

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

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

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

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 címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

ACTIVITY[®]

CHAMPION



Tervezte: Catty / Führer.
Piatnik játék száma: 755422
3-10 játékos részére, 12 éves kortól
© 2015 Piatnik, Wien
Printed in Austria

Tartalom:

440 kártya, kártyánként 4 feladvány

1 játéktábla

1 homokóra

10 játékbábú

1 kezdőjátékos jelölő

1 játékszabály

A játékhoz szükséges még papír és ceruza.

Cél

A játékosok célja, hogy a kártyán lévő feladványokat úgy adják elő, hogy a csapattársak meg tudják fejteni azokat és minél több pontot kapjanak.

A játék elemei részletesen:

A játéktábla

A játéktáblán 1-70-ig számozva 70 játémező van. Az 50. mező után egy fekete-fehér célvonal látható.

A kártyák

Minden kártyán 4 feladvány van, minden feladvány egy szimbólummal és egy pontértékkel áll. A szimbólum határozza meg az előadás módját.



A homokóra

Az Activity Champion kiadásban különleges homokóra van, lila és zöld „záródugóval”. A záródugók eltérő színének akkor van szerepe, amikor két előadás közt az időt „megállítjuk” azaz eldöntjük a homokórát, majd ismét talpra állítjuk. A két különböző záródugó megkönnyíti számunkra a homokóra visszaállítását.

Előkészületek

- Fektesse a játéktáblát az asztal közepére és állítsa mellé a homokórát.
- Mindenki válasszon egy-egy bábút és állítsa a startmezőre.
- A kártyákat keverjék meg, majd a megkevert paklit lefordítva tegyék a játéktábla mellé.
- Válasszák ki, hogy ki kezdi a játékot. A kezdőjátékos vegye magához a kezdőjátékos jelölőt. Tőle kiindulva az óramutató járásával megegyező irányban következnek majd a többiek.

A játék menete

A soron lévő játékos felhúzza a pakli legfelső lapját, méghozzá úgy húzza fel a kártyát, hogy játékosársai ne láthassák a lap előoldalán álló feladványt.

A feladat a következő: Egy percen belül a kártyán álló feladványokból a lehető legtöbb feladványt sikeresen előadni. A feladványokat tetszés szerinti sorrendben lehet előadni.

Az előadó a felhúzott lapon álló feladványokból kb. 10 másodpercig memorizálja azt, amelyikkel kezdeni akar, azután lefordítva leteszi a lapot, majd elindítja a homokórát és előadja a feladványt úgy, hogy kitalálhassák azt, a következő szabályok betartásával:

Rajzolás:

A feladványt le kell rajzolni a csapattársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejbólintással lehet jelezni egy-egy rész megfejtését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.



Magyarázás:

A feladványt szavakkal kell körülírni úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem lehet kimondani. Ha elhangzik a megfejtés egy része, akkor azt a részt attól kezdve már lehet használni az előadásban.



Mutogatás:

A feladványt el kell mutogatni úgy, hogy közben nem szabad megszólalni, és semmilyen hangot nem szabad hallatni. Továbbá nem szabad használni a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem szabad mutatni. Ellenben az megengedett, hogy az előadó saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.



Figyelmeztetés: Ha a játékos a játékszabályokat megszegi, akkor azonnal a következő feladvánnyal kell folytatnia a játékot.

- Amint elhangzott a helyes megfejtés, azonnal állítsuk meg a homokórát, hogy a játékidő ne teljen tovább. Ezzel egyidejűleg a két érintett játékos, az előadó és a kitaláló annyi mezőt lép előre a játéktáblán, amennyi pont a feladvány mellett áll.
- Abban az esetben, ha több játékos egyszerre fejt meg a feladványt, akkor minden érintett játékos előreléphet.
- A homokóra visszaállításával újra el kell indítani a játékos idejét. Megjegyzés: Ha a játékosok túl sok időt használnak valamelyik feladvány megfejtéséhez, akkor az előadó továbbléphet és folytathatja az előadást a kártyáról egy következő feladvánnyal. Ilyenkor a homokóra megállás nélkül pereg tovább.
- Az előadó köre addig tart, míg lejár az ideje, vagy amíg a játékosársak mind a 4 feladványt megfejtik.

Az előadó a köre végén a kártyát felfordítva egy lerakó paklira teszi. A játékot a következő játékos folytatja egy új kártya húzásával.

A játék vége

Amikor egy játékos figurája áthalad az 50. mezőn álló célvonalon, a játék véget ér. A játékosok azonban a fordulót lejátszzák (a kezdőjátékos jelölőt birtokoló játékosig). A játék legvégén az nyer, akinek a figurája az első helyen áll.

Játéktipp

Egy perc vagy kettő?

A Champion kiadás – a nevének megfelelően összetettebb mint elődei. Amennyiben a játékosok az 1 percet kevésnek ítélik, 2 perc játékidővel is játszhatnak. Ilyen esetben a homokórát egy játékos játékidőjében kétszer kell átfordítani.

Stratégia

Az előadó a rendelkezésére álló időben, amikor a feladványokat tanulmányozza, mérlegelheti a nyerő stratégiákat – vagy a könnyebb feladványokkal kezd, ezzel a biztos pontok megszerzésére tör - vagy a nehezebb feladványokkal kezd, bebiztosítva magát a nagyobb pontok megszerzésével.

Az előadótechnikák

- A Champion kiadásban a feladványok főként összetett szavak. Az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja.

Példa

A „Fagyöngy” könnyebben lerajzolható részekre bontva úgy, mint fa, gyöngy. A játékos 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.

