# ACTIVITY® Compact

PL

Gra dla 3-16 graczy od 12 lat
Autorzy: Catty / Führer
Gra Piatnika nr 744563
©1997, 2014 Piatnik, Wiedeń
Wydrukowano w Austrii

**Zawartość:**
110 kart (na każdej 12 haseł)
1 plansza
1 klepsydra
4 pionki
1 instrukcja
dodatkowo będą potrzebne kartki papieru i coś do pisania

**Cel gry:**
Jak najszybsze dotarcie do linii mety poprzez umiejętne przedstawianie i odgadywanie haseł.

## Elementy gry:

**Plansza:**
Na planszy znajduje się trasa złożona z 48 kolorowych pól oraz pola startowego i mety. Kolor pola decyduje o tym, którą parę haseł na karcie ma wybrać gracz, którego pionek stoi na danym polu. Symbol przedstawiony na danym polu określa, w jaki sposób należy przedstawić hasło swojej drużynie (rysując, słownie lub na migi).

**Karty:**
Liczba na odwrocie karty określa jej poziom trudności. Hasła na kartach z liczbą 3 zazwyczaj są łatwiejsze od haseł na kartach z liczbą 4, a te z kolei są zazwyczaj łatwiejsze od haseł na kartach z liczbą 5. Oczywiście ocena poziomu trudności haseł jest subiektywna, więc gracz losujący kartę z liczbą 5 może trafić na hasło, które będzie jego zdaniem łatwe do zaprezentowania.
Na każdej karcie znajduje się sześć par haseł, które oznaczone są takimi samymi kolorami i symbolami jak pola na planszy. Kolor pola określa parę, z której hasło należy przedstawić, a symbol – w jaki sposób. Jeżeli na przykład pionek drużyny stoi na żółtym polu, gracz oddelegowany w danej rundzie do przedstawiania hasła, musi je przedstawić swojej drużynie rysując. Jeżeli hasło jest wydrukowane na czerwono, rozgrywana jest tzw. „Otwarta runda" (patrz „Otwarta runda").

**Przygotowanie do gry:**
- W grze mogą wziąć udział 2, 3 lub 4 drużyny, każda złożona z co najmniej 2 graczy (specjalne zasady dla 3 osób opisano dalej).
- Planszę należy położyć na środku stołu i obok postawić klepsydrę.

- Każda drużyna otrzymuje jeden pionek i stawia go na polu startowym.
- Karty z hasłami należy podzielić na 3 talie według liczb na koszulkach. Następnie każdą talię osobno należy potasować i położyć liczbami do góry (hasłami do dołu) obok planszy.
- Do haseł rysowanych należy przygotować też ołówek i zapas kartek.
- Drużyna, która rozpoczyna grę, wyznacza jednego z graczy na pierwszego Demonstratora. Rolę Demonstratora pełnią kolejno wszyscy gracze w drużynie.

**Przebieg gry:**

- Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Pierwszy Demonstrator drużyny rozpoczynającej grę wybiera jedną z talii (3, 4 lub 5) i bierze z niej wierzchnią kartę tak, aby nikt nie widział znajdujących się na niej haseł.
- Gdy pionek drużyny jest już na trasie, o wyborze pary haseł decyduje kolor pola, na którym stoi. Ponieważ pionek drużyny jest jeszcze na polu startowym, gracz może wybrać dowolną z sześciu par haseł na karcie, ale sposób przedstawiania (rysunek, opis słowny, pantomima) musi być zgodny z symbolem umieszczonym przy tej parze.
- Osoba z kolejnej drużyny, która w następnej rundzie będzie Demonstratorem, wybiera „w ciemno" kolor, mówiąc „zielone" lub „czerwone". Decyduje w ten sposób o tym, które z dwóch haseł w parze Demonstrator musi przedstawić – oznaczone zielonym lub czerwonym znaczkiem.
- Demonstrator ma ok. 10 sekund na zapamiętanie hasła. Jeżeli nie jest rozgrywana „Otwarta runda" (hasło wydrukowane na czerwono), pokazuje kartę zawodnikom z innych drużyn i odkłada ją na bok.
- Gracz musi teraz zaprezentować hasło kolegom z drużyny tak, aby mogli je odgadnąć. W zależności od sposobu prezentacji, obowiązują następujące zasady:

**Rysowanie:**
Demonstrator przedstawia hasło w formie graficznej. Nie może przy tym nic mówić ani też gestykulować. Może jedynie skinieniem głowy potwierdzić, że gracze z drużyny prawidłowo odgadli część hasła. Rysunek nie może zawierać liter ani cyfr.

**Opis słowny:**
Hasło musi być przedstawione słownie. Nie można przy tym używać wyrazów zawartych w tekście hasła (z wyjątkiem przyimków i spójników) w żadnej formie gramatycznej.

**Pantomima:**
Demonstrator pokazuje hasło na migi. Nie może przy tym mówić ani wydawać żadnych innych odgłosów. Nie może brać do ręki żadnych przedmiotów ani na nie wskazywać. Może natomiast wskazywać części swojego ciała.

