

ACTIVITY

Всё возможно!

Игра для 4-16 игроков от 12 лет.

Авторы: Catty / Führer

Игры Пятника, артикул: 7372RU

Введение:

ACTIVITY — Alles ist Möglich (Всё возможно) — это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные, графические описания и дополнительно можно использовать звуки. Игра становится труднее с каждым шагом, и кто станет победителем, может определиться только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды с минимальным количеством участников не менее 2 игроков в одной команде.

В набор входит:

- игровое поле
- четыре фишки
- 330 карт
- песочные часы (минута)
- правила игры

Цель игры

Точно и правильно объяснить членам своей команды все слова, используя различные формы общения (мимику, вербальные, графические описания и звуки), и первому привести свою команду к пересечению финишной линии.

Подготовка:

Игроки делятся на команды с равным количеством игроков в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков. Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле (назовём его СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и помещаются рубашкой вверх рядом с игровым полем.

Внимание: Каждая из команд должна приготовить бумагу и карандаш.



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 и объявить «Стоп!», если 1 минута уже прошла, а слово не угадано.

Карты:

Цифры рядом со словами на карте указывают на сложность той или иной карты. Слова с цифрой 1 самые простые, с цифрами 2, 3, 4, 5 — более сложные, а с цифрой 6, максимально сложные. Хотя всё это довольно субъективно. Рисунки на картах имеют специальные символы (Пантомима, Объяснение, Рисование и Звуки), которые показывают какими способами должно быть объяснено слово.

Команда, которая начинает игру, выбирает одного из своих игроков, который будет «Исполнителем», и должен будет объяснять в течение раунда слова, словосочетания, пословицы или поговорки своей команде. Если на карточке указана поговорка, то Исполнитель обязан предупредить об этом членов своей команды, которые должны будут постараться максимально точно её назвать.

После того, как один раунд будет закончен, игроки из каждой команды выбирают (по согласованию!) нового «Исполнителя» своей команды.

Игра:

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из игроков её не видел.

Часы переворачиваются. У Исполнителя есть только 60 секунд, чтобы объяснить первое слово так, чтобы члены его команды смогли догадаться, что за слово на карточке.

В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой на карте рядом с угаданным словом, то есть на 1, 2, 3, 4, 5 или 6 шагов.

После правильного ответа команды Исполнителя, она получает возможность второй раз участвовать в игре, Исполнитель в этом случае использует ту же самую карту, описывая следующее слово, затем следующее слово и т. д., до тех пор, пока все слова из этой карточки не будут отгаданы, либо команда не сможет дать правильный ответ. Как только команда ответила на все вопросы, помещённые на карточке, она может выбрать нового Исполнителя. Он вытягивает новую карту, и игра продолжается.

Если команда не угадывает правильный ответ, тогда другие команды могут по очереди называть по одному варианту решения, причем эти команды должны назвать свой ответ незамедлительно, не оставляя себе времени для обдумывания. Команда, которая дала правильный ответ первой, передвигает свою фишку на соответствующее количество полей вперед.

Затем наступает очередь следующей команды в порядке очередности, исполнитель которой должен взять верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из игроков её не видел.

Способы объяснения:

Как правило, слова указанные на карточке, это или одно, или несколько слов, или даже целое предложение (поговорка или пословица). В таком случае каждое слово или части слов можно объяснять отдельно. Два способа объяснения слова, указанные на карточке, позволяют значительно облегчить работу Исполнителю. Оба способа могут применяться или одновременно, или отдельно в любой последовательности, однако, это не обязательно и не принципиально. Часто один способ объяснения подойдет для одной части слова или предложения, а другой - для другой части слова или предложения.

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 и однокоренные слова. 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.

Звуки:

Соответствующие звуки могут производиться или голосом или с помощью предметов. Однако, использование речи категорически запрещено, возможно применение только звуковых эффектов.

Команда, которая первой пересекает финишную линию — победитель игры.

Нарушение правил:

Команда, нарушившая правила игры, обязана моментально передать ход другой команде в порядке очередности.

« Всё возможно! »

На каждой карточке есть слово или словосочетание, напечатанное красным цветом, что означает «Alles ist möglich» (Все возможно). В этом случае, для объяснения этого слова или словосочетания можно использовать **Рисование, Пантомиму и Звуки** в любой комбинации. **Важно! Объяснение** в этом случае использовать запрещено!!!

ACTIVITY — это зарегистрированная торговая марка. Регистрационный номер в Российской Федерации — 2006700089.



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

Trademark Registration No.

Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	M12006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3,391,942

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

Vereinigte Arabische Emirate

57465 und 57466

Если у Вас есть еще вопросы к игре **ACTIVITY - Alles ist Möglich** (Всё возможно),
напишите, пожалуйста:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien.