

# ACTIVITY®

Оригинальная игра

## Original

RUS



Игра для 3-16 игроков от 12 лет.

**Авторы:** Catty/Führer  
Игры Пятника,  
артикул: 715594

### Введение:

ACTIVITY® – это игра для общения, основанная на обмене идеями и ассоциациями. Играя, мы применяем и развиваем ежедневные формы коммуникации: мимику, жесты, вербальные и графические описания. Чем дальше, тем сложнее, а то, кто станет победителем, может определиться в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды, минимальное количество участников в которых - 2 игрока. Если вас только трое, смотрите правила игры для троих человек.

### В набор входят:

- игровое поле
  - четыре фишки
  - 220 карт
  - песочные часы (минута)
- Каждому игроку необходимо приготовить бумагу и карандаш.

### Игровое поле:

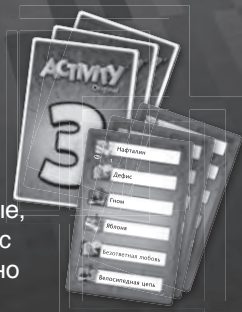
Фишки команд передвигаются по игровому полю. На нем 48 клеток и специальные ячейки, обозначенные



цифрами 3, 4, 5, где лежат карты с соответствующей цифрой на оборотной стороне. У каждой клетки своя цветовая гамма и символ – рисунок, объяснение или пантомима. Цветовая гамма указывает на то, какое слово из карточки должно быть выбрано, а символ – на то, с помощью какой формы общения (рисунок, объяснение или пантомима) оно должно быть объяснено участникам игры.

### Карты:

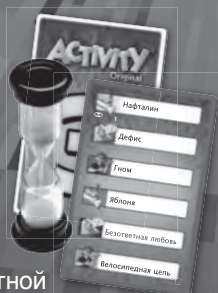
Цифра на оборотной стороне карты указывает на ее сложность. Карты с цифрой 3 самые простые, с цифрой 4 – сложнее, с цифрой 5 – максимально сложные. Однако это



довольно субъективно. Цвета и символы на карте соответствуют цветам и символам на игровом поле и указывают на то, какое слово из карточки должно быть объяснено. К примеру, если команда попадает на желтое поле с символом «Рисунок», игрок этой команды выбирает на карточке слово, рядом с которым изображен именно этот символ на желтом фоне и объясняет слово с помощью бумаги и карандаша. Если цвет самого слова на карточке красный, игра идет по правилам открытого раунда. Но об этом чуть позже!

### Песочные часы:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда игрока должна дать правильный ответ в течение минуты. Остальные участники следят за песочными часами. Если команда успевает дать верный ответ, ее фишка передвигается на количество шагов, обозначенное на оборотной стороне карты, то есть на 3, 4 или 5. Если же нет - фишка остается на месте и ход переходит к следующей команде. Выбор сложности карты зависит от игрока.



### Подготовка:

Игроки делятся на команды с равным количеством участников. Каждая команда состоит, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для троих человек смотри ниже). Команды размещают свои фишки на первой клетке (назовём её СТАРТ). Колоды карт перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз на специально отведённые им участки игрового поля.

**Внимание:** У каждой команды должны быть подготовлены карандаш и бумага.

### Игра:

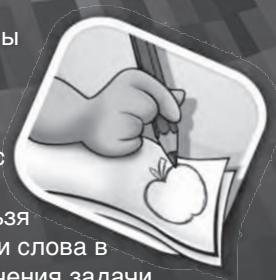
Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4 или 5) таким образом, чтобы никто из членов его команды не видел, что написано на лицевой стороне. Он должен объяснить слово в соответствии с цветом и символом, которые выпали на игровом поле. Во время первого хода (когда все фишки стоят на клетке «Старт») участник выбирает слово самостоятельно. На это у него 10 секунд. Если он не успевает, очередь переходит к следующей команде.

*В каждом новом раунде участники команды по очереди становятся исполнителями-теми, кто объясняет слово.*

Перед началом объяснения исполнитель показывает свое слово команде соперников, чтобы они могли следить за соблюдением правил объяснения. Однако он не показывает слово никому, если оно разыгрывается по правилам открытого раунда (смотри ниже). Задача исполнителя – объяснить слово так, чтобы члены команды смогли быстро и правильно его отгадать. При объяснении необходимо соблюдать следующие правила:

### Рисунок:

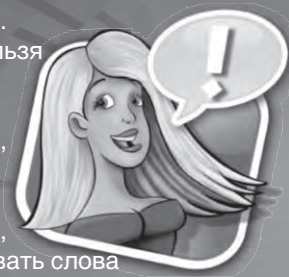
Строго без слов. Слово или словосочетание должно быть изображено таким образом, чтобы члены команды смогли угадать его. Исполнитель может взаимодействовать с участниками только кивком головы. Нельзя использовать числа и слова в рисунках. Для облегчения задачи, особенно при объяснении сложных слов и словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова «мореход» можно сделать два рисунка: море и хождение.



