

RUS

# ACTIVITY®

Дорогие поклонники замечательной игры **Activity®!**

Мы хотим вас порадовать: перед вами новое издание этой популярной игры, с новыми словами и словосочетаниями для объяснения, а еще в ней объединены 2 варианта игры, которые непременно придутся вам по душе!

**1. Activity® Соло** – это игра для тех, кто не побоится идти к победе в одиночку, каждый играет сам за себя.

**2. Классическая версия игры Activity® Команда против команды.**

Здесь вам потребуется согласованность всей команды, ведь победа достигается общими усилиями. Дух соперничества и азарт не дадут вам заскучать и будут держать в напряжении до самого конца. Неважно, какой вариант игры вы выберете – вам гарантировано интересное времяпрепровождение, прекрасное настроение, улыбки и смех. А это значит, что вы будете не только рады встрече с друзьями, но и захотите играть в эту игру снова и снова!

СОЛО  
КОМАНДЫ  
КОМАНДЫ



Авторы: Catty / Führer.  
Пятник, Игра: No. 714177  
© 2019 Piatnik, Вена • Напечатано в Австрии



piatnik.com



## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Успешно объяснить/представить слова или словосочетания на карточках, набрать как можно больше очков, чтобы максимально далеко продвинуться со своей фишкой на игровом поле, и, обогнав других игроков, стать победителем игры!

### Виды объяснения

Игрок объясняет слово или словосочетание членам своей команды одним из следующих способов. Они одинаковые для обоих вариантов игры.

## СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

**1 игровое поле,**  
с отметкой СТАРТ и 50 разделами.  
После 25-го раздела начинается ФИНИШ.

**110 двухсторонних карточек,** на каждой из сторон указаны 3 слова или словосочетания, которые необходимо объяснить. Рядом со словом или словосочетанием указана цифра (от 1 до 3 или 5). Она обозначает уровень сложности и одновременно количество полей, на которые сможет передвинуться фишка игрока в случае правильного ответа. Правильный ответ для особенно сложных слов или словосочетаний принесет игроку или команде 5 очков, и фишку можно будет передвинуть сразу на 5 полей вперед. Такие слова или словосочетания выделены красным цветом.

Слова или словосочетания на карточках могут быть разных частей речи – существительными, прилагательными и т.д. Это устойчивые выражения, известные словосочетания, пословицы, популярные названия фильмов и др. Способ их объяснения (Объяснение, Пантомима, Рисование или Шумовые эффекты) указан соответствующим символом рядом со словом или словосочетанием.

**1 песочные часы**

**10 разноцветных фишек**

**Правила игры**

**Дополнительно потребуются бумага и карандаш.**



**Объяснение:** слово или словосочетание необходимо объяснить другими словами. Нельзя использовать само слово, его части или его производные формы. Если игроки угадали часть задания, исполнитель может ее использовать при последующем объяснении.

**Пантомима:** слово или словосочетание нужно изобразить пантомимой. Исполнителю не разрешается говорить, производить какие-либо звуки, использовать предметы в комнате или указывать на них. Можно показывать только на части своего тела.



**Рисунок:** слово или словосочетание необходимо нарисовать карандашом. Исполнителю не разрешается говорить или жестикулировать, но можно кивком головы дать понять своим игрокам, что они правильно угадали часть задания. В рисунке нельзя использовать цифры или буквы.



**Шумовые эффекты:** слово или словосочетание должно объясняться только посредством звуков – исключительно ртом, руками и ногами. При этом руками можно производить только звуки, жестикулирование не допускается. Некоторые понятия можно объяснять с помощью пения, исполняя только мелодию. Текст песен в этом случае использовать нельзя.



Для всех способов объяснения исполнителю разрешается: показать своим видом, что часть угадываемого слова или словосочетания была угадана верно.

**Внимание:** если игрок пренебрег одним из этих правил, то его команде двигать фишку на игровом поле и пояснять следующее слово нельзя; ход игры передается другой команде.

## Activity® Соло

Каждый играет сам за себя!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле размещается посередине стола, песочные часы ставятся рядом. Карточки хорошо перемешиваются и кладутся лицевой (активной) стороной вниз в стопку рядом с игровым полем. Каждый игрок берет фишку и ставит ее на отметку СТАРТ. Игроки договариваются, кто из них начинает игру и будет первым объяснять. В последующих раундах игроки чередуются.

### ХОД ИГРЫ

Игрок, который начинает игру первым, берет верхнюю карточку из стопки, чтобы другие игроки не видели, что на ней написано. Задача игрока состоит в том, чтобы в течение 90 секунд успешно представить в любой последовательности все 3 слова или словосочетания, которые указаны на карточке. Исполнитель может в течение 10 секунд изучить слова или словосочетания, указанные на карточке, затем переворачивает песочные часы и начинает по порядку их объяснять обозначенными способами представления. Другие игроки пытаются угадать эти слова или словосочетания.

**Обратите внимание:** слова или словосочетания, которые указаны красным цветом, наиболее сложные, но в этом варианте игры это не имеет значения.

Если слово или словосочетание было угадано, то исполнитель сразу переходит к следующему слову или словосочетанию. Объяснения исполнителя продолжаются до тех пор, пока не будут правильно отгаданы все 3 задания или пока не кончится время.

**Совет:** если игрок слишком долго думает, пытаясь догадаться, о чем идет речь, исполнитель может перейти к объяснению следующего слова или словосочетания, а позднее попробовать объяснить неотгаданные слова еще раз.

После объяснений карточка раскрывается, и игроки проверяют, все ли правила были соблюдены.

После этого наступает подсчет очков. За каждое верно отгаданное слово или словосочетание исполнитель передвигает свою фишку на то количество полей, которое было указано на карточке рядом со словом или словосочетанием. Игроки, угадавшие слова или словосочетания, также передвигают свои фишки на соответствующее количество полей вперед. Если это удалось двум и более игрокам, т.е. они отгадали слова одновременно, то они все передвигают свои фишки вперед на указанное количество полей. После этого наступает очередь объяснения следующего игрока, который становится исполнителем.

### КОНЕЦ ИГРЫ

Как только фишка одного из игроков пересечет черно-белую линию ФИНИША, которая начинается после 25 поля, раунд игры считается заключительным. Все игроки, которые принимают участие в игре, доигрывают этот раунд, а победителем становится тот игрок, чья фишка в этот момент находится дальше фишек остальных игроков. В случае если несколько игроков добились одинакового результата, они продолжают играть, пока не выявится единственный победитель.

Несколько подсказок для игроков Вы найдете в конце Правил игры.

## Activity® Команда против команды

Вместе к цели!

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игровое поле кладется на середину стола, песочные часы ставятся рядом с ним. Карточки хорошо перемешиваются и кладутся лицевой (активной) стороной вниз в стопку рядом с игровым полем. Игроки объединяются в несколько команд, желательно с одинаковым количеством участников. Команда должна состоять минимум из двух игроков. Каждая команда выбирает себе фишку и ставит ее на поле СТАРТ. Команды договариваются, кто из них начинает игру и будет первым объяснять. В последующих раундах игроки команды чередуются ролями.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит по часовой стрелке.

Исполнитель первой команды берет верхнюю карточку из стопки так, чтобы никто из членов его команды не видел, что на ней написано.

Исполнитель может в течение 10 секунд изучить слова или словосочетания, которые указаны на карточке. Если ни одно из слов или словосочетаний не выделено красным цветом, исполнитель показывает карту игрокам из других команд и откладывает ее. В процессе игры участники других команд должны контролировать правила объяснения слов.

Затем исполнитель переворачивает песочные часы и начинает объяснять игрокам своей команды 3 слова или словосочетания, указанные на карточке, в любой очередности, но в соответствии с указанными способами представления, а игроки в это время пытаются их угадать.

Если слово или словосочетание отгадано, то исполнитель сразу переходит к следующему слову. Объяснения исполнителя продолжаются до тех пор, пока не будут правильно отгаданы все 3 задания или пока не кончится время.

**Совет:** если игроки команды слишком долго думают, пытайтесь догадаться, о чем идет речь, исполнитель может перейти к объяснению следующего слова или словосочетания, а позднее попробовать объяснить неотгаданные слова еще раз.

За каждое угаданное командой слово или словосочетание исполнитель может передвинуть фишку своей команды на столько полей вперед, сколько очков указано на карточке рядом со словом или словосочетанием.

После этого наступает очередь хода следующей команды.

Для облегчения мы воздерживаемся от одновременного использования мужского и женского рода в тексте. Все используемые формы рода в равной степени действуют для обоих полов.

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре

**Activity® Соло и Команды**, пожалуйста, напишите нам:

Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Вена, Австрия  
info@piatnik.com

**Предупреждение!** Не предназначено для детей младше 3 лет!  
Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей.  
Использовать под присмотром взрослых.

## Слова или словосочетания, обозначенные красным цветом.

Это особенно сложные слова или словосочетания, которые в случае правильного ответа, всегда приносят команде 5 очков. Если слово или словосочетание на карточке выделено красным, то исполнитель никому не показывает эту карточку, т.к. в этом случае в отгадывании могут участвовать все команды. Однако прежде чем исполнитель начнет объяснять слово, он должен громко объявить, что оно отмечено красным цветом. Команда, которая догадается и правильно назовет его, может передвинуть свою фишку сразу на 5 полей вперед.

**Конец игры:** Как только фишка одной из команд пересечет черно-белую линию ФИНИША, которая начинается после 25 поля, то раунд игры считается заключительным. Все команды, принимающие участие в игре, доигрывают текущий раунд, а победителем становится та команда, фишка которой в этот момент находится дальше фишек остальных команд. В случае если одинакового результата добились сразу несколько команд, то они продолжают играть, пока не выявится абсолютный победитель!

**Подсказки для исполнителя:** В течение 10 секунд, во время которых исполнитель изучает слова, он может продумать свою стратегию объяснения, например, в какой последовательности он будет представлять слова или словосочетания, указанные на карточке. Он может решить, какие слова ему представить сначала – более простые, за которые можно получить меньше очков, или начать с более сложных слов, чтобы заработать больше очков. Некоторые задания представляют собой сложные словосочетания, которые сразу целиком объяснить очень сложно. Однако, если разбить словосочетание на части и попытаться объяснить их по отдельности, то задание выполнить гораздо проще.

### Пример:

Изобразить «Рубашка в мелкую клетку» довольно тяжело, а разбив словосочетание по частям и объяснив отдельно «Рубашку» и отдельно «мелкую клетку», угадать ответ гораздо проще. Для этого нужно предупредить команду, какое слово – первое или второе – исполнитель будет представлять. В случае если словосочетание надо Нарисовать, то лист сначала делится на 2 или больше частей. При Объяснении исполнитель может предупредить игроков своей команды устно, а при Пантомиме показать это поднятыми одним или несколькими пальцами. При Шумовых эффектах об этом можно сообщить однократным или многократным хлопыванием в ладоши.

**ACTIVITY**

is a registered trademark and a registered word- and/or trademark, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611886	Polen	169 8966	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	553393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Verenigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	602832913	Türkei	EE10.011; EE10.183		
Osterreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728		

registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Feid, Piatnik & Söhne

