

# extreme ACTIVITY<sup>®</sup>

Tervezte: Catty / Führer

4-16 játékos részére, 12 éves kortól

Tervezte: Catty / Führer

Piatnik játék száma: 713033

© 2006 Piatnik, Wien

Printed in Austria

## Tartalom:

- 440 feladatkártya
- 1 időmérő
- 1 játéktábla
- 4 játékbábú
- 48 korong
- 1 játékszabály

A rajzolási feladatokhoz szükségetek lesz papírra és ceruzára.

Az extrém feladatokhoz a következő dolgokra lesz még szükségetek: szívószál, vizespohár, csapvíz, alma, pingponglabda, teáskanál, könyv, kendő vagy sál, zsinór, papírlap.

## A célotok a játékban

A kártyákon lévő feladványokat úgy előadni, hogy a csapattársaitok meg tudják fejteni azokat és minél több pontot kapjatok.

## A kártyák

A kártyák tartalmazzák a feladványokat, amiket elő kell adnotok.

A feladványok többségében összetett szavakból állnak.

## 330 piros hátlapú kártya

a következők szerint:

110 kártya a rajzoláshoz (kártyánként 3 feladvány)

110 kártya a mutogatáshoz (kártyánként 3 feladvány)

110 kártya az extrém feladatokhoz (kártyánként 2 feladvány)

Fontos: Az első játék megkezdése előtt az összes piros hátlapú kártyát egy pakliba kell rendeznetek, és alaposan össze kell kevernetek.

## 110 kék hátlapú kártya

a szavakkal körülíráshoz (kártyánként 3 feladvány)

Ezeket a kártyákat csak a „fináléban” használjátok majd.

### Előkészületek

Alkossatok 2-4 csapatot, minden csapatban maximum 4 fő legyen.

Az alaposan összekevert piros hátlapú kártyákat tegyétek egy pakliba rendezve az asztalra.

Keverjétek meg a kék hátlapú kártyákat is, de a fináléig tegyétek félre.

Fektesseék a játéktáblát az asztal közepére.

Minden csapat válasszon egy bábut és állítsa a startmezőre.

A rajzolási feladatokhoz szükséges papírt és ceruzát, valamint az extrém feladatokhoz szükséges dolgokat helyezzeék készenlétbe.

A kezdőcsapat határozza meg az első előadó játékosát.

(A következő körökben majd mindig másik játékos veszi át a csapaton belül az előadó szerepét.)

### A játék menete

A kezdő csapat előadó játékos felhúzza a piros kártyákból kialakított pakli legfelső lapját úgy, hogy a többi játékos ne láthassa a lap előoldalán álló feladványokat.



**Rajzolás.** Az előadó feladata az, hogy egy percen belül a kártyán álló 3 feladványból a lehető legtöbbet felismerhetően lerajzolja a csapattársainak. Közben nem szabad beszélnie vagy gesztikulálnia, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. A rajza számokat, betűket nem tartalmazhat.



**Mutogatás.** A feladványt az előadó úgy mutogatja el, hogy közben nem szólal meg, és semmilyen hangot nem hallat. A mutogatás közben nem használhatja a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem mutathat. Ellenben az megengedett, hogy a saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.

**extreme**

**Extrém feladat.** A kártya pontosan megadja az előadó játékosnak azt, hogy a kártyán álló két feladványt milyen körülmények között kell mutogatással, szavakkal körülírással, vagy rajzolóssal előadnia. Az előadó a kártyán álló módon, az alapszabályok betartásával, olyan feltételekkel adja elő a feladványt, ahogy azt a kártya meghatározza.

Abban az esetben, ha az extrém kártyán megadott feltételeket az előadó valamelyik eszköz hiányában nem tudja teljesíteni, akkor a kártyát figyelmen kívül kell hagyni, és ki kell tenni a játékból. Ilyen esetben az előadó húzza egy új kártyát a piros lapokból.

