

- vagy megrövidíthetik akkor, ha a játék kezdete előtt megegyeznek egy magasabb pontozásban.
 • Három játékos esetén a játékidő lényegesen rövidebb.

A Játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
 1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
 email: piatnik@piatnik.hu
 Származási hely: EU

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély! Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszíplpanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak.
 Őrizze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.



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	EE10.011;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



piatnik.com

HU

ACTIVITY

Original



3-16 játékos részére, 12 éves kortól
 Tervezte: Catty / Führer
 Piatnik játék száma: 737329
 © 2002, 2016 Piatnik, Wien
 Printed in Austria

Tartalom:

- 2640 feladvány
- 1 játéktábla
- 1 homokóra
- 4 játékbábú
- 1 játékszabály
- A játékhoz szükséges még papír és ceruza.

Cél:

A játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. A kártyán lévő feladványokat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva úgy kell előadni, hogy a csapattársak adott idő alatt meg tudják fejteni azokat, és így a játéktáblán továbbléphessenek.

Játéktábla:

A játéktáblán 48 színes játék mező, egy start, és egy cél mező alkotja a játékelőlelet. Ezekon kívül három mező van a feladatkártyáknak. Minden játékmezőn egy szín és egy szimbólum látható. A szín határozza meg azt, hogy az aktuális kártyáról melyik feladványt kell előadni, a szimbólum pedig az előadás módját határozza meg (rajzolás, körülírás, mutogatás).

A kártyák:

A lapok hátoldalán lévő számok a kérdések nehézségi fokára utalnak. Általában a 3-as a könnyebb, a 4-es a közepes, és az 5-ös számmal jelölt kártyák a nehezebb feladványokat tartalmaznak. A feladványok tényleges nehézségi foka természetesen szubjektív. A kártyákon szereplő 6 feladvány mindegyike színnel és szimbólummal van jelölve. Ezek megegyeznek a játéktáblán lévő színekkel és szimbólumokkal. A színnek határozzák meg a feladványt, a szimbólumok pedig az előadás módját. Tehát abban az esetben, ha egy csapat figurája a sárga – rajzolás szimbólumos - mezőn áll, akkor a kártyán a sárga négyzet melletti feladványt kell rajzolva előadni. Ha a feladvány pirossal van írva, akkor azt nyílt körben lehet kitalálni. (A nyílt kör szabályát lásd később.)



Élőkéstés:

- A játékosok alkossanak legalább 2 fős csapatokat. A játékban 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt.
- 3 játékos számára külön szabvány érvényes, amit a későbbiek során ismertetünk.
- Fektessek a játéktáblát az asztal közepére és állítsák mellé a homokórát.
- Válasszanak egy bábut és állítsák a startmezőre.
- A kártyákat a hátlapjukon lévő számok alapján szétválogatva külön-külön keverjék meg, és a paklikat lefordítva tegyék a játéktábla azonos számú mezőire.
- Minden csapat készítsen elő papírt és ceruzát.
- Válasszanak kezdőcsapatot.
- A kezdőcsapat kiválasztja az előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatból.

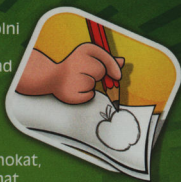


Játék menete:

- Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok.
- Az első csapat első előadója felhúz egy lapot az általa választott pakliról (3, 4, vagy 5 számú) úgy, hogy csapattársai ne láthassák a lapon lévő feladványokat.
- Az alapszabályok szerint az előadónak azt a feladványt kell előadnia a kártyáról, amelyiket az a mező meghatároz, amin áll, de a játékeződéskor a csapat bábuja meg a Startmezőn áll, ezért az előadó szabadon választhat feladványt a kártyáról. Mivel minden csapat bábuja meg a Startmezőn áll, ezért az első előadók szabadon választhatnak feladványt, de a kártya által megadott előadásmódot be kell tartaniuk. Ez egészen addig érvényes egy csapatra, míg bábuja a Startmezőn áll.
- Az előadó kb. 10 másodpercig memorizálja a feladványt. Ha nem nyílt körben játszanak, akkor a többi csapatnak megmutathatja a kártyát, azután lefordítva leteszi.
- Ezek után előadja a feladványt csapattársainak úgy, hogy kitalálhassák azt. Az előadás módjára a következő szabályok érvényesek:

Rajzolás:

A feladványt le kell rajzolni a csapattársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejbolintással lehet jelezni egy-egy rész megfigyeltését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.



Magyarázás:

A feladványt szavakkal kell körülírni úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részét nem lehet kimondani.



Mutogatás:

A feladványt el kell mutogatni úgy, hogy közben nem szabad megszólalni, és semmilyen hangot nem szabad hallatni. Továbbá nem szabad használni a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem szabad mutatni. Ellenben az megengedett, hogy az előadó saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.



Figyelemztetés: Ha a csapat a játékszabályokat megszegi, akkor a játékezőn nem léphet tovább, és a soron következő csapat folytatja a játékot.

- A feladvány előadására meghatározott idő áll az előadó rendelkezésére, amit a homokóra mér. Ezt a többi csapat tagjai figyelik, valamint figyelik a szabályok betartását is. A játék megkezdése előtt a csapatoknak meg kell állapodniuk abban, hogy mennyire pontos megfigyelt fogadnak el. Például elfogadható-e a „Teknősbéka” feladvány helyett a „Teknős” is?

- Ha csapattársak helyesen fejtik meg a feladványt, akkor a csapat tovább léphet a játékezőn. Mindig annyi mezőt léphetnek előre a bábuval, amilyen szám szerepel a kiválasztott kártya hátoldalán.
- Amennyiben nem sikerül a csapatnak megfejteni a feladványt, a csapat bábuja a helyén marad.
- A következő csapat folytatja a játékot úgy, hogy a csapat első előadója választ egy paklit és felhúzza a legfelső lapját.

Kiütés:

Ha egy csapat bábuja továbblépés során olyan mezőre ért, ahol egy másik csapat figurája áll, akkor a már ott tartózkodó bábut, egy mezőt vissza kell léptetni. Kiütés csak előrelépés során lehetséges, tehát a visszalépéskor nem (ilyen esetben két bábu is állhat azonos mezőn). Érdemes a kártya kiválasztásakor figyelni a kártya számát, hátha lehetőség van egy csapat kiütésére.

Nyílt kör:

- Ha a feladvány piros betűkkel van írva, akkor nyílt körben fejthető meg. Ebben az esetben az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjal találghatnak, nem csak az előadó csapattársai.
- Ha nem az előadó csapata találja ki a feladványt, akkor a megfigyelt csapat 4 mezőt előreléphet a játékezőn. Az előadó csapata pedig 2 mezőt léphet előre. Ha az előrelépés után mind a két csapat bábuja ugyanarra a mezőre érkezik, nincs kiütés.
- Amennyiben az előadó csapata fejt meg a feladványt, akkor csapatak 6 mezőt léphet előre a játékezőn.
- Minden kártyán van egy „Nyílt kör” feladvány. Nyílt kör esetén nem kell figyelembe venni a kártya hátlapján szereplő számot.

A játék vége:

A játékot az a csapat nyeri, amelyik először éri el (vagy halad át) a célmezőt.

Játékszabály 3 játékos részére:

- Minden játékos választ magának bábut, és a Startmezőre állítja.
- Három játékos esetén, minden kör nyílt körként játszandó (függetlenül attól, hogy piros vagy fekete betűkkel van írva).

- A soron következő játékos megpróbálja megérteni a másik két játékoskal a feladványt.
- Ha a játékezők közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is annyi léphet előre a játékezőn, amennyi értéket a kártya hátlapján lévő szám mutat.
- Ha a játékezők közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden bábu a helyén marad és a következő játékos folytathatja a játékot.
- Az előadás módjára, és a játékezőn történő előrelépésre, a csapatjátékra leírt szabályok érvényesek. 3 játékos esetén nincs kiütés.

Játék tipp:

- Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a „Mézeskalácsház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint mézes, kalács, ház. Az előadó 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. Mutogatásokról az előadó az újjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik.
- A kiütés bevezetésével egy taktikai elemmel színesedett a játék. A játékosok taktikusan befolyásolhatják azt, hogy melyik mezőre lépnek a játékezőn. Ha figyelnek arra, hogy a másik csapat bábuja melyik mezőn áll és a szükséges pontszámú feladványt választják, kiüthetik azt.
- Mindenkinél az erőssége és gyengesége. Javasoljuk, hogy akinek például a mutogatás az erőssége, az mutogatás esetén válasszon magasabb értékű kártyát, ha pedig a rajzolás a gyengesége, akkor a rajzolás esetén válasszon alacsonyabb értékű kártyát.
- A játékosok kedvük szerint változtathatják a játék hosszúságának idejét. Meghosszabbíthatják, ha a játék elején például megengednek abban, hogy egy helyesen megoldott feladványért csak 1 mezőt lehet előre lépni a játékezőn.