

# ACTIVITY®

## MULTI CHALLENGE



Új kihívás 3-8 játékos számára  
12 éves kortól • Piatnik termékkód: 740220  
© 2015 Forrest-Prizan Creative  
© 2018 Piatnik, Bécs  
Gyártva Ausztriában

Az Activity Multi Challenge játékban az idő az ellenfeletek: Egy percen belül 6 feladványt kell kitalálnotok! 10 különböző előadásmód közül választhattok. Abban az esetben, ha a csapatotok sikeres és mind a 6 feladványt kitalálja, a figurátok nem mozdul. Viszont, ha a csapatotok kevesebb, mint 6 feladványt fejt meg, a figurátokkal előre kell lépnetek egy mezőt az örvény irányába a játéktáblán. Akkor nyeritek meg a játékot, ha 24 feladványt megfejtetek, és a figurával nem éritek el az örvény mezőt. Tiszta izgalom, kooperatív vagy verseny játékváltozatokban!

### A játék tartalma

330 fogalomkártya  
2 játékbábu  
1 homokóra (1 perces)  
25 activitykorong  
1 játéktábla  
1 játékleírás  
A játékhoz szükségetek lesz egy ceruzára és papírra is.

### KOOPERATÍV JÁTÉK - EGY MINDENKIÉRT – MINDENKI AZ IDŐ ELLEN!

### A CÉLOTOK A JÁTÉKBAN:

Be kell bizonyítanotok, hogy csapatként jól együttműködtök. 24 feladványt sikeresen megfejtetek mielőtt lejár az idő és a játékbábuval nem éritek el az örvényt.



### ELŐKÉSZÜLETEK:

- Az első játék előtt óvatosan nyomjátok ki az activitykorongokat a kartonból.
- Fekessétek a játéktáblát az asztal közepére. A játékbábut állítsátok a rendelkezésre álló három kezdőmező egyikére:

Kék nyíl: kezdő szintű játékosoknak  
Lila nyíl: bátrabb haladó szintű játékosoknak  
Piros nyíl: professzionális játékosoknak

- Az activitykorongokat lefordítva keverjétek össze, és tegyétek a játéktábla mellé.
- A játékhoz 24 kártyára lesz szükségetek, a többi kártyát tegyétek vissza a játék dobozába. Keverjétek meg a 24 kártyát, majd tegyétek középre úgy, hogy az egész csapat számára könnyen elérhető legyen a játéktábla mellett. Minden játékos két lefordított kártyát és két activitykorongot húz. Az activitykorongok megmutatják, hogy milyen előadásmódban kell a kártyákon álló feladványok közül egyet előadnotok.
- A homokórát, valamint a papírt és a tollat tegyétek a játéktábla mellé.

## A JÁTÉK MENETE:

- Mielőtt elkezdenétek a feladványok előadását, azelőtt mindenkinek van 1 perc arra, hogy alaposan megnézze a két kártyáját, valamint a két activitykorongját, és mérlegelje azt, hogy melyik kártyájáról melyik feladványt milyen módon fogja előadni.

Az activitykorongok megmutatják, hogy milyen előadásmódban kell a feladványok közül egyet előadnotok. Az előadásmódok a következők:



**Pantomim:** A feladványt el kell mutogatni. A mutogatás során tilos beszélni, hangokat hallatni, tárgyakat használni, vagy tárgyakra rámutatni.



**Csak 2 szóval:** A feladványt pontosan 2 szóval kell elmagyarázni. A 2 szó nem tartalmazhatja sem magát a keresett kifejezést, sem annak részeit, vagy ragozott alakjait.



**Csak 3 szóval:** A feladványt pontosan 3 szóval kell elmagyarázni. A 3 szó nem tartalmazhatja sem magát a keresett kifejezést, sem annak részeit, vagy ragozott alakjait.



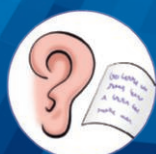
**Rajzolás (kék ceruza):** A feladványt le kell rajzolni. A rajz nem tartalmazhat számokat, betűket vagy szimbólumokat.



