

Csak
felnőtteknek!

ACTIVITY[®]

Club-Edition

ÚJ

4-től 16 játékos részére 18 éves kortól

Tervezte Catty / Führer

Piatnik játékszám: 745430

© 2008 Piatnik, Wien

Figyelem! Csak felnőtteknek!

Új fogalmakkal és új játékszabállyal kínál még több szórakozást az Activity Club Edition új kiadása. A játékot olyan felnőtteknek javasoljuk, akik képesek levetkőzni gátlásaikat, mert a játékban a piros kártyák húzásakor erotikus feladványokat kell előadni.

Játék tartalma:

330 feladat kártya (kártyánként 2 feladvány)

110 erotikus fogalmakat tartalmazó feladatkártya

1 időmérő

1 játéktábla

4 játékgúria

1 játékszabály

A játékosok célja:

Az előadott feladványok megfejtésével első csapatként célba érn.

Játéktábla:

A játéktáblán található 1 start- és 1 célmező, az út 30 mezővel, amiből 8 mező piros. Abban az esetben, ha egy csapat figurája ilyen mezőn áll, a csapatnak az erotikus kártyákból kell húznia.



A kártyák:

Az előlapon szereplő 2 kérdés mindegyike szimbólummal van jelölve. A szimbólumok határozzák meg az előadás módját.

Erotikus kártyák:

A kártyán szereplő fogalom szimbólummal van jelölve. A szimbólum határozza meg az előadás módját.

Az időmérő:

Az időmérő 60 másodperces. Az éppen soron lévő játékos a 60-es mezőig elforgatja az időmérő mutatóját. Egy nyomásra az időmérő elindul, újabb nyomással az időmérő bármikor megállítható.

A játék 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 játékosok külön választják a szürke és a piros kártyákat és külön-külön megkeverik a lapokat és két lefordított paklit képeznek az asztalon. Minden csapat választ 1 játékgurát és a start mezőre helyezi.

A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára. A játékot kezdő csapat kiválasztja azt a játékost, aki az előadást kezdi. Az előadó szerepét a játékosok fordulónként továbbadják.

Játék menete:

A játék kezdeténél minden bábú a startmezőn áll. Ilyenkor még minden csapat választhat, hogy a szürke hagyományos feladatkártyákból húz, vagy a piros erotikus kártyákból. A játék további menetében ezt a játéktábla határozza meg.

Az első csapat első játékosa felhúzza az általa választott pakli legfelső kártyát és memorizálja a rajta lévő feladványt, figyelve arra, hogy csapattársai ne láthassák a feladatot.

A játékosnak kb. 10 másodperce van arra, hogy a szót/szavakat megjegyezze. A többi csapatnak megmutathatja a kártyát, azután a kártyát lefordítva leteszi. Csak ekkor állítják 60 másodperces jelzésre és indítják el a játékosok az időