

ACTIVITY®

SOLO & TEAM

Két játékvariáció egy Activity® kiadásban.

Activity® Solo - azoknak ajánlott, akik vállalják a kihívásokat, a legkülönbözőbb feladatokkal is képesek megbirkózni, gyorsan reagálnak, és egyedül akarnak győzedelmeskedni.

Activity® Team - igazi csapatjátékosoknak ajánljuk. Azoknak, akik képesek ráhangolódni a csapattársaikra, kifinomult érzékkel és logikával gyors következtetéseket tudnak levonni, hogy győzelemre vigyék a csapatukat.

Bármelyik játékvariáció mellett döntötök elképesztően szórakoztató játékményben lesz részetek, amiben az izgalom és a feszültség garantált.





A célotok a játékban

Az a célotok, hogy a kártyákon álló feladványok ügyes előadásával és megfejtésével minél több pontot szerezzetek, és a játék végére a legmesszebbre juttassátok a figurátokat a játéktábla mezőin.

Az előadásmódok

A négy különböző előadásmód szabályai mindkét játékvariációban egyformán érvényesek.



Magyarítás: Az előadó játékosnak a feladványt szavakkal kell körülírnia úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem mondhatja ki. Amikor a feladvány egy részét a

játékosársai megfejtik, az előadó ezt jelezheti a csapattársai felé, és onnantól használhatja a szónak a megfejtett részét a további magyarázatában.

Mutogatás: A feladványt az előadónak el kell mutogatnia úgy, hogy közben nem szabad megszólalnia, vagy hangot kiadnia. Nem használhatja a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem mutathat. Az viszont megengedett, hogy a saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson.



Rajzolás: A feladványt az előadónak le kell rajzolnia úgy, hogy közben nem szabad beszélnie vagy gesztikulálnia, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.



Mutogatás: A feladványt hangokkal kell előadni. Az előadó a hangokat bármelyik testrészével produkálhatja, a kezét azonban csak a hangok előállításához használhatja, nem mutogathat. Bármilyen hang előadható egészen addig, míg az előadás nem tartalmaz szavakat. Egyes feladványok bemutatásához valamilyen melódiát kell előadni, ezt csak dudorászva, hűmmögve, dobolva, csettintve... lehet, semmi esetre sem énekelve.



Az előadó minden előadásmódban a szabályok betartásával jelezhet a játékosársaknak akkor, amikor a feladvány egy részét, egészét megfejtik.

Tartalom:

1 játéktábla, startmezővel és 50 mezőből álló úttal. Az úton a 25. mező után áll a célmező.

330 feladatkártya, kártyánként 3 feladvánnyal, amiket elő kell adnotok. A feladványok melletti számok (1-3 vagy 5) adják meg, hogy mennyi mezőt léphettek előre, sikeres megfejtés esetén. A különösen nehéz feladványokat pirossal írtuk a kártyákra, ezek megfejtéséért 5 pontot kaphattok.

1 homokóra

10 játékbábú, 10 színben

1 játékszabály

A rajzolási feladatokhoz szükségetek lesz papírra és ceruzára.

Figyelmeztetés: ha egy csapat megszegi a játékszabályokat, akkor nem léphet a játémezőn, és azonnal a soron következő csapat folytatja a játékot.

Activity® Solo

Mindenki - mindenki ellen!

Előkészületek:

- Fektessetek középre a játéktáblát, és állítsatok mellé a homokórát.
- Keverjétek meg a kártyákat, és alakítsatok ki belőlük egy lefordított húzópaklit.
- Mindenki válasszon egy figurát és állítsa a startmezőre. Sorsoljátok ki, hogy ki lesz az első előadó. Őt követően az előadó szerepét az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos veszi majd át.

Kezdődhet a parti!

- Az első előadó felhúzza a húzópakli legfelső lapját úgy, hogy a többiek ne láthassák a kártyán álló feladványokat. 90 másodperce lesz majd arra, hogy a kártyán álló feladványokat bármilyen sorrendben előadja.
- Az előadó nagyjából fél percet kap arra, hogy megjegyezze a kártyán álló feladványokat, és végiggondolja, az előadások megvalósítását. Ezután lefordítja a homokórát, és elkezdi a feladványok előadását az általa választott sorrendben, ám a kártyán meghatározott módon. *Megjegyzés:* a pirossal írt feladványok nehezebbek, több pont jár értük, és ebben a játékvariációban nincsen különösebb szerepük.
- Akkor, amikor a játékosok megfejtenek egy feladványt, az előadó azonnal áttér a kártyán álló következő feladványra. Egészen addig tart a köre, míg mind a három feladványt előadja úgy, hogy a játékosok megfejtik, vagy lejár az ideje.
Megjegyzés: amikor az előadó azt érzékeli, hogy a játékosoknak túl sok időre van szükségük egy „nehezebb” feladvány megfejtésére, akkor azonnal átválthat a kártyán álló egy másik feladványra, majd visszatérhet ehhez a „nehezebb” feladványhoz.
- Az előadó a köre végén megmutatja a játékosoknak a kártyáját, hogy a játékosok ellenőrizhessék a szabályok betartását.