### **Объяснение:**

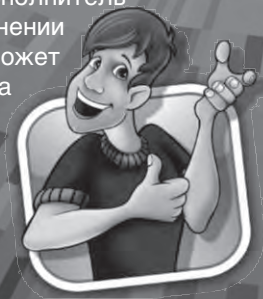
Это устная форма общения. Слово или словосочетание можно объяснять любым способом.

*Исключение:* нельзя использовать однокоренные слова. Например, объясняя словосочетание «природный газ», нельзя использовать слова «природа», «газовый» и т.д. Задача других команд - следить за соблюдением этого правила.



### **Пантомима:**

Строго без слов. Исполнитель использует в объяснении мимику и жесты и может указывать только на себя/части своего тела. Издавать звуки и указывать на предметы, стоящие в комнате, запрещено.



### **Нарушение правил:**

Команда, допустившая нарушение, прерывает свой ход; очередь переходит к следующей команде.

### **«Бой по правилам»:**

Если в процессе игры возникает ситуация, когда две фишки оказываются на одной клетке игрового поля, фишка команды, которая оказалась на этой клетке первой, делает шаг назад. Если же это невозможно, обе фишки остаются на одном поле.

### **Открытый раунд:**

Если выпадает слово, окрашенное в красный цвет, задача игрока - объяснить его всем участникам игры (а не только членам своей команды). Если правильный ответ дает команда исполнителя, их фишка переходит на

две клетки вперед, если команда соперников – на 4.

В открытом раунде «**бой по правилам**» не действует. Поэтому если фишки двух команд поровнялись, они остаются на одной клетке. Если правильный ответ дала команда исполнителя, их фишка дополнительно передвигается на 6 клеток вперед.

*Цифры на обратной стороне карты при открытом раунде во внимание не принимаются!*

### **Правила для трёх игроков:**

Каждый игрок выбирает себе фишку и ставит ее на клетку СТАРТ. Правила игры соответствуют аналогичным правилам **открытого раунда**, причем цветовая гамма значения не имеет. То есть игрок выбирает любое из двух слов, соответствующих выпавшему символу.

Исполнитель объясняет слово/словосочетание двум другим игрокам. При правильном и своевременном ответе и исполнитель, и отгадавший игрок ходят на количество шагов, соответствующее ценности карты.

При неправильном ответе ход переходит к следующему игроку.

Правила объяснения слов и передвижения фишек не меняются. **НО!** Если в игре принимают участие 3 игрока, «**бой по правилам**» не действует.

### **Советы игрокам**

1. У каждого игрока есть сильные и слабые стороны. Поэтому при выборе карт мы рекомендуем отталкиваться именно от этого. Например, тем, кто хорошо рисует, стоит выбирать более сложные карты, если дело касается рисования, и менее сложные, если речь идет об объяснении или пантомиме.
2. Перед началом игры, участники могут договориться (если в этом есть

- необходимость) об увеличении времени на отгадывание ответа.
3. Если игра проходит по правилам для трёх игроков, её продолжительность намного меньше.
  4. Благодаря «бою по правилам», игроки могут проявить тактические умения, которые позволят им в нужный момент выбрать необходимую карту, менее или более сложную, и в случае успеха – оказаться впереди своего противника.
  5. Если исполнитель объясняет словосочетание/слово, состоящее из двух слов, то он облегчит процесс угадывания, при рисовании поделив лист бумаги на две части, при объяснении упомянув об этом, а при пантомиме показав два пальца.

## Окончание игры

Победитель - команда, которая первой доберется до финиша!

ACTIVITY® – это зарегистрированная торговая марка.  
Регистрационный номер в Российской Федерации – 2006700089.

Если у Вас есть вопросы и/или предложения к игре  
"ACTIVITY® ORIGINAL ", напишите нам пожалуйста:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien



**ACTIVITY**

Activity is a registered trademark  
category 28, 41, in the following countries:

### Trademark Registration No.

Germany	39551222;39611846
France	053393921
Italy	2006C05197
Austria	163 867
Poland	169 896
Romania (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russian Federation	325054
Активити	2013729836
Slovakia	201 556
Spain	2 765 230
Czech Republic	244 341
Hungary	159 344
United Arab Emirates	57465/466
Tunisia	EE10.0111;EE10.183
Croatia	20100335
Slovenia	201070297
Ukraine	160 728
Switzerland	60283/2011
Serbia	Z-1278/2015
Greece	233687
USA	3,391,942

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



Предупреждение!

### Предупреждение!

Не предназначено для детей младше 3 лет! Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей. Использовать под присмотром взрослых. Цвет и содержимое игры могут незначительно отличаться от представленных на упаковке.



piatnik.com