## Pontozás

A **rajzolással** és a **mutogatással** előadott, minden feladvány után, amit a csapat megfejtett

**1 pont** jár. Abban az esetben, ha a csapatnak sikerült 1 percen belül a kártyán álló mind a 3 feladványt helyesen megfejtene 1 bónuszpontot kapnak, tehát **4 pont** a jutalmuk. Az **extrém** feladványoknál, minden sikeresen előadott feladványért, amit a csapat megfejtett

**2 pont** jár. Ha sikerült az extrém kártyán álló mindkét feladványt 1 percen belül előadni és a csapatnak megfejtene, 1 bónuszpontot kapnak, tehát **5 pont** a jutalmuk. A csapatok a kapott pontok mértékében előreléptethetik bábujukat a játéktáblán.

## Finálé

Amint egy csapat megszerzi a 40. pontját, belép a bábujával a célmezőbe. Ezzel véget ér az alapjáték, és kezdetét veszi a finálé. Jegyezzétek fel egy lapra azt, hogy mennyi pontot ért el a többi csapat a fináléig. Ehhez meg kell néznetek azt, hogy melyik mezőkön állnak a csapatok bábui. A mezők számozása adja az egyes csapatok által elért pontot.

Most kerülnek a játékba a két hátlapú kártyák. Ezeken a kártyákon három feladvány áll, amiket szavakkal kell körülírni.



A feladvány **elmagyarázása** közben az előadó úgy írja körül szavakkal a kártyán álló fogalmakat, hogy azok egészét, részeit, ragozott formáit nem mondja ki.

Abban az esetben, ha az előadó egy fogalom elmagyarázása közben megszegi ezt a szabályt, az adott fogalomért nem kap pontot.

Minden csapatból a következő előadó játékos üljön egymás mellé. A csapatok többi tagjai húzzanak **egy-egy kék hátlapú kártyát**, vegyenek el **3-3 zsetont**, és sorakozzanak fel az ülő játékosokkal szemben egy sorban. A sorban álló játékosok első játékosok szavakkal körülírja a kártyájáról az első feladványt. A vele szemben ülő játékosok, pedig megpróbálják egymást megelőzve kitalálni. Aki elsőként bemondja a helyes megfejtést, az kap egy zsetont attól a játékosától, aki a fogalmat előadta. A zsetonját átadó játékos, beáll a sor végére, őt követően a következő játékos kezdi a kártyájáról előadni az első feladványt.

A finálé addig folytatódik, amíg minden játékos a kártyájáról mind a 3 feladványát előadta. Át kell ugrani azt a feladványt, amelyiket egyik játékos sem találja ki 30 másodpercen belül.

## A játék vége

A finálé végén meg kell számolni, hogy melyik csapat mennyi zsetont gyűjtött. Minden **zseton 2 pontot ér**. A csapatok hozzáadják az alapjátékban megszerzett pontjaikhoz a fináléban megszerzett pontjaikat. A játékot az a csapat nyeri, amelyik a legtöbb pontot gyűjtötte.

## Játéktippek

A feladványok főként 2 szóból álló összetett szavak. Az előadó a feladványt két részre bontva könnyebben előadhatja, mint egyben. Például a „Fagyöngy” könnyebben lerajzolható részekre bontva úgy, mint *fa és 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.

A csapatok lerövidíthetik a játékidőt, ha az egyik számozott mezőt kinevezik célvonalnak. A játék kezdetekor beszéljék ezt meg, és ha szeretnék lerövidíteni a játékidőt, akkor helyezték át a célvonalat (gondolatban) a megbeszélte számozott mezőre. Több mint 2 csapat esetén javasoljuk a játékidő lerövidítését.

**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható!  
Fulladásveszély!

Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak. Órizzék meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

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](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnikbp.hu](http://www.piatnikbp.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Like us on Facebook:  
[facebook.com/PiatnikBudapest](https://www.facebook.com/PiatnikBudapest)



ACTIVITY

\* Activity ist eine registrierte Wort- und/oder  
Bildmarke, Klasse 28, 41, in den folgenden Ländern:

	Trademark Registration No.
Deutschland	39551222;39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006005197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russische Föderation	325054
Активити	2013729836
Slowakei	201 556
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Tunesien	EE10.0111;EE10.183
Kroatien	20100335
Slowenien	201070297
Ukraine	160 728
Schweiz	60283/2011
Serbien	Z-1278/2015
Griechenland	239687
USA	3,391,942

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



[piatnik.com](http://piatnik.com)