрокам предоставляется 10 различных способов объяснять слова. Принимайте мега-вызов от Activity, испытайте новые способы разъяснения слов, выбирайте уровень сложности игры и скорее начинайте играть! Веселье и смех вам гарантированы!

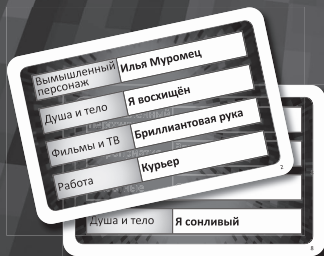
В игровой набор входят:
220 карточек
2 фишки
1 песочные часы
25 жетонов
1 игровое поле
1 правила игры

Дополнительно игрокам потребуется ручка и бумага.

Коллективная игра - один за всех, все против времени!

Цель игры:

Игроки должны проявить себя как настоящая команда, действовать совместно, чтобы правильно отгадать слова на 24 карточках раньше, чем закончится время и фишка попадет в Черную дыру.



Подготовка к игре:

- Игровое поле раскладывается на середину стола. Фишка для игры помещается на одну из трех возможных стартовых позиций: Синяя стрелка: для начинающих игроков
- Фиолетовая стрелка: для продвинутых игроков
- Красная стрелка: для профессионалов
- Жетоны для игры тщательно перемешиваются и помещаются рядом с полем для игры.
- Для игры потребуются 24 карточки, которые тщательно перемешиваются, и выкладываются колодой рядом с полем. Остальные карточки могут оставаться в коробке. Все игроки должны взять по две карты из колоды, и положить их лицевой стороной вниз, рядом друг с другом. Теперь каждый игрок берет два жетона. Изображения на жетонах показывают способ разъяснения слова.
- Ручка, бумага, песочные часы также помещаются рядом с полем для игры.

Ход игры

Перед началом игры у всех игроков есть 1 минута, чтобы посмотреть на свои карты и жетоны и выбрать какое слово или словосочетание на какой карточке они хотят объяснять и каким способом.

В игре используются следующие способы разъяснения слов:



Пантомима.

Можно использовать только мимику и жесты. Запрещено разговаривать и произносить любые звуки. Игрок не может показывать на предметы вокруг и брать их в руки.



Только 2 слова

Объяснение должно быть произведено только с помощью 2 слов. Нельзя использовать однокоренные слова, части слова или словосочетания.



Только 3 слова

Объяснение должно быть произведено только с помощью 3 слов. Нельзя использовать однокоренные слова, части слова или словосочетания.



Рисование

Игрок имеет право только рисовать. В рисунке не должны использоваться числа, слова, буквы или какие-то символы.



Шумовые эффекты

Объяснять можно только используя различные звуки (например, свист, треск, мычание и т.д.). Разговаривать запрещается.



Рифма

Все слова в объяснении должны рифмоваться со словом в задании. Можно использовать любое количество слов, при этом они могут быть не связаны друг с другом. В случае, если нужно объяснить словосочетание из нескольких слов, то слова можно рифмовать с каждым словом из словосочетания отдельно.



Одна линия

Слово должно быть нарисовано в одну линию без отрыва руки. Надписи не допускаются. Как только линия прервалась, рисунок считается законченным, продолжать рисование запрещается.



Аллитерация

Слово или словосочетание должно быть описано только словами, которые начинаются с одной и той же буквы. При этом буква не обязательно должна быть первой буквой слова из задания, можно выбрать любую букву для объяснения. Количество слов в объяснении не ограничено.



Разговор наоборот

Слово или словосочетание должно быть названо задом наперед. В случае необходимости можно повторить слово неограниченное количество раз. Другим игрокам запрещается вести записи.



Марионетка

Игрок должен изобразить слово, используя любого игрока в качестве марионетки. Строго без слов. Шумовые эффекты также не допускаются.

- Каждый игрок решает, какое слово или словосочетание он будет разъяснять первым.
- Игроки определяют, кто будет объяснять слово первым. Первый игрок переворачивает песочные часы и начинает первый раунд. У команды есть всего 1 минута, чтобы угадать 6 слов или словосочетаний.
- Первый игрок выбирает одну из своих карт и переворачивает соответствующий ей жетон лицевой стороной вверх, таким образом, чтобы все члены команды видели способ разъяснения. Игрок объявляет категорию слова, обозначенную в оранжевом поле на карточке, например, «Работа», и начинает объяснение.
- Если команда угадает слово или словосочетание, то исполнитель выкладывает свою карточку на свободный прямоугольник на игровом поле, а жетон на круглое поле рядом.
- Затем наступает ход следующего игрока по часовой стрелке. Как можно скорее этот игрок начинает объяснять свое слово или словосочетание. Если ему это удастся, то ход переходит к следующему игроку и т.д.
- Если игроки не могут отгадать слово, то объясняющий игрок оставляет карточку себе и ход переходит к другому игроку. Во время следующего хода у этого игрока появится еще один шанс разъяснить другое слово или словосочетание с этой же карточки (дополнительно может быть вытащен новый жетон).
- Один раунд заканчивается тогда, когда либо время песочных часов истекло, либо команда

отгадала 6 слов или словосочетаний, и, таким образом, все пустые поля на игровом поле с картами и жетонами заняты.

