

ACTIVITY

ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ

Игра для 4-16 игроков от 12 лет
Автор: Paul Catty
Игры Пятника, артикул: 7782 RU
© 2011, Piatnik, Wien, напечатано в Австрии

Введение:

Игра «ACTIVITY - ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ» является продолжением знаменитой серии игр «ACTIVITY», которая признана одной из самых успешных игр для вечеринок во всем мире. На сегодняшний день их продано уже более 5 млн. штук.

Сейчас Piatnik представляет Вашему вниманию новую версию игры «ACTIVITY» – «ACTIVITY – ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ». С помощью таймера в игру вводится фактор времени. Игроки должны ускорить темп! В течение определенного промежутка времени игроки должны догадаться, какое слово им было загадано.

ACTIVITY - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. Игра становится труднее с каждым ходом - кто станет победителем, определится только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3 или 4 команды, в каждой из которых должно быть минимум по два человека.

Для таймера необходимо подготовить 2 батарейки AAA!

Содержимое игры:

- игровое поле
- четыре фишки
- 330 карт
- таймер
- правила игры

Цель игры

Точно и правильно объяснить задания различными возможными способами и первым привести свою команду к финишу.

Подготовка:

- Игроки делятся на команды с равным количеством человек в каждой команде. Команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков. Каждая команда ставит свою фишку на стартовое поле.
- Цвета игровых фишек соответствуют цветам клавиш таймера - таким образом, запас времени для группы с желтыми фишками будет показан на желтой клавише таймера.
- Колоды карт перемешиваются и помещаются «рубашкой вверх» рядом с игровым полем.
- Команда, которая начинает игру, выбирает одного игрока, который должен будет в течение 4 раундов игры объяснить 4 различных слова, чтобы члены его команды смогли их угадать.

- Внимание: Каждая из команд должна приготовить бумагу и карандаш.

Таймер:

Перед игрой команды договариваются, сколько времени получит каждая команда на всю игру. Команды могут установить как одинаковое, так и разное время, в зависимости от уровня игроков. (В начале игры мы рекомендуем начать с 10 минут) В любое время таймер может быть остановлен и снова запущен.



Игра:

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берет верхнюю карту из любой колоды таким образом, чтобы никто из игроков ее не увидел.

На карточке указано слово, способ его объяснения, а также цифра от 1 до 6.

Включается таймер.

Как только команда угадывает слово, таймер останавливается, и команда передвигает фишку на количество клеток, указанное на карточке рядом со словом. Если команда чувствует, что ей потребуется много времени на то, чтобы угадать слово, то она может сказать «Дальше!». В этом случае таймер останавливается, и другие команды по очереди пытаются угадать слово, до тех пор, пока оно не будет названо правильно. Если никому из команд не удалось назвать правильный ответ, то очередь хода переходит к другой команде.

Затем наступает очередь другой команды.

Команда, которая первой пересекает финишную прямую, побеждает!

Команда, которая израсходовала свой лимит времени, выбывает из игры.

Способы объяснения:**Рисование:**

Слово должно быть нарисовано 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 словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.

Устное объяснение:

Можно описывать ответ любым способом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе; слова, связанные или 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.

Пантомима:

Игрок, объясняющий 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 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.

Дополнительные рекомендации:

Мы рекомендуем командам сначала играть с 10-минутным запасом времени. В будущем, этот запас времени может быть как увеличен, так и уменьшен.

Мы рекомендуем игрокам в случае, если слово невозможно отгадать, как можно раньше сказать «Дальше!». Особенно, когда игра подходит к концу и времени остается все меньше и меньше.

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

Если у Вас есть еще вопросы к игре «ACTIVITY - ОБРАТНЫЙ ОТСЧЕТ», пишите, пожалуйста, по адресу: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, 1140 Wien

Инструкция по использованию таймера.

Таймер

Для таймера дополнительно нужны 2 батарейки AAA (не входят в набор).

На обратной стороне находится выключатель ON/OFF и 2 отделения для батареек.

Замена батареек должна производиться взрослыми. Убедитесь, что переключатель стоит на позиции OFF. Откройте крышку отсека и поместите 2 батарейки AAA, соблюдая полярность (+/-). Закройте крышку. Установите переключатель на позицию ON.

На передней стороне находятся 4 цветные клавиши.

Стартовое время для каждой команды задается отдельно.



Установить время:

Для выбора команды необходимо нажать на соответствующую клавишу от T1 до T4. На дисплее появится номер команды.

С помощью клавиш M для минут и S для секунд устанавливается желаемый лимит времени. (Если клавиши держать нажатыми, то установка времени ускорится).

Клавиша CLEAR сбрасывает время на 00:00.

Запуск и остановка отсчета времени.

С помощью клавиш СТАРТ / ПАУЗА запускается и останавливается отсчет времени.

Нажатием клавиши от T1 до T4 выбирается нужная команда.

После нажатия на СТАРТ начинается отсчет времени для выбранной команды игроков. Как только нажимается клавиша ПАУЗА, отсчет времени останавливается.

Смена команды.

Как только одна команда нажимает на ПАУЗУ, наступает очередь другой команды. В это время таймер начинает пищать и в левом верхнем углу дисплея высвечивается, какая команда будет следующей.

Окончание отведенного времени:

Если время, установленное для одной из команд, закончилось, то таймер останавливается и начинает пищать. Команда, которая израсходовала свой лимит времени, вынуждена покинуть игру.

Как правильно заменить батарейки

ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Установка и замена батареек должна производиться под наблюдением взрослых.

Не заряжайте не аккумуляторные батарейки.

Используйте батарейки только рекомендуемого типа.

Не смешивайте использованные и новые батарейки.

Соблюдайте обозначенную полярность (+ и -).

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

Hütteldorfer Straße 229-231, A – 1140 Wien

www.piatnik.com

120.218.61