- Az előadó köre végén a játékosok megkapják a pontjaikat. Minden megfejtett feladvány után az előadó és a megfejtő megkapja a megfejtett feladvány melletti pontszámot. Amennyiben egy feladvány megfejtését több megfejtő is egyszerre mondta be, úgy mindannyian megkapják a pontokat. Mindenki, aki pontot kapott, az a figurájával előrelép a kapott pont mértékében a játéktáblán.

- Az előadó köre ezzel véget ért, most a bal oldali játékos veszi át az előadó szerepét.

Activity® Team

Együtt a cél felé!

Előkészületek:

- Fektessetek középre a játéktáblát, és állítsatok mellé a homokórát.
- Keverjétek meg a kártyákat, és alakítsatok ki belőlük egy lefordított húzópaklit.
- Alkossatok 2 - 4 fős, ha lehetséges, akkor egyformán erős csapatokat. Minden csapat válasszon egy figurát, és állítsa azt a startmezőre. Döntsetek el, hogy melyik csapat kezdi a játékot. A kezdőcsapat kiválasztja az első előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatából.

Kezdődhet a parti!

- Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok. A csapat első előadója felhúzza a pakli legfelső lapját úgy, hogy a csapattársai ne láthassák a kártyalap elejét. Nagyjából fél percet kap arra, hogy megjegyezze a kártyán álló feladványokat, és végiggondolja, az előadások megvalósítását. Amennyiben a kártyán egyik feladvány sincs pirossal írva, úgy megmutatja a többi csapatnak. Így azok ellenőrizhetik az előadásmód és a szabályok betartását.
- Az előadó ezután lefordítja a homokórát, és elkezdi a feladványok előadását a csapatának az általa választott sorrendben, ám a kártyán meghatározott módon.

- Akkor, amikor az előadó csapat megfejt egy feladványt, az előadó azonnal áttér a kártyán álló következő feladványra. Egészen addig tart a köre, míg mind a három feladványt előadja úgy, hogy a csapata megfejti, vagy lejár az ideje.

Megjegyzés: amikor az előadó azt érzékeli, hogy a csapatának túl sok időre van szüksége egy „nehezebb” feladvány megfejtésére, akkor azonnal átválthat a kártyán álló egy másik feladványra, majd visszatérhet ehhez a „nehezebb” feladványhoz.

- Az előadó köre végén a csapata megkapja a pontokat. Minden megfejtett feladvány után az előadó csapata annyi mezőt léphet előre a játékelületen, amennyi a megfejtett feladvány melletti pont.
- Ennek a csapatnak a köre ezzel véget ért, most a következő csapat folytatja a játékot.

Pirossal írt feladványok

Ezek különösen nehéz feladványok, a megfejtésükért 5 pont jár. Ha egy kártyán pirossal írt feladvány áll, akkor az előadó senkinek sem mutathatja meg a kártyát, mert minden játékos, tehát a többi csapat játékosai is találgathatnak. Miután az előadó felhúzta és megnézte a kártyát, az előadás megkezdése előtt hangosan azt kiáltja, hogy „Piros feladvány!”, tehát minden játékos találgathat. Aki kitalálja, annak a csapata 5 pontot kap.

A játék vége

A játéknak akkor van vége, amikor az egyik csapat figurája áthalad a 25. mezőn, azaz a célmezőn. A megkezdett kört még végigjátsszátok. Ezután állapítsátok meg a végeredményt. Az a csapat nyert, akinek a figurája az első helyen áll a játéktábla mezőin.

Játéktippek

- Az előadó a rendelkezésére álló fél perc alatt törekedjen arra, hogy megjegyezze a kártyán álló feladványokat, és végiggondolja, az előadása sorrendjét is. Érdemes-e nehezebb feladvánnyal kezdeni a több pont megszerzéséért, vagy inkább a gyorsabban megfejthető könnyebb feladvánnyal érdemes-e kezdeni, kevesebb ponttért.
- Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a *Mézeskalács ház* könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint *mézes, kalács, ház*. Az előadó a feladványokat szavanként vagy szótagonként is előadhatja, de jeleznie kell csapattársai felé, hogy a feladvány melyik részét adja éppen elő. Rajzolás esetén, például fel lehet osztani a lapot és a feladvány első részét az első mezőbe, a második, harmadik... részét pedig a második, harmadik... mezőbe lehet rajzolni. Mutogatáskor az előadó az ujjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik. Hangadáskor esetleg egy, két tapssal jelezheti az előadó a feladvány részeit.

ACTIVITY

is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183		
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728		

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

A játékhoz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak.

Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő információkra a későbbiekben még szüksége lehet.

Kedvelj minket a



<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>