Оценка ситуации :

В случае, если все поля с картами и жетонами заполнены, то этот раунд выигран, и фишка остается на месте и никуда не двигается.

В случае, если время истекло, но отгадано менее 6 слов или словосочетаний, то фишка передвигается на столько полей в направлении Черной дыры, сколько ещё осталось свободных полей на игровом поле. Например, было угадано 4 слова. На игровом поле закрыты 4 поля и 2 поля свободны. Значит, фишка перемещается на 2 поля в сторону Черной дыры.

После оценки ситуации игровое поле освобождается от карточек и жетонов. Сыгранные карточки помещаются в отдельную стопку, жетоны перемешиваются, и выкладываются обратно к оставшимся жетонам. Игроки снова берут по две карты и два жетона.

В случае, если у игроков остались неразыгранные карты и жетоны с прошлого раунда, они добирают оставшиеся карты и жетоны до необходимого количества. Ход начинается с игрока, сидящего следующим по часовой стрелке за игроком, который объяснял в прошлом раунде последним. Игрок переворачивает песочные часы и начинает объяснять свое слово. Раунд продолжается по тем же правилам, что и предыдущий.

Окончание игры :

Игра закончена, если:

- Команда отгадала 24 слова или словосочетания, при этом фишка не достигла Черной дыры. Команда признается победителем игры.
- Фишка попала на поле Черной дыры до того, как все 24 карты были разыграны. В этом случае команда проиграла.



Конкурентная игра - команда против команды.

Этот вариант игры также подходит в случае, если в игре принимают участие более 8 игроков.

Игроки делятся на две команды, в каждой из которых должно быть не менее 3-х игроков. Обе команды выбирают общее стартовое поле (Начинающие, Продвинутое, Профессионалы) и помещают на нем свои фишки. Карточки со словами и словосочетаниями хорошо перемешиваются и выкладываются стопкой рядом с игровым полем, также как и жетоны.

Игра проходит по тому же принципу, как описано в правилах выше, только в этом случае, команды чередуются для ответа. Сначала одна команда пытается отгадать 6 слов или словосочетаний в течение 1 минуты, затем другая. Если команде это удастся, она может переместить фишку соперника на одно поле в направлении Черной дыры.

Игра заканчивается тогда, когда фишка одной из команд достигнет Черной дыры – это значит, что эта команда проиграла.

15 категорий:

Знаменитость	Исторические и знаменитые люди со всего мира
Это нервирует	Все, что может действовать на нервы
Еда и питье	Все, что можно есть и пить
Носильщик	Вещи, которые ты можешь нести сам
Мероприятия	Занятия и разные виды деятельности
Вымышленный персонаж	Персонажи из сказок, фильмов, сериалов, игр и т.д.
Фильмы и ТВ	Названия известных фильмов или название телевизионных шоу или телевизионных передач
Душа и тело	Состояние ума, тела и души. Я . . .
Машина	Все, что можно делать, увидеть или найти в автомобиле.
Отпуск	Всё важное, что можно увидеть, взять с собой, или использовать во время отпуска
Работа	Профессии и сферы деятельности
Животные	Животные, птицы, рыбы и многое другое
Транспорт	Все возможные виды транспорта
Где я ?	Где я могу находиться
Дом	Полезные и декоративные товары, которые можно найти в своем собственном доме

ACTIVITY

is a registered trademark
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
Kroatien	20100335
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488
Russische Föderation	325054
Schweiz	60283/2011
Slowakei	201 556
Slowenien	201070297
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Tunesien	EE10.0111; EE10.183
Ukraine	160 728
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
USA	3,391,942

registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne

Если у Вас есть еще вопросы или предложения к игре Activity «Мега-Вызов», напишите нам пожалуйста: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1141 Wien; Austria; piatnik.com

Внимание! Игра не предназначена для детей младше 36 месяцев. Сохраните упаковку для последующего использования. Содержимое игры может незначительно отличаться от представленного на упаковке.

EAC



piatnik.com

170.725.61