

PL

ACTIVITY[®]

Original



Gra dla 3-16 graczy od 12 lat

Autorzy: Catty / Führer

Gra Piatnika nr 784026

© 2002, 2013 Piatnik, Wiedeń

Wydrukowano w Austrii

Zawartość:

440 kart (na każdej 6 haseł)

1 plansza

1 klepsydra

4 pionki

1 instrukcja

dotatkowo 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. Obok trasy znajdują się miejsca na karty z liczbami 3, 4 i 5. Kolor pola decyduje o tym, które hasło 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 pól z hasłami, które oznaczone są takimi samymi kolorami i symbolami jak pola na planszy. Kolor określa, które 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) na odpowiednim miejscu na planszy.
- Do haseł rysowanych należy przygotować też ołówek i odpowiedni zapas kartek.
- Drużyna, która rozpoczyna grę, wyznacza jednego z graczy na pierwszego Demonstratora. Rolę Demonstratora pełnią kolejno wszyscy gracze w drużynie.



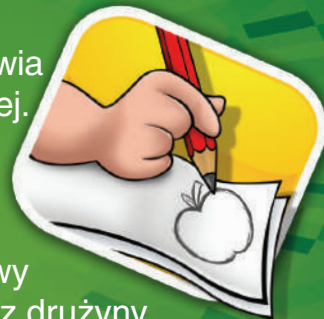
Przebieg gry:

- 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 hasła decyduje kolor pola, na którym stoi. Ponieważ pionek drużyny jest jeszcze na polu startowym, gracz może wybrać dowolne hasło z karty, ale sposób przedstawiania (rysunek, opis słowny, pantomima) musi być zgodny z symbolem umieszczonym przy tym hasle.
- 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 zbitia 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, przesuwiają 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.
- 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

Australia, 2000



Gra Roku

Austria, 2007



Gra Roku

Czechy, 2009



Gra Roku

Rosja, 2017



Gra Roku

Czechy, 2017



Zabawka Roku



Polecamy wersje Activity dla młodszych graczy!

My First Activity



Activity Junior



- Świetna zabawa również w dużej grupie (3-16 graczy)
- Lepiej poznasz 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"

Uwaga!

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



piatnik.com