**Egy vonallal (zöld ceruza):** A feladványt egy folytonos vonallal, megszakítás nélkül kell lerajzolni. Attól kezdve, hogy a rajzolás elkezdődött, a tollnak a papírral kapcsolatban kell maradnia a rajzolás végéig. Az írás nem megengedett. Abban a pillanatban, amikor megszakad a toll és a papír közötti kapcsolat, a rajzolásnak vége. A rajzot már kiegészíteni nem lehet.



**Hangokkal:** A feladványt hangokkal kell előadni. Bármennyi hang előadható egészen addig, míg az előadás nem tartalmaz szavakat.



**Rímelő szavakkal:** A feladványt olyan szavakkal kell körülírni, amik a feladványra rímelnek. Tetszés szerinti szó használható, olyan szavak is, amik nem állnak egymással logikai kapcsolatban. Csak értelmes, az adott nyelven használatos, szótárban megtalálható szavak használhatóak. Több szóból álló feladványok esetén elegendő, ha csak az egyik szóra rímek a körülírás.



**Alliteráció (betűrím):** A feladványt úgy kell szavakkal körbeírni, hogy az elhangzó szavak első betűje azonos legyen. Ennek az első betűnek nem kell megegyeznie a feladvány első betűjével. Tetszés szerinti szó mondható, de csak értelmes, az adott nyelven használatos, szótárban megtalálható szavak használhatóak.



**Visszafelé mondva:** A feladványt visszafelé kell felolvasni. A felolvasást szükség szerint akár többször is meg kell ismételni. A felolvasottakat a játékosok nem írhatják le.



**Marionett:** Az előadó a csapat egyik tagját úgy használja, mint egy marionett bábút. A bábuval mutogatja el a feladványt. A mutogatás során tilos beszélni vagy hangokat hallatni.

- Mire lejár a felkészülési idő, mindenkinek el kell döntenie azt, hogy melyik feladványt milyen módon adja elő először.
- Válasszatok egy kezdőjátékost. A kört majd a homokóra átfordításával kezditek. A csapatnak 1 perce lesz arra, hogy kitaláljon 6 feladványt.
- A kezdőjátékos kiválaszt egyet a kártyáiból. Megfordítja azt az activitykorongot, amelyik szerint előadja majd a feladványt. Így mindenki látja az előadás módját. Az előadó játékos még egyszer megnézheti a kártyát, hogy megjegyezze a feladványt, amit elő fog adni. Ezenkívül felvilágosítást ad a csapatnak arról, hogy a feladvány melyik kategóriába tartozik. A kategóriák narancssárga mezőkben állnak a kártyákon a fogalmak mellett. Például: „Foglalkozásom”. Ezek után a játékos megkezdi a feladvány előadását, és a csapattagok azonnal el is kezdenek a találgatást.
- Ha egy csapattag kitalálja a feladványt, az előadó játékos gyorsan leteszi a kártyáját egy szabad kártyahelyre a játéktáblán, és mellé fekteti azt az activitykorongot, amelyiket használta.
- Ezután a következő játékos (az óramutató járásával megegyező irányban) azonnal sorra kerül. Anélkül, hogy megállította volna az időt, azonnal elkezd a kártyáján álló egyik feladvány előadását. Ha ezt a feladványt is kitalálják, akkor a következő játékos következik, és így tovább.
- Ha egyik csapattag sem találja ki a feladványt, akkor lehetőség van passzolásra. A játékos megtartja a kártyát, és a következő játékoson a sor. Legközelebb esélye lesz arra, hogy egy másik feladványt adjon elő erről a kártyáról. Ehhez azonban húzhat egy új activitykorongot. Ugyanez vonatkozik arra a feladványra is, amit azért nem tudott kitalálni a csapat, mert lejárt az idő.

- Egy kör akkor ér véget, amikor lejár a homokóra, vagy a csapat 6 feladványt kitalált, és így minden üres kártya-és korongmezőt lefedtek a játéktáblán. Ekkor kezdődik a kör végi értékelés.

Az értékelés: A csapat minden üres kártya-és korongmezőt lefedett a játéktáblán. A csapat nyerte a kört, a játékbábu a helyén marad.

