

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## • MY FIRST •

PL

Gra dla 3 – 16 graczy od 4 lat

Autorzy: Hablit / Eberl / Catty

Gra Piatnika nr 784590

© 1998 Piatnik, Wiedeń

Wydrukowano w Austrii

### Zawartość gry:

6 części planszy

165 kart

2 słońce

1 instrukcja

### Cel gry:

Dwa wesołe słońce wędrują przez dżunglę do wodopoju. W podróży pomagają im gracze, umiejętnie pokazując i odgadując przedstawione na kartach hasła. Który słoń dotrze jako pierwszy do celu?

### Elementy gry:

#### Plansza

Plansza składa się z 6 dwustronnie zadrukowanych części, które można ze sobą składać. Przedstawione na nich niebieskie, czerwone i żółte ślady słoń wskazują drogę. Na jednej z części znajduje się pole startowe, a na innej – meta.



**Piatnik**

## **Karty**

Każda karta przedstawia rysunek z hasłem. Na drugiej stronie karty znajduje się ślad słonia w kolorze niebieskim, czerwonym lub żółtym.

Przed pierwszą grą można wspólnie obejrzeć wszystkie karty, aby najmłodszy gracz mógł zapoznać się z przedstawionymi na nich hasłami. Jeśli jakieś hasło wydaje się zbyt trudne, można je usunąć z gry i odłożyć do pudełka.

### **Przygotowanie do gry:**

- Układamy części planszy ze startem i metą, a następnie dowolnie dokładamy pozostałe części, tworząc drogę przez dżunglę. Gracze mogą wspólnie decydować, czy droga do jeziora będzie się wiała, czy na przykład zatoczy koło. Jeśli chcemy skrócić czas gry, możemy pominąć jedną lub kilka części i odłożyć je do pudełka.
- Karty dokładnie tasujemy i układamy w zakryty stos (śladami słonia do góry). Należy zwrócić uwagę na to, by grzbiety kart z różnokolorowymi śladami słonia były dobrze pomieszane.
- Do gry dodatkowo będą potrzebne akcesoria do rysowania - kartki i ołówki lub tablica.

**Uwaga:** Przed rozpoczęciem gry należy ustalić, ile czasu gracze będą mieli na przedstawienie hasła. Należy wziąć pod uwagę wiek najmłodszych graczy, dlatego też czas nie powinien być zbyt krótki. Ponieważ ustalony czas może być bardzo różny, do gry nie dołączono klepsydry.

### **Przebieg gry:**

- Gracze dzielą się na dwie drużyny. Każda drużyna musi składać się z co najmniej dwóch graczy. Drużyny decydują lub losują, kto rozpocznie grę.
- Każda drużyna otrzymuje jednego słonia i stawia go na polu startowym.
- Pierwszy gracz z pierwszej drużyny bierze kartę z wierzchu stosu. Robi to tak, by pozostali gracze nie widzieli znajdującego się na niej rysunku. Następnie musi

przedstawić **swojej drużynie** hasło z karty tak, by nie wypowiedzieć go na głos. Pozostali gracze z drużyny próbują odgadnąć hasło, wykrzykując na głos swoje pomysły.

- Jeżeli drużynie uda się odgadnąć hasło, przesuwa swojego słonia do przodu na najbliższe pole w tym samym kolorze, co kolor śladu na karcie. Jeżeli drużynie nie uda się odgadnąć hasła w ustalonym czasie, słoń pozostaje na swoim miejscu. Kartę odkładamy na bok.
- Rozpoczyna się kolejka drugiej drużyny.

Gracz może przedstawić hasło na jeden z trzech sposobów:

**Rysowanie:** Gracz, który rysuje, nie może nic mówić, ani wykonywać żadnych gestów. Może jedynie sygnalizować pozostałym graczom, że dobrze odgadli część hasła.

**Opisywanie:** Hasło należy opisać tak, aby nie użyć żadnego z występujących w nim wyrazów.

**Pokazywanie:** Gracz przedstawia hasło w formie pantomimy. W tym czasie nie może nic mówić, ani wskazywać na żadne przedmioty, ale może wskazywać na własne części ciała.

Gracz za każdym razem sam decyduje, w jaki sposób przedstawi hasło swojej drużynie.

### **Koniec gry:**

Wygrywa drużyna, której słoń pierwszy dotrze do wody, czyli stanie na ostatnim polu planszy lub je przeskoczy (jeśli przed słoniem nie ma już pól w kolorze wylosowanej karty).

### **Wskazówki:**

- Gracze mogą wspólnie zmieniać i urozmaicać zasady gry przed jej rozpoczęciem, np. ustalić, że wszystkie hasła należy zaprezentować rysując.
- Na każdej karcie hasło jest podane w języku polskim i angielskim, dzięki czemu gra może zostać wykorzystana jako pomoc do nauki języka angielskiego. Sposób komunikacji,

wykorzystane karty i zasady gry można dowolnie dostosowywać do graczy.

## **Gra zbiorowa:**

### **Przygotowanie do gry:**

Tak, jak w grze dla dwóch drużyn.

### **Przebieg gry:**

Przynajmniej trzech graczy stara się wspólnymi siłami doprowadzić słonia do wodopoju.

- Pierwszy gracz bierze kartę ze stosu i próbuje pozostałym graczom przedstawić hasło.
- Gracz, który jako pierwszy odgadnie hasło, przesuwa słonia do przodu na najbliższe pole w tym samym kolorze, co kolor śladu na karcie. Następnie wyciąga kartę i przedstawia hasło pozostałym graczom.
- Gra kończy się, gdy słoń dotrze do wody.

Starszym i dorosłym graczom polecamy pozostałe gry z serii Activity!

### **Uwaga!**

Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

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

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno