

ACTIVITY[®]

За 4 до 12
участници
от 8
години
нагоре



JUNIOR

Съдържание:

220 карти

4 фигурки

1 пясъчен часовник

1 план на играта

Правила на играта

Допълнително са

необходими хартия и молив

Цел на играта

Чрез умело представяне и отгатване на понятията пръв да достигнеш финалното поле.

Съдържание:

Игралната дъска е разделена на 48 полета, както едно стартово и едно финално поле. Първите две полета са тъмно сини. Тези полета са предназначени само за броене, тъй като при отгатване на едно понятие се достигат най-малко три точки и по този начин се отскача напред най-малко на третото поле. Останалите полета показват различни символи. Те означават:



Рисуване



Представяне



Описание

Символът определя по какъв начин трябва да бъде представено понятието.



Картите:

Върху всяка карта има три понятия, които са обозначени със същите символи, като понятията на игралното табло. Зад всяко понятие има число в скоби. Това число показва колко полета напред може отиде отбора, ако правилно отгатне понятието. Ако обаче там стои цифрата 6 този ход се счита за открит ход (виж по-долу).



Подготовка за играта:

В играта могат да вземат участие 2, 3 или 4 отбора. Отборите трябва да се състоят от най-малко 2 играчи. Игралната дъска се поставя в средата на масата. Всеки отбор получава една пионка и я поставя върху стартовото поле. Картите се разбъркват много добре и се слагат на няколко купчинки, обърнати с лицето надолу, до игралната дъска. Хартия и молив също се поставят до игралната дъска. Преди започването на играта се тегли жребий кой отбор започва пръв. Всеки отбор определя поредността на участие на играчите.



Протичане на играта:

Играе се по часовниковата стрелка. Всички пионки стоят на стартовото поле. Например при поле с понятие „рисуване“. Първият играч на първия отбор изтегля една карта. Пясъчният часовник бива обърнат и времето започва да тече! Играчът трябва да изрисува понятието до символа на своя собствен отбор, защото играчите от неговия отбор се опитват да отгатнат понятието, при което назовават бързо своите предположения. Ако тимът успее да отгатне понятието, преди да изтече времето, той отива със своята фигура толкова полета напред, колкото съответстват на цифрата в скобите до понятието. След това идва наред следващия отбор. За трите видове на представяне важат следните правила.

Рисуване:

Понятието трябва да бъде изобразено с молив. Рисунката не бива да съдържа нито букви, нито цифри. Играчът, който рисува, няма право нито да говори, нито да прави жестове, освен в случай, че съобщава на своите съотборници, че правилно са отгатнали една част от понятието.



Описание:

Понятието трябва да бъде обяснено с думи. При това не бива да се използват нито самата дума, нито части от нея, нито производни форми на думата.



Представяне:

Понятието трябва да бъде представено пантомимически. Играчът не бива нито да говори, нито да имитира някакви звуци, нито да показва предмети в помещението. Може обаче да използва в пантомимата всякакви движения на тялото си, ръцете, краката, главата.



Ако игралната фигурка на един отбор застане върху поле на което е означено „представяне“, то тогава участникът, който е наред, трябва да вземе една карта и да изобрази понятието на своите участници до този символ чрез памтомима.

Свободен ход

Ако след понятието върху картата е отбелязано числото 6, то този ход се изигрива като „свободен ход“. Това означава, че всички отбори имат право да участват в отгатването. Отборът, който пръв отгатне понятието, има право да отиде напред с 6 полета.

Край на играта

Печели отборът, който достигне със своята пионка финалното поле.

Ако имаш въпроси или предложения по отношение на Activity Junior обърни се моля към:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Soehne Huetteldorfer Strasse 229-231, A-1140 Wien