***Uwaga:*** *Naruszenie zasad przez Demonstratora powoduje przerwanie odgadywania. Drużyna nie zdobywa punktów, a grę kontynuuje następna drużyna.*

- Czas na odgadywanie jest wyznaczany przez klepsydrę, uruchamianą przez jednego z graczy w momencie, gdy Demonstrator odłoży kartę. Członkowie przeciwnych drużyn pilnują zarówno czasu, jak i zgodności działań Demonstratora z zasadami gry. Oceniają też, czy hasło zostało prawidłowo odgadnięte. Uwaga: przed grą należy uzgodnić, jaki stopień dokładności jest wymagany przy odgadywaniu haseł - czy np. wszystkie wyrazy muszą być w tej samej kolejności, czy można zastąpić wyraz synonimem, itd.
- Jeżeli drużyna odgadnie hasło zanim przesypie się piasek w klepsydrze, przesuwa swój pionek o liczbę pól odpowiadającą liczbie na odwrocie karty.
- Jeżeli drużyna nie odgadnie hasła, pionek zostaje na miejscu.

- Następnie grę kontynuuje następna drużyna, itd.

**Bicie:**
Jeżeli drużyna odgadnie hasło i przesuwany pionek wejdzie na pole, na którym stoi już pionek innej drużyny, to pionek dotychczas stojący na tym polu zostaje „zbity" i musi cofnąć się o jedno pole. Może się zdarzyć, że zbity pionek musi cofnąć się na pole, na którym stoi pionek trzeciej drużyny. Pionek cofający się nie zbija go i oba mogą stać na tym samym polu. Możliwość zbicia pionka jednej z pozostałych drużyn może decydować o wyborze talii.

**Otwarta runda:**
Jeżeli hasło jest wydrukowane w kolorze czerwonym, rozgrywana jest „Otwarta runda". Demonstrator nie pokazuje nikomu karty, ale kładzie ją przed sobą liczbą do góry tak, aby można było sprawdzić później hasło. Odgadywać hasło mogą członkowie wszystkich drużyn. Jeżeli uda się to komuś z innej drużyny, drużyna ta przesuwa swój pionek o 4 pola do przodu, a drużyna Demonstratora cofa się o 2 pola. Jeżeli hasło odgadnie drużyna Demonstratora, przesuwa swój pionek o 6 pól do przodu. Liczby na koszulkach kart nie mają znaczenia podczas „Otwartych rund".

**Koniec gry:**
Gra dobiega końca, gdy pionek jednej z drużyn dotrze na pole mety lub je przekroczy. Drużyna ta wygrywa.

**Zasady gry dla 3 osób:**
- Każdy z graczy wybiera jeden pionek i stawia go na polu startowym.
- W grze dla 3 osób rozgrywane są wyłącznie „Otwarte rundy", niezależnie od tego, czy tekst hasła wydrukowany jest na czarno, czy na czerwono.
- Gracz, którego jest kolej, jest Demonstratorem i przedstawia hasło obu przeciwnikom.
- Jeżeli hasło zostaje odgadnięte, zarówno Demonstrator, jak i gracz, który odgadł hasło, przesuwają swoje pionki o liczbę pól wynikającą z liczby na karcie.
- Jeżeli nikt nie odgadł hasła, pionki zostają na miejscu. Podczas gry w 3 osoby nie stosuje się bicia pionków.

**Wskazówki:**
- Prezentując hasła składające się z kilku wyrazów, można próbować przedstawić pojedyncze wyrazy osobno – w wielu przypadkach może to być łatwiejsze niż prezentowanie całego hasła na raz. Na przykład rysując hasło „Kocie łby" można najpierw narysować kota, a następnie głowy.
- Przy wyborze talii warto zwracać uwagę na to, czy przesuwając swój pionek o daną liczbę pól można zbić pionek przeciwnika.
- Gracz pełniący rolę Demonstratora powinien przy wyborze talii brać pod uwagę również swoje umiejętności w określonym sposobie prezentacji. Jeżeli np. dobrze rysuje, a pionek drużyny stoi na polu żółtym lub zielonym (rysowanie), powinien rozważyć wybór talii z liczbą 5.
- Można skrócić (lub wydłużyć) przebieg gry, dodając (lub odejmując) jedno pole do liczby wynikającej z karty. Czyli jeżeli na przykład drużyna odgadnie hasło za 3 punkty, przesuwa pionek o 4 pola (lub 2 jeżeli chcemy wydłużyć czas gry).
- Gra dla 3 osób zwykle trwa krócej niż gra drużynowa.
- Zasadę o wyborze jednego z dwóch haseł w parze (zielone czy czerwone) można zastąpić rzutem monetą (orzeł – zielone, reszka – czerwone) lub zasadą, że Demonstrator sam podaje kolor przed wyciągnięciem karty (zanim zobaczy hasła).
- Doświadczeni gracze mogą pokusić się o modyfikację zasad gry i dostosowanie ich do swoich pomysłów.

W przypadku pytań lub uwag do gry prosimy o kontakt.
Kluwi s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno
www. piatnik, pl

**Uwaga!** Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia.

Australia, 2000 – Game of the Year 2000 – Gra Roku

Austria, 2007 – Spiel des Spiele 2007 – Gra Roku

Czechy, 2009 – Hračka roku – Gra Roku

Rosja, 2011 – Победитель – Золотой медведь – Gra Roku

Czechy, 2011 – Hračka roku – Zabawka Roku

Znak Jakości KidZone 2017

## Polecamy wersje Activity dla młodszych graczy!

### My First Activity

4+ od 4 let

### Activity Junior

8+ od 8 let

- Świetna zabawa również w dużej grupie (3-16 graczy)
- Lepiej poznajesz swoje dziecko
- Hasła w języku polskim i angielskim
- Doskonale bawią się również rodzice!

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"

Piatnik VIENNA

piatnik.com