

Játékszabály 3 játékos részére:
Minden játékos választ magának bábút, és a kezdő mezőre állítja. Az éppen soron következő játékos előadja a többi játékosnak a feladványokat. Ha a két játékos közül az egyik játékos kitalálja a feladványt, akkor az előadó és a kitaláló játékos is 1 mezőt léphet előre. Ha a két játékos közül senki nem találja ki, akkor a következő játékos húzhat kártyát. Az előadásmódra, és a többi szabályra, a csapatjátékra leírt szabályok érvényesek. 3 játékos esetén nincs lehetőség bonusz pont szerzésre.

A semleges csapat egyik tagjának figyelnie kell arra, hogy a játékosok a játék folyamán ne szegjék meg a szabályokat. Ebből a szempontból nem számít, hogy a szabályokat figyelő játékos látta-e a feladványkártyát és tudja-e a megoldásokat. A csapat annyit léphet előre a játéktáblán, amennyi feladványt 60 másodperc alatt meg tudott fejteni.

Figyelmeztetés:
Ha a csapat a játékszabályokat megszegi, akkor nem léphet tovább, és a soron következő csapat jön.

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.

Mutogatás:
Itt a játékosnak a feladványt el kell mutogatnia 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.

Játék tipp:

- Mivel ennél a játéknál a gyorsaságé a főszerep, ezért azt javasoljuk, ha a csapatnak nem sikerül egy feladványt megfejtenie, akkor az ugorja át az előadó játékos, és adja elő a kártyáról a következő feladványt.
- A feladványokat szavanként vagy szótagonként is elő lehet adni, mivel a játékos társunknak jelezhetjük, hogy a feladvány melyik részét adjuk elő.
- Feladványonként 15 másodperc áll a játékos rendelkezésére, tehát a rajzolásnál nincs lehetőség a rajz aprólékos kidolgozására.
- Az egy kártyán lévő összes feladvány megfejtése egy kis rutint igényel, elsőre talán nem mindig sikerül.
- A játékidő 3 játékos esetén lényegesen rövidebb.

Rajzolás:
Itt a játékosnak a feladványt le kell rajzolni a csapatársaknak,

csapat nyeri, aki elsőként ér a célmezőre a figurájával. Bonusz pontot is kap, tehát 5 mezőt léphet előre. A játékot az a csapatnak sikertől mind a 4 feladványt megfejténie, akkor +1 játéktáblán, amennyi helyesen megfejtett feladványa volt. Ha a helyes megfejtéseiket. A csapat annyit léphet előre a 60 másodperc lejárta után a játékosok összeszámolják a meghatározó szimbólumok szerint kell előadnia.

Játék menete:
Az első csapat első játékos felhúzza a legfelső kártyát, és szabadon kiválasztja az első feladványt, figyelve arra, hogy csapatársai ne láthassák a feladatot. A játékos szabadon választhatja meg, hogy milyen sorrendben adja elő a feladványokat, de az előadás módját meghatározó szimbólumok szerint kell előadnia. A játékosnak kb. 10 másodperc van arra, hogy a szót/szavakat megjellegyezze. A többi csapatnak megmutathatja a kártyát, azután a kártyát lefordítva leteszi. Csak akkor állítják 60 másodperces jelzésre és indítják el a játékosok az időmérőt. Ettől kezdve a játékosnak 60 másodperc van, hogy a saját csapatának egymás után minél több feladványt megfejtésre előadjon. Az előadó játékos a feladványok sorrendjén változtathat, de az előadás módját megváltoztatni nem lehet. A csapat annyit léphet előre a játéktáblán, amennyi feladványt 60 másodperc alatt meg tudott fejteni.

A játékosok előkészületei:
A játékosoknak csapatokat kell alkotniuk 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt a játékban, de egy csapat minimum 2 főből kell, hogy álljon. A 3 játékos számára külön szabály érvényes, amit későbbiek során ismertünk. Minden csapat választ 1 játéktáblát és a start mezőre helyezi. A feladat kártyákat megkeverik, majd a játéktábla mellé helyezik, lefelé fordítva. A játékosok szükség van még papírra és ceruzára. A játékot kezdő csapat kiválasztja azt a játékos, aki az előadást kezdi. Az előadó szerepét a játékosok fordülönként továbbadják.



3-tól 16 játékos részére 12 éves kortól

Tervezte Catty / Führer

Piatnik játékszám:

© 2006 by Piatnik, Wien

Printed in Austria

Játék tartalma:

- 1 játéktábla
- 4 játékgigura
- 330 feladat kártya
- 1 játékszabály

Bevezető:

Az Activity Turbo a gyorsaságról szól. A játékban a játékosoknak egy percen belül 4 feladványt kell kitalálniuk.

A játékosok célja:

A kártyán található feladványokat rajzolva, körbeírva, vagy elmutogatva úgy előadni, hogy csapatársunk vagy csapatársaink 60 másodperc alatt lehetőleg mind a 4 feladványt meg tudják fejteni.

Játéktábla:

A játéktáblán található egy nyíllal jelölt start mező, az út 25 mezővel és egy fekete-fehér kockás cél mező.

A kártyák:

Az előlapon szereplő 4 kérdés mindegyike szimbólummal van jelölve. A szimbólumok határozzák meg az előadás módját.