A csapat kevesebb, mint 6 feladványt fejtett meg. Ebben az esetben a játékbábút annyi mezővel kell az örvény felé léptetni, amennyi üres kártyahely maradt a játéktáblán. Például 4 kitalált feladvány esetén 4 kártyahely van lefedve a játéktáblán és 2 üres kártyahely van, Ezért a csapat 2 mezőt lépteti előre a játékbábút a játéktáblán.

Az értékelés után minden kártyát és korongot vegyetek le a játéktábláról. A kártyákat tegyetek egy lerakópaklira. Az activitykorongokat lefordítva tegyetek vissza a közös készletbe és keverjétek meg.

Húzzatok annyi kártyát és korongot, hogy 2-2 legyen a kezetekben. Használjátok ki a felkészülési időt. Az a játékos, aki az előző fordulót befejezte kezdi az új fordulót úgy, hogy megfordítja a homokórát.

Ezt követően a megszokottak szerint folytatjátok a játékot.

**Kártya nélküli játékos:** Egyszerűen ugorjátok át azt a játékos, akinek elfogytak a lapok a kezéből, ha már nincsen a húzópakliban több kártya. A találgatásban ez a játékos továbbra is részt vehet.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha:

- a csapat 24 feladványt megfejtett és így mind a 24 kártyát elhasználta mielőtt a játékbábu elérte volna az örvényt. A csapat nyert.

vagy

- a játékbábu elérte az örvényt mielőtt a csapat a 24 kártyát elhasználta volna. Ebben az esetben a csapat veszített.



## VERSENY JÁTÉKVARIÁCIÓ - CSAPAT - A CSAPAT ELLEN

Ezt a játékváltozatot több mint 8 játékos esetén használják. Alkossatok két, legalább 3 fős csapatot. Válasszatok egy közös kezdőmezőt (kezdő, haladó, profi), és helyezzétek el a játékbábukat rajta. Keverjétek meg a feladatkártyákat és alakítsatok ki belőlük egy húzópaklit. Az activitykorongokat lefordítva keverjétek össze, és tegyétek a játéktábla mellé.

A játékot a korábbi verzióban megismertek szerint játsszátok, azzal a kivétellel, hogy a két csapat felváltva kerül sorra. Ez azt jelenti, hogy először az első csapat próbál meg 6 feladványt megfejteni 1 perc alatt, majd a másik csapat. Ha egy csapat sikeresen kitalál 6 feladványt az idő lejárta előtt, akkor 1 mezővel előre lépteti a másik csapat bábuját a játéktáblán az örvény irányában.

A játék véget ér, amint az egyik csapat bábuja eléri az örvényt.  
Ez a csapat veszít.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100.  
e-mail: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
[www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu)  
<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>



**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!  
Fülldásveszély! Órizzze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra, címre még szüksége lehet.

## A 15 KATEGÓRIA:

### Híres ember

Történelmi és kortárs emberek a világ minden tájáról.

### Bosszantó

Minden, ami az idegeinkre megy, vagy csak bosszantó.

### Étel vagy ital

Egyszerű, vagy különleges ételek és italok.

### Ez van rajtam

Valami, ami rajtunk lehet, legyen az ruházat, kiegészítő, vagy bármilyen dolog.

### Ezt csinálom

Szabadidős, sport vagy egyéb tevékenységek.

### Fiktív személy

Fiktív karakterek mesékből, filmekből vagy könyvekből.

### Film vagy tévéműsor címe

Ismert filmek vagy sorozatok címe.

### Ilyen vagyok

Érzések, vagy állapotok – amilyenek lehetünk.

### Az autómban van

Mindaz, ami egy autóban lehet. Akkor is, ha haszontalan dolog.

### Szabadságon teszem

Olyan tevékenységek, amiket a szabadságunk alatt teszünk.

### Foglalkozásom

Különleges vagy kevésbé különleges foglalkozások.

### Állati

Olyan dolgok, amik nevében valamilyen állat van, valamint olyan dolgok, amik állatokból készülhetnek.

### Ezzel közlekedek

Minden olyan eszköz, ami eljuttat A-ból B-be.

### Hol vagyok?

Helyek és nevezetességek.

### Az otthonomban van

Hasznos, vagy dekoratív dolgok, amik otthon vannak.

**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



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