

ACTIVITY COUNTDOWN

4-16 játékos részére 15 éves kortól

Tervezte: Paul Catty

Piatnik játékszám: 773020

© 2011 Piatnik, Wien

A játék tartalma:

330 feladatkártya (kártyánként 4 feladvánnyal)

1 játéktábla

1 időmérő

4 játékgigura

1 játékszabály

Az időmérőhöz szükség van még 2db AAA elemre!

A játékosok célja:

Az előadott feladványok megfejtésével a megadott időn belül célba érní.

A játék előkészületei:

A játékban 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt és egy csapat minimum 2 főből kell, hogy álljon.

- Minden csapat választ 1 játékgigurát és a start mezőre helyezi. A csapat figurájának színe megfelel az időmérőn a csapat színének. Ez azt jelenti, hogy a sárga játékgigurával játszó csapat idejét az időmérő a sárga gomb megnyomásakor jelzi ki.
- A játékosok megkeverik a kártyákat, majd egy lefordított paklit képeznek az asztalon.
- Minden csapat kiválasztja az első „előadó játékosát” aki négy körön keresztül, minden körben előad egyet, a kártyán lévő négy feladvány közül.
- A rajzoláshoz szükség van még papírra és ceruzára.

Az időmérő

A játék megkezdése előtt a csapatok megállapodnak abban, hogy melyik csapatnak mennyi idő álljon rendelkezésére. (Az első játékhoz 10 perc a javasolt idő.) Az időmérő csapatonként 0-ig visszaszámol (Countdown!). Az időmérő bármikor megállítható és újra indítható. Az időmérő elején a különböző színű gombok benyomásával minden csapat számára külön-külön beállítható az idő.

Játék menete:

Az első csapat első játékos felhúzza a pakli legfelső kártyáját, és megnézi a rajta lévő feladványokat úgy, hogy másik játékos ne láthassa azokat. A játékosnak néhány másodperce van arra, hogy a soron következő feladványt megjegyezze, majd elindítja az időmérőt és belekezd a feladvány előadásába. A kártyán fel vannak tüntetve az előadás módját meghatározó szimbólumok. A csapat ideje addig megy, míg a csapat meg nem fejt a feladványt. A helyes megfejtés bemondásakor a csapat megállítja az időmérőt. A feladvány mellett látható szám adja meg az előadásért kapható pontot, amelyek mértékében a csapat előre léphet a játékelületen.

- Annak érdekében, hogy a csapat ne használjon fel túl sok időt, a csapat „Tovább” felkiáltással passzolhat. Ilyenkor a csapat idejét meg kell állítani, és a többi csapat az óramutató járásával megegyező irányban egymás után bemondhat a feladvány megfejtésére egy-egy tippet. Ilyenkor a játékosok nem indítják el az időmérőt, a tippet azonnal, gondolkodási idő nélkül kell mondani. Ha elhangzik a helyes megfejtés, akkor a feladványt megfejtő csapat a feladvány mellett feltüntetett szám mértékében előre léphet a játékelületen. Ha egyik csapat sem tudja a megfejtést, akkor a feladvány kiesik a játékból.
- A játékot a következő csapat előadó játékos folytatja.
- Négy kör után a csapatok új előadó játékos választanak, aki egy új kártyát húz a pakliból.

A játékot az a csapat nyeri, aki elsőként éri el figurájával a célmezőt. Kiesik a játékból az a csapat, amelyik a játék vége előtt felhasználja az idejét.

A feladványok előadására a következő szabályok érvényesek:

Rajzolás:

Itt a játékosnak a feladványt le kell rajzolni a csapattársaknak, úgy hogy közben nem beszélhet, és nem gesztikulálhat, csak fejbólintással jelezheti egy-egy rész megfejtését. Számokat, betűket nem írhat.

Magyarázás:

Itt a feladványt a játékosnak szavakkal kell körülírnia úgy, hogy közben magát a szót, vagy ragozott formáit és részeit nem ejtethi ki.

Mutogatás:

Itt a játékosnak a feladványt el kell mutogatnia úgy, hogy közben nem szabad megszólalnia és semmilyen hangot nem adhat ki. Továbbá nem használhatja a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem mutathat. Ellenben az megengedett, hogy a játékos saját testrészeire vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.

Figyelmeztetés:

Ha az előadó játékos a szabályokat megszegi, akkor a csapata nem léphet tovább, és a soron következő csapat jön.

Játék tipp:

- Mivel a kártyákon főként összetett szavak vannak, az előadó játékos a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a „Hűtőtáska” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint hűtő, táska. Az előadó játékos a feladványokat szavanként vagy szótagonként is előadhatja. A játékosnak jeleznie kell csapattársai felé, hogy a feladvány melyik részét adja éppen elő. Rajzolás esetén, például fel lehet osztani a lapot és a feladvány első részét az első mezőbe, majd a második, harmadik részét pedig a második, harmadik mezőbe lehet rajzolni. Mutogatáskor az előadó játékos az ujjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik.
- Javasoljuk, hogy első játékra 10 perc játékidőt állítsanak be a csapatoknak. Fontos az idő pontos mérése, valamint az, hogy a csapatok tudják azt, hogy nagyon szűkös az idejük, tehát érezzék az idő szorítását.
- Tapasztalat szerint előnyhöz jut az a csapat, aki a játék alatt ügyesen gazdálkodik az idejével. A játék vége felé, amikor a csapatnak már kevés idő áll a rendelkezésére, érdemesebb gyorsan passzolni, mint az időt húzni.
- A játékosok a játék elején állapodjanak meg abban, hogy mennyire pontos megfejtést fogadnak el. Például elfogadható-e a „tornacipő” az „edzőcipő” feladványnál?

