

ACTIVITY®

Club-Edition

Tervezte: Catty / Führer. Piatnik játék száma: 709630
© 2002, 2014 Piatnik, Wien • Printed in Austria

3-16
játékos
részére
18 éves
kortól

Figyelem!

18 éven aluliak számára nem ajánlott!



Tartalom:

330 piros erotikuskártya
110 szürke szlengkártya
1 játéktábla
1 időmérő
4 játékbábu
1 játékszabály

Bevezetés

Az Activity Club Edition új, átdolgozott kiadása azért készült, hogy még több szórakozást és nagyobb játékelményt nyújtson a játékosoknak.

Cél

A játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. A kártyán lévő feladványokat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva úgy kell előadni, hogy a csapatársak adott idő alatt meg tudják fejteni azokat, és így a játéktáblán továbbléphessenek.

Tartalom:

A játéktábla

A játéktáblán 32 játék mező, egy start és egy cél mező alkotják a játékelméletet. A játékműzők részletesen:

14 jelöletlen piros mező az erotikuskártyákhoz

Az előadó húz egy erotikuskártyát és az azon álló feladványt előadja, amit csak a saját csapata fejthet meg.

6 piros mező négy figurával a nyílt erotikuskártyákhoz

Az előadó húz egy erotikuskártyát és az azon álló feladványt előadja. Az előadott feladvány megfejtésével mindegyik csapat próbálkozhat.

6 szürke mező a szlengkártyákhoz

Az előadó húz egy szlengkártyát és azt a feladványt adja elő, amelyet a játékműző meghatározza. 2 rajzolás, 2 körülírás és 2 mutogatás mező van. Az előadott feladványt csak az előadó saját csapata fejtheti meg.

6 szürke mező négy figurával a nyílt szlengkártyákhoz

A mezőn a kérdőjel azt jelzi, hogy az előadónak a kártya felhúzása előtt meg kell határoznia azt, hogy melyik előadásmóddhoz tartozó feladványt adja elő a kártyáról. Az előadó ezután húz egy szlengkártyát és előadja a kiválasztott előadásmóddhoz tartozó feladványt. Az előadott feladványt megfejtésével mindegyik csapat próbálkozhat.

A kártyák:

Erotikus kártyák

Minden kártyán áll egy feladvány egy szimbólummal. A szimbólum határozza meg az előadás módját.

Szlengkártyák

Minden kártyán 3 feladvány áll egy-egy szimbólummal. A szimbólumok határozzák meg a feladványok előadásmódját.

Időmérő:

Az időmérő felhúzása után a piros gomb megnyomásával indítható és kb. 60 másodperccel az elindítás után jár le, de a piros gomb megnyomásával bármikor meg is állítható.

Rajzolás:

A feladványt le kell rajzolni a csapatársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejzöklintással lehet jelezni egy-egy rész megfejtését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.

Előkészítés:

A játékosok alkossanak legalább 2 fős csapatokat. A játékban 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt. 3 játékos számára külön szabály érvényes, amit a későbbiek során ismertetünk.

Fektsék a játéktáblát az asztal közepére és állítsák mellé az időmérőt.

A csapatok válasszanak egy-egy bábut és állítsák a startmezőre.

A kártyákon a kezük szerint szétválogatva külön-külön színűket mint, majd a megkevert paklikat lefordítva tegyék a játéktábla mellé.

Minden csapat készítsen elő papírt és ceruzát.

Válasszanak kezdőcsapatot. A kezdőcsapat kiválasztja az előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatból.

Játék menete:

Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok. Amíg egy csapat figurája a startmezőn áll, az előadó választhatja a piros erotikus, vagy szlengkártyát húz. Az előadó úgy húzza fel a kártyát, hogy csapatársai ne láthassák a lap előoldalát. A felhúzott lapon álló feladványt kb. 10 másodpercig memorizálja, és ha nem nyílt kört játszanak, akkor megmutatja a többi csapatnak, azután lefordítva leteszi. Ezek után felhúzza, majd a piros gomb lenyomásával elindítja az időmérőt és 60 másodperc alatt előadja a feladványt csapatársainak úgy, hogy kitalálhassák azt. Nyílt szlengkártya esetén választhat előadásmódot. A többi szlengkártya-mezőn a mező határozza meg az előadás módját.

Az előadás módjára a következő szabályok érvényesek:

Rajzolás: A feladványt le kell rajzolni a csapatársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejzöklintással lehet jelezni egy-egy rész megfejtését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.

Nyílt kör:

Ha egy csapat figurája nyílt kört jelölő mezőn áll, akkor a feladvány nyílt körben fejthető meg. Ebben az esetben az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjai találgathatnak, nem csak az előadó csapatársai. Az erotikuskártyákon meg van határozva az előadásmód, a szlengkártyák felhúzása előtt az előadó határozza meg az előadásmódot. Erre figyelmezteti őt a mezőn látható kérdőjel.

