

# АКТИВИТИ

## ACTIVITY Travel

Игра для 3 - 99 игроков от 8 лет.

Авторы: Catty / Führer Игры Пятника, артикул: 7768RU

Добрый день, Дорогие почитатели замечательной игры Activity! Сегодня мы хотели бы рассказать Вам об игре «Activity Travel» от Piatnik. Мы предполагаем, что Вы уже знаете игру Activity. Чем больше игроков принимают участие в игре, тем более весело она проходит. В настоящее время уже имеются в продаже на русском языке Activity Classic, Activity для детей, Activity для малышей! И сегодня мы представляем Вам новую версию - **Activity Travel!**

«Activity» - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения для разъяснения слов и выражений: Z - Рисование, E - Объяснение и D - Пантомима.

Activity Travel - это оптимальная версия, чтобы брать с собой игру всюду, а также не расставаться с любимой игрой в автомобильной поездке, поездке на поезде, в отпуске или в путешествии!

### **В НАБОР ВХОДИТ:**

- 55 карт с 330 различными темами
- специальный кубик
- песочные часы
- правила игры

### **ЦЕЛЬ ИГРЫ:**

Набрать наибольшее количество карт, благодаря четкому разъяснению темы, которая указана на карте игрока.

### **КАРТЫ:**

На каждой карте находятся названия шести тем, которые необходимо угадать правильно. Однако если на карте тема указана красным цветом, то в этом случае будет разыгран «Открытый раунд» (его описание находится в конце правил для игры - оно выделено отдельным пунктом).

### **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:**

В игре могут принимать 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть не менее 2 игроков. Карты хорошо перемешиваются и кладутся открытой стороной вниз, чтобы никто из участников не видел, что написано на них. Каждая команда должна также приготовить карандаш или ручку и бумагу. Игроки команд договариваются, кто из них начнёт игру первым и договариваются о времени продолжительности игры.

### **ПЕСОЧНЫЕ ЧАСЫ:**

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, карточка этой команды остаётся у неё. Если команде это не удалось, то очередь хода переходит к другой команде.

### **ИГРА:**

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел. Затем игрок первой команды бросает кубик, на котором появятся буквы Z - Рисование, E - Объяснение и D - Пантомима и, исходя из полученной буквы, пытается разъяснить слово соответствующим способом, указанным на карточке, а другая команда в это время переворачивает песочные часы, - и время пошло!

Игроки его команды пытаются догадаться, какую тему они должны узнать. Если им это удаётся за выделенную минуту, то игроки оставляют эту карту у себя и очередь хода переходит к другой команде. В процессе игры одна из команд задаёт вопросы под нечётными цифрами

1.3.5, а другая, соответственно, под чётными цифрами

2.4.6. Причём, номер цифры должен быть сказан до переворачивания песочных часов. Команда, которая в течение времени продолжительности игры набрала наибольшее количество карт - победитель игры!

Если в игре принимают участие 2 игрока, то игра также проходит по правилам, указанным выше!

Данные правила применяются для разных форм общения:

### **Z - РИСОВАНИЕ:**

Ответ должен быть нарисован, таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание, но может своим видом в процессе отгадывания дать понять, что его команда одну часть слова угадала правильно.

### **E - ОБЪЯСНЕНИЕ:**

Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, или же часть слова, связанную с этим словом.

Задача других команд следить за соблюдением правил объяснения.

### **D - ПАНТОМИМА:**

Строго без слов. Символ, указанный на карте, может быть пояснён только с помощью пантомимы. Игрок, демонстрирующий слово, может показывать на части своего тела. Используйте только жесты.

### **НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ:**

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде.

### **ПРИМЕР ИГРЫ:**

Если игровая фигурка одной команды попадает на знак «Пантомима», то игрок этой команды берет верхнюю карту и пытается разъяснить это слово своей команде способом пантомимы.

**«ОТКРЫТЫЙ РАУНД»:**

Если выпадает название темы, которая помечена красным цветом, то этот раунд называется «Открытый раунд». В этом случае все команды объединяются и пытаются отгадать название этой темы. Конечно, объясняющий не должен никому показывать карту с ответом. В случае правильного ответа игрока одной из команд, эта команда и получает карту.

**ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ:**

Команда, которая в течение времени продолжительности игры набрала наибольшее количество карт - победитель игры!

Если у Вас имеются еще вопросы или предложения к игре «ACTIVITY TRAVEL», напишите нам пожалуйста:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne,

Postfach 79, A-1141 Wien; Österreich ;

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)