

ACTIVITY[®]

Minden lehetséges!

4-16 játékos részére 12 éves kortól

Tervezte: Paul Catty

Piatnik játékszám: 773129

© 2011 Piatnik, Wien

A Játék tartalma:

1 játéktábla
4 játékgura
330 feladatkártya
1 homokóra

A játékosok célja:

Az előadott feladványok megfejtésével elsőként célba érn.

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 játékgurát és a start mezőre helyezi. A játékosok megkeverik a kártyákat, majd egy lefordított paklit képeznek az asztalon. A minden csapat kiválasztja az első „előadó játékosát” aki négy körön keresztül, minden körben előad egyet, a kártyán lévő négy feladvány közül.

A Játék menete:

- Az első csapat első játékos felhúzza a pakli legfelső kártyáját, és megnézi a rajta lévő feladványokat úgy, hogy másik játékos ne láthassa kártyán lévő feladványokat. A homokóra megfordul, az idő elindul. A játékosnak körülbelül 60 másodperce van arra, hogy a soron következő feladványt társainak előadja. A kártyán fel vannak tüntetve az előadás módját meghatározó szimbólumok.
 - Ha az előadó játékos csapatának sikerül megfejtenie a feladványt, akkor a feladvány mellett látható szám mértékében a csapat előre léphet a játékelületen.
 - Ha az előadó játékos csapatának nem sikerül megfejtenie a feladványt, akkor a többi csapat az óramutató járásával megegyező irányban egymás után bemondhat a feladvány megfejtésére egy tippet. Ilyenkor 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 úgy, hogy a csapat előadó játékos húz egy kártyát a pakliból.



Piatnik

- Akkor, amikor egy csapat másodszor kerül sorra, az előadó játékos a kártyán lévő második feladványt adja elő, majd a harmadikat és így tovább egészen addig, míg a kártyán lévő összes feladvány előadásra kerül. Csak a negyedik feladvány előadása után választanak a csapatok új előadó játékost, aki egy új kártyát húz.
- A játékot az a csapat nyeri, aki elsőként éri el figurájával a célmezőt.

Az előadás módja:

Mivel a kártyákon főként összetett szavak vannak, az előadó játékos a feladványt részekre bontva is előadhatja, ha úgy könnyebb. Minden esetben két előadási mód engedélyezett. A játékos az előadási módokat tetszése szerint variálhatja; használhatja csak az egyiket, vagy mindkettőt váltakozva vagy akár egyidejűleg is.

A feladványok előadására a következő szabályok érvényesek:

Rajzolás: Itt a játékosnak a feladványt le kell rajzolnia 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 ejtheti 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.

Hangok: A szükséges hangokat a játékos testrészeivel, vagy a környezetben lévő tárgyak segítségével is előadhatja. De ezeknek hangoknak kell lenniük és nem szóban történő magyarázásnak.

Figyelmeztetés:

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

Minden kártyán van egy pirossal szedett feladvány. Ezek a feladványok különleges kihívások elé állítják a játékosokat. A Minden lehetséges azt is jelenti, hogy a feladvány lehet egy egyszerű szó, de akár egy több szóból álló szólásmondás is; valamint azt is jelenti, hogy az előadó játékos egyszerre több előadásmódot is egyszerre használhat, pl.: Rajzolás, mutogatás, hangok (nem magyarázás).

ACTIVTV	is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:
	Trademark Registration No.
Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	MI2006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006/00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	248 341
Ungarn	159 344
USA	3,391,942
registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Vereinigte Arabische Emirate	57465 und 57466

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122
E-mail: piatnik@piatnik.hu