Ha nem az előadó csapata találja ki a feladványt, akkor a megfejtő csapat 2 mezőt előreléphet a játéktáblán. Az előadó csapata pedig 1 mezőt léphet előre. Ha az előrelépés után mind a két csapat bábuja ugyanarra a mezőre érkezik, nincs kiütés. Amennyiben az előadó csapata fejt meg a feladványt, akkor csapatuk 3 mezőt léphet előre a játéktáblán.

A játékot a következő csapat folytatja úgy, hogy az előadó húz egy kártyát és így tovább.

A feladványok előadására meghatározott idő áll a játékosok rendelkezésére. Az előadás alatt a többi csapat figyel az időkorlát és a szabályok betartására.

A csapatok a játék kezdete előtt egyezzenek meg abban, hogy milyen pontosságú megfejtést fogadnak el.

A játék vége:

A játékot az a csapat nyeri, amelyik először éri el (vagy lemarad) a célmezőt.

Játékszabály 3 játékos részére:

Minden játékos választ magának bábut, és a Startmezőre állítja.

Ellenfele próbálkozhat a feladvány megfejtésével.

Ha a játékosok közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is 1-1 mezőt léphet előre a játéktáblán.

Ha a játékosok közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden bábu a helyén marad és a következő játékos kitalálhatja a feladványt.

Az előadás módjára a csapatjátékban leírt szabályok érvényesek.

Játék tipp:

Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a „Mézeskalácsház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint méz, kalács, ház. Az előadó a feladványokat szavanként vagy szótagonként is előadhatja, de jeleznie kell csapattársai felé, hogy a feladvány első részét az első mezőbe, a második, harmadik... részét pedig a második, harmadik... mezőbe lehet rajzolni. Mutogatáskor az előadó az ujjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik.

A játékosok kedvük szerint változtathatják a játék hosszúságának idejét. Meghosszabbíthatják, ha a játék elején például megegyeznek abban, hogy egy helyesen megoldott feladványért csak 1 mezőt lehet előre lépni a játékelméletben, vagy megrövidíthetik akkor, ha a játék kezdete előtt megegyeznek egy magasabb pontozásban.

Három játékos esetén a játékidő lényegesen rövidebb.

Magyarítás:

A feladványt szavakkal kell körülírni úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem lehet kimondani.

Mutogatás:

A feladványt el kell mutogatni úgy, hogy közben nem szabad megszólalni, és semmilyen hangot nem szabad hallatni. Továbbá nem szabad használni a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem szabad mutatni. Ellenben az megengedett, hogy az előadó saját testrészeire, vagy ruhájára rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.

Figyelmeztetés:

Ha a csapat a játékszabályokat megszegi, akkor a játékelméletben nem léphet tovább, és a soron következő csapat folytatja a játékot.

Ha a csapatársak az első 30 másodperc alatt helyesen fejtik meg a feladványt, akkor a csapat 2 mezőt továbbléphet a játékelméletben.

Tipp: Azonnal állítsd meg a piros gombbal az időmérőt, amint elhangzott a piros mező megfejtés!

Ha a csapatársak a második 30 másodpercben fejtik meg a feladványt, akkor a csapat 1 mezőt léphet tovább a játékelméletben.

Amennyiben nem sikerül a csapatnak megfejteni a feladványt, a csapat bábuja a helyén marad.

Kiütés:

Ha egy csapat bábuja továbblépés során olyan mezőre ért, ahol egy másik csapat figurája áll, akkor a már ott tartózkodó bábut, egy mezőt vissza kell léptetni. Kiütés csak előrelépés során lehetséges, tehát a visszalépéskor nem (ilyen esetben két bábu is állhat azonos mezőn).

0-3

Figyelmeztetés! 3 éves kor alatti gyermekek nem adható!

Feladványok! Apró akárhézeseket tartalmaz. A gyermekek a kis akárhézeseket becsapathatják, bonyolított, így azok feloldásához szükséges.

Örizz meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk.

Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése maradt fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal!

ACTIVITY

ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke. Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

Trademark Registration No.

Deutschland
Frankreich
Italien
Kroatien
Österreich
Polen
Rumänien (Hyper-Creativity)
Russische Föderation
Schweiz
Slowakei
Slowenien
Spanien
Tschechische Republik
Tunesien
Ukraine
Vereinigtes Arabische Emirate
USA

registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

39551222; 39611846
053393921
2006C06197
20100335
163 867
169 896
45 092; 75 488
329264
60283; 2011
201 556
201070297
2 765 230
244 341
EE10.0111; EE10.163
160 728
159 344
57465/466
3.391.942

www.piatnikbp.hu

Piatnik