

# Оригинал ACTIVITY®



**Кутия: За 3-16 играчи от 12 години  
нагоре Пятник-игра № 787621**

## Инструкции

**Съдържание:** 330 карти за игра с по 6 понятия

1 план за игра

1 пясъчен часовник

4 фигурки за игра

1 правила на играта

допълнително са необходими хартия и молив

## Въведение:

В германско-говорящия район името "Шараде" е познато като трилър на Хичкок. В англосаксонските страни обаче, всяко малко дете свързва думата "Шараде" с едно от най-любимите си занимания. Популярността се дължи не на последно място на факта, че това е една комуникативна игра. В продължение на десетилетия от най-простата игра на пантомима са се развили безброй варианти. Авторите на Активити са събрали и доразвили най-забавните вариации и са допълнили с нови.

Цел на играта:

Достигане на финала чрез познаване на описани понятия.

## Игрално табло

Игралното табло се състои от лента с **48** полета, стартово поле, финал и три полета, на които се поставят картичките с понятията. Всяко поле е обозначено чрез цвят и символ. Цветът показва кое понятие трябва да се опише. Символът показва как да бъде описано понятието (рисуване, описание, пантомима).

## Картите:

Цифрите на гърба на картите показват сложността на понятията.

Като цяло картите с тройки съдържат по-лесни понятия, четворките обозначават средно трудни, а петиците - по-скоро трудни понятия. Но всъщност трудността на задачата е субективна.

Шестте понятия на предната страна на картичката



са обозначени с цвят и символ. Те съответстват на цветовете и символите на игралното поле. Цветът показва кое понятие трябва да бъде описвано, а символът – как да бъде описан. Ако фигурата на отбора ми е на жълто поле със символ за рисуване, трябва да опиша понятието до жълтото поле със символ за рисуване. Ако самото понятие е изписано в червено, става въпрос за “отворено завъртане” (виж следващата страница).

### **Подготовка:**

Могат до играят 2, 3 или 4 отбора с по най-малко 2 играчи (правилата за игра за 3-ма души, виж следващата страница). Всеки отбор получава фигурка и я поставя на стартовото поле. Картите се подреждат според цифрата на гърба им, след това се разбъркват и се слагат с гърба нагоре върху предвидените за тази цел полета. За рисуването е необходимо да се приготвят хартия и молив. Отборът, който открива играта, определя един участник като първи играч (в следващите кръгове играчите в отборите се сменят последователно).

### **Протичане на играта:**

Първият играч избира тесте с карти (3,4 или 5) и взема най-горната карта, така че съотборниците му да не виждат лицевата страна на картата. При нормалното протичане на играта трябва да бъде описано понятието, чийто цвят отговаря на полето, върху което се намира фигурата на отбора. Тъй като в началото всички са на стартовото поле, играчът може свободно да избере понятието, но трябва да го опише по дадения начин. Играчът има 10 секунди, за да запомни понятието. Ако не се играе открит рунд, играчът показва понятието на другите отбори и оставя картата настрана. Сега трябва да опише понятието на отбора си, така че те да го познаят. Има следните правила за различните видове описание:

### **Рисуване:**

Понятието трябва да бъде нарисувано с молив. Играчът няма право нито да говори, нито да жестикулира. Чрез кимване с глава може да покаже на съотборника си, че е познал част от понятието. Рисунката не трябва да съдържа букви и цифри.

### **Описване:**

Понятието трябва да бъде обяснено с други думи. Не трябва да се употребява думата, нейни части или нейни производни.

### **Пантомима:**

Понятието трябва да бъде обяснено чрез пантомима. Играчът не трябва да говори и да издава звуци, да взема и показва предмети. Може да сочи собствени части от тялото. Внимание: Ако някой играч нарушава правило, отборът му няма право да взема точките от този кръг и следващият отбор е на ред.

**Биене:**

Когато отбор познае понятие и продължи по полетата, може да се случи да попадне на поле, което е вече заето от фигурата на друг отбор. В такъв случай, фигурата на това поле трябва да бъде върната с едно поле назад. Биенето е възможно само при преместване след познаване на понятие, т.е. не когато фигура бъде върната назад (в такъв случай две фигури може да са на едно поле). Изборът на стойност на картата позволява противникът да бъде победен целенасочено (виж тактически съвети).

**Открит рунд:**

Когато понятието е изписано в червено, се играе „открит рунд“. В такъв случай играчът, изтеглил картата, не трябва да я показва на другите отбори (спазването на правилото трябва да се следи), тъй като всички отбори участват в отгатването на понятието. Ако някой от другите отбори познае понятието, отборът му може да се премести с 4 полета напред. Отборът на играча може да се премести само с 2 полета напред. Ако в този случай двете фигури попаднат на едно поле, биенето не важи. Ако участник от отбора на играча познае понятието, отборът му продължава с 6 полета напред. „Открит рунд“ има на всички карти - тогава не важи стойността на гърба на картата.

**Правила при игра с 3-ма души:**

Всеки играч избира фигура и я слага на стартовото поле. При игра с 3-ма души всеки рунд е „открит рунд“, независимо от това дали понятието е в черен или червен шрифт. Всеки се опитва да отгатне понятието, което описва другият играч. Ако познае понятието и описващият и позналият местят фигурите си с толкова, колкото е стойността на картата. Ако никой не познае понятието, следващият е наред. За описанието и тегленето на картите важат същите правила като за игра с 2 или повече отбора. Биенето отпада при 3-ма играчи.

**Тактически съвети:**

- Понятията се състоят от най-малко две думи. Като общо понятие те често са трудни за обяснение. Ако се опишат обаче на две части, задачата обикновено е по-лесна. Например: нещо, което се набива в ушите се рисува трудно, но ухо и червей се рисуват сравнително лесно. Ако думата се раздели по този начин, трябва да се покаже на познаващия коя част се обяснява като листа, на който се рисува се раздели на две части. При описване с думи, това може да бъде казано, а при пантомима може да бъде показано например с един или два пръста.
- Възможността до се „бие“ противниковата фигура позволява да се прилага тактика в играта. В някои ситуации може да бъде повлияно на кое поле да се преместите (и съответно да върнете противниковата фигура) като теглите карта с необходимия брой точки.

- Повечето играчи имат силни и слаби страни. Ако съм например добър в рисуването, но при другите методи съм слаб, мога да се възползвам от силата си и да тегля карта с по-голяма стойност при рисуване и по-ниска при пантомима и описание.
- Времетраенето на играта може да бъде удължено или съкратено като се разберете да увеличите или намалите стойността на картите с 1 или 2.
- Играта по трима трае по-кратко време.



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

#### Trademark Registration No.

Deutschland	39551222;39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
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	233687
USA	3,391,942

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

Телефон за въпроси или предложения,  
свързани с играта: 02/959 29 09,  
ЕОН Тойс ООД, официален вносител на  
Piatnik, [piatnik.com](http://piatnik.com)



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