

PL

ACTIVITY[®]

dla
3 do 16
graczy
od 8 lat

Autorzy: Catty / Führer
Gra Piatnika nr 787492
© 1997, 2013 Piatnik, Wiede
Wydrukowano w Austrii

JUNIOR



Zawarto gry:
330 kart z hasłami
4 pionki
1 klepsydra
1 plansza
1 instrukcja

Dodatkowo b d potrzebne kartki i ołówek lub tablica.

Cel gry:

Jak najszybsze dotarcie do linii mety poprzez umiejętne przedstawianie i odgadywanie haseł.

Elementy gry:

Plansza

Na planszy znajduje się 48 pól oraz pole startu i mety. Pierwsze dwa pola są ciemno-niebieskie – pionki nigdy się na nich nie zatrzymają, ponieważ zawsze są przesuwane o co najmniej 3 pola. Pozostałe pola są oznaczone różnymi symbolami. Oznaczają one:



Rysowanie

Opowiadanie

Pantomima

Symbol określa, które z haseł na karcie ma wybrać gracz, którego pionek stoi na danym polu.



Karty

Na każdej karcie znajdują się trzy hasła oznaczone takimi samymi symbolami, jak pola na planszy. Przy każdej hasła podana jest liczba. Wskazuje ona, o ile pól drużyna może przesunąć do przodu swój pionek, jeśli poprawnie odgadnie dane hasło. Jeśli jest to czerwona liczba 6, dana runda rozgrywana jest jako „Otwarta runda” (opisana dalej).



Przygotowanie do gry:

- W grze mogą brać udział 2, 3 lub 4 drużyny, każda z co najmniej 2 osób (specjalne zasady dla 3 osób opisane są na końcu instrukcji). Plansza należy do graczy

na rodku stołu. Ka da dru yna otrzymuje jeden pionek i stawia go na polu startowym. Karty z hasłami nale y dokładnie potasowa , podzieli na kilka stosów i zakryte (hasłami do dołu) uło y obok planszy. Nale y równie przygotowa kartki papieru i ołówek lub tablic do rysowania.

- Przed rozpocz cie gry nale y ustali , która dru yna zacznie. Dru yna wyznacza jednego z graczy na Demonstratora. Rol Demonstratora pełni po kolei wszyscy gracze w dru ynie.



Przebieg gry:

- Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Na pocz tku wszystkie pionki znajduj si na polu startowym. Pole startowe traktujemy tak, jakby był na nim symbol rysowania. Pierwszy Demonstrator rozpoczynaj cej dru yny bierze z dowolnego stosu jedn kart . Robi to tak, by pozostali gracze nie widzieli, co si na niej znajduje. Ma on teraz ok. 10 sekund na zapami tanie hasła, które b dzie musiał zaprezentowa . Je eli hasło nie jest oznaczone kolorem czerwonym, pokazuje kart zawodnikom z innych dru yn. Nast pnie klepsydra jest odwracana i czas zaczyna płyn ! Demonstrator stara si teraz rysuj c przedstawi swojej dru ynie hasło znajduj ce si obok symbolu . Pozostali gracze z jego dru yny staraj si odgadn hasło wykrzykuj c swoje propozycje. Je eli dru ynie uda si odgadn dane hasło zanim upłynie czas, przesuwa swój pionek do przodu o tak liczb pól, jaka znajduje si przy odgadni tym ha le. Gr kontynuuje nast pna dru yna.
- Dla poszczególnych sposobów przedstawiania obowi zuj nast puj ce zasady:

Rysowanie:

Dane hasło nale y przedstawi rysuj c. Rysunek nie mo e zawiera ani liter, ani cyfr. Demonstrator nie mo e mówi , ani te wykonywa adnych gestów, poza informowaniem pozostałych graczy, e dobrze rozszyfrowali cz hasła.



Opowiadanie:


Hasło nale y przedstawi słownie. Nie mo na przy tym u ywa adnego z wyrazów zawartych w tre ci hasła w adnej formie gramatycznej.



Pantomima:

Demonstrator pokazuje hasło na miigi. Nie mo e przy tym mówi ani wydawa adnych innych odgłosów. Nie mo e bra do r ki adnych przedmiotów ani na nie wskazywa . Mo e natomiast wskazywa cz ci swojego ciała.



- Przykład: Pionek dru yny, której jest kolej, stoi na polu oznaczonym symbolem . Oznacza to, e Demonstrator b dzie musiał przedstawi hasło za pomoc pantomimy. Losuje kart i nast pnie stara si przedstawi na migi hasło, które znajduje si na karcie obok tego symbolu. Je li mu si to uda, pionek jego dru yny jest przestawiany do przodu o liczb pól podan przy ha le.

Otwarta runda:

Je li hasło na karcie jest oznaczone kolorem czerwonym, rozgrywana jest „Otwarta runda“. Oznacza to, e mog zgadywa razem wszystkie dru yny. Demonstrator nie pokazuje zatem nikomu karty, któr wylosował. Dru yna, która jako pierwsza odgadnie hasło, przesuwa swój pionek o 6 pól do przodu.

Koniec gry:

Dru yna, której pionek dotrze do linii mety, wygrywa.

Zasady dla 3 osób:

Ka dy z graczy wybiera jeden pionek i stawia go na polu startowym. W grze dla 3 osób rozgrywane s wył cznie „Otwarte rundy”, niezale nie od tego, czy hasła s oznaczone kolorem czarnym, czy czerwonym. Gracz, którego przypada kolejka, jest Demonstratorem i przedstawia hasło dwóm pozostałym graczom. Je eli hasło zostanie odgadni te, zarówno Demonstrator, jak i gracz, który odgadł, przesuwa swoje pionki o liczb pól podan przy ha le na karcie. Je eli nikt nie odgadł, pionki zostaj na miejscu i przychodzi kolejka nast pnego gracza.

My First Activity



Activity Original



Zarówno starszym jak i młodszym graczom polecamy pozostałe gry z serii Activity!

Dodatkowe informacje:

Na każdej karcie hasła są przedstawione w języku polskim i angielskim, dzięki czemu gra może zostać wykorzystana jako pomoc do nauki języka angielskiego. Sposób komunikacji, wykorzystane karty i zasady gry mogą na dowolnie dostosowywać do graczy.

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

ACTIVITY[®]

JUNIOR

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"

Uwaga!

Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczne stworzenie duszenia. Zachowaj adres.



piatnik.com