



МОСИГРА

Всероссийская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

ACTIVITY^{Original}®

Игра для 3-16 игроков от 12 лет.

Авторы: Catty/Führer

Игры Пятника, артикул: 780929

Введение:

ACTIVITY - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные и графические описания. Игра становится труднее по мере своего развития, и кто будет победителем, может определиться только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды с минимальным количеством участников 2 игрока в одной команде, если вас только трое, то смотрите правила игры для троих человек.

В набор входит:

- игровое поле
- четыре фишки
- 440 карт
- песочные часы (минута)

Каждый из игроков должен приготовить бумагу и карандаш.

Игровое поле:

Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 49 игровых ячеек, и специальные ячейки, обозначенные цифрами 3, 4, 5, куда кладутся карты с соответствующей цифрой. Каждая ячейка имеет свою цветовую гамму и специальный символ – Рисование, Объяснение или Пантомима. Цветовая гамма указывает на то, какое слово из карточки должно быть выбрано, а символ показывает ту форму общения (Рисование, Объяснение или Пантомима), с помощью которой слово должно быть объяснено участникам игры.

Карты:

Цифра на обратной стороне карт указывает на сложность той или иной карты. Карты с цифрой 3 самые простые, с цифрой 4 – более сложные, а что касается карт, у которых цифра 5, то это карты с максимальной сложностью. Хотя, мы уверены, что всё это довольно субъективно.

Рисунки, представленные на картах, цветные и имеют специальные символы. Все эти цвета и символы соответствуют цветам и символам на игровом поле. Цветовой фон указывает на то, какое слово из карточки должно быть выбрано. Это значит, что если игроки одной



из команд, попали на поле, которое окрашено в жёлтый цвет, и на нём указан символ «Рисование», то должно быть выбрано слово с таким же цветом и символом на карте, а затем вы должны нарисовать его. Если цвет самого слова на карточке красный, то в этом случае нужно играть по правилам «Открытого раунда». Но об этом мы расскажем чуть позже!

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 обратной стороне карты, то есть на 3, 4 или 5 шагов. Если команде это не удалось, то фишки этой команды остаются стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде. Игрок может выбрать любую по сложности карту, взяв карточку с цифрой 3, 4 или 5.

Подготовка:

Игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для троих человек приведены ниже). Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле (назовём его СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз» на специально отведённые им поля игрового поля, в соответствии с цифрами на обратной стороне карт!

Внимание: Каждая команда должна приготовить карандаш или ручку и бумагу. Команда, которая начинает игру первой, выбирает одного из своих игроков, который будет «Исполнителем». После того, как один раунд будет закончен, то игроки из каждой команды выбирают (по согласованию!) нового «Исполнителя» своей команды.

Игра:

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды на его собственное усмотрение (3, 4 или 5) таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел. Игрок должен объяснить слово с цветом и символом, которое ему выпало на игровом поле. В случае начала игры, когда фишки всех игроков находятся на начальном поле, игрок имеет право самостоятельно выбрать любое понравившееся ему слово. В самом начале игры (когда все фишки находятся на начальном поле) «Исполнитель» имеет только 10 секунд на выбор слова из карточки. Если ему это не удалось, то очередь хода переходит к другой команде. Если разыгрывается слово НЕ из «Открытого раунда», то игрок «Исполнитель» показывает слово из карты, которое он собирается объяснять игрокам своей команды, команде соперников для того, чтобы они смогли проверить правильность ответа. «Исполнитель» должен объяснить слово так, чтобы члены его команды смогли догадаться, что за слово на карточке. «Исполнитель» должен всегда

выполнять следующие правила, которые помогут его команде узнать, что конкретно написано на карточке. Данные правила 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 не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для слов и словосочетаний, состоящих из нескольких слов, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.

Объяснение:

Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, слова связанные или же производные от тех, что даны в ответе. Например, дано словосочетание «Природный газ», нельзя использовать в объяснении слова «природа», «газовый» 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 на 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 же, 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.

«Бой по правилам»:

Если в процессе игры игроки одной команды правильно решили задание, и количество времени, которое игроки затратили на решение данного вопроса, оказалось достаточным – может возникнуть ситуация, что игроки одной команды попадут на поле, которое занято уже фишкой другой команды. В этом случае, фишка, которая уже стояла на игровом поле, должна перейти на поле назад. В случае если для первой фишки, это невозможно, то обе фишки становятся на одном поле.

«Открытый раунд»:

Если выпадает слово, которое окрашено в красный цвет, то это задание называется «Открытый раунд». В этом случае все команды объединяются и пытаются отгадать именно данное в этом случае слово или словосочетание. Конечно, «Исполнитель» не должен никому показывать карту с ответом. В случае правильного ответа игрока не из команды

«Исполнителя», команда передвигает свою фишку на 4 поля вперёд. Если же правильный ответ дал игрок из команды «Исполнителя», то команда передвигает свою фишку на два поля вперёд. Если после «Открытого раунда» фишка команды достигла поля, которое занимала фишка игроков другой команды, то в этом случае правило «Бой по правилам» не действует, в этом случае, если слово угадала команда «Исполнителя», то фишка этой команды может быть дополнительно передвинута на 6 полей вперёд. Далее игра продолжается в обычном режиме.

«Правила для трёх игроков»:

Каждый игрок выбирает фишку и ставит её на начальное поле. Игра происходит, как описано выше, но по правилам для «Открытого раунда», причём цветовая гамма в этом случае значения не имеет, то есть из карточки можно выбрать любое из двух слов, соответствующих символу, который вам выпал на игровом поле! Игрок «Исполнитель» объясняет ответ двум остальным игрокам, и, в случае правильного ответа в течение минуты одним из них, «Исполнитель» передвигает свои фишки на указанное картами количество шагов, исходя из ценности карты. Если же ответ оказался неправильным, то неправильно ответивший игрок объясняет это же слово третьему игроку. В случае если третий игрок отвечает правильно, то он передвигает свою фишку на соответствующее количество шагов. В случае если третий игрок не отвечает правильно, ход игры переходит к первому игроку и далее игра продолжается в обычном режиме.

Советы игрокам

1. Каждый из игроков имеет свои сильные, и, конечно, слабые стороны. Поэтому мы рекомендуем игрокам, которые хорошо рисуют, выбирать карты более сложные, и, соответственно, менее сложные, если это касается «Объяснения» или «Пантомимы».
2. Перед началом игры, участники игры по согласованию, (если в этом есть необходимость), могут договориться об увеличении времени на отгадывание ответа.
3. В случае, если игра проходит по правилам игры **«Правила для трёх игроков»**, то её продолжительность намного меньше.
4. Благодаря возможности **«Боя по правилам»**, игроки могут проявить знания тактики, которые позволят им в нужный момент выбрать необходимую карту, менее или более сложную, и в случае успеха — оказаться впереди своего противника.
5. Если «Исполнитель» должен объяснить слово, которое состоит из двух слов, то он облегчит процесс угадывания, если при рисовании поделит лист бумаги на две части, при объяснении пояснит об этом, а при пантомиме продемонстрирует два пальца, подняв их вверх.

Piatnik