

ACTIVITY

LIFESTYLE

Игра для 4-16 игроков с 12 лет.
Автор: Paul Catty
Игры Пиатника, артикул: 7386RU
2011, Piatnik, Wien,
напечатано в Австрии

«ACTIVITY LIFESTYLE» - это игра для общения. В игре могут участвовать 2, 3 или 4 команды, в каждой из которых должно быть минимум по два человека.

Цель игры:

Точно и правильно объяснить игрокам своей команды слова, используя различные способы (рисование, устное объяснение, пантомима).

Содержимое:

- игровое поле
- четыре фишки
- 330 карточек
- песочные часы
- правила игры

Карточки:

На каждой карточке находятся 3 слова. Символ перед каждым словом указывает на способ его объяснения (см. ниже). Цифра возле каждого слова обозначает его ценность.

Способы объяснения:



Рисование:

Слово должно быть нарисовано таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять своей команде, что ответ правильный. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.



Устное объяснение:

Можно описывать ответ любым способом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе; слова, связанные или производные от тех, что даны в ответе. Например, дано словосочетание «Природный газ». Нельзя использовать в объяснении слова «природа», «газовый» и т.д. Задача других команд - следить за соблюдением правил.



Пантомима:

Игрок, объясняющий слово, может показывать на предметы, брать их и показывать на их части, указывать на части своего тела и даже попросить члена своей команды присоединиться к пантомиме. Можно также (не вслух) указать на то, сколько букв в слове или сколько слов в загаданном выражении, и какую его часть Вы продемонстрировали. Вы не можете произносить ни слова в случае правильного ответа своей команды. Используйте только жесты.



Подготовка:

Игроки делятся на команды с равным количеством человек в каждой команде. Команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков. Каждая команда ставит свою фишку на стартовое поле.

Колоды карточек перемешиваются и помещаются «рубашкой вверх» рядом с игровым полем.

Команда, которая начинает игру, выбирает одного игрока, который должен будет так объяснить слово, чтобы члены команды смогли угадать его.

Ход переходит от одной команды к другой по часовой стрелке.

- Внимание: Каждая из команд должна приготовить бумагу и карандаш.

Песочные часы:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит карточку и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда, в течение одной минуты, должна дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если правильный ответ угадан до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенное на обратной стороне карточки. Если команде не удалось угадать слово, то другие команды по очереди могут попытаться разгадать слово, до тех пор, пока оно не будет названо правильно. После того, как слово угадано, ход переходит следующей команде. Игрок выбирает любую по сложности карту и игра продолжается.

Игра:

Игра начинается с первого игрока первой команды. Игрок берет карточку. На карточке указано слово, способ его объяснения, а также цифра от 1 до 6. У объясняющего первой команды есть несколько секунд, чтобы запомнить первое из трех слов, указанных на карточке. Затем песочные часы переворачиваются, и игрок начинает объяснять. Для этого у него есть 60 секунд.

Если команда угадывает слово, она передвигает фишку на количество клеток, указанное на карточке рядом со словом.

Если команда не угадывает, то другие команды по очереди могут попытаться разгадать слово, до тех пор, пока оно не будет названо правильно. Команда, которая называет правильный ответ, может передвинуть свою фишку на то количество полей, которое указано на карточке рядом со словом.

Если никому из команд не удалось назвать правильный ответ, то очередь хода переходит к следующей команде.

После того, как все игроки команды побывали в роли Объясняющего, а все задания на карточках были использованы, эти карточки откладываются в сторону, и создается новая колода.

Нарушение правил:

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

Окончание игры

Команда, которая первой пересекает финишную прямую, побеждает!

Дополнительные рекомендации:

Продолжительность игры может быть как увеличена, так и уменьшена. Перед игрой команды могут договориться, что при правильном ответе команда передвигает свою фишку не на то количество полей, которое указано на карточке, а на 1 или 2 поля больше, если нужно ускорить игру. Или, наоборот, на 1 или 2 поля меньше, если нужно продлить время игры.

Если у Вас есть еще вопросы к игре «ACTIVITY - LIFESTYLE», пишите, пожалуйста, по адресу:

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com

130 717 04