

# 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 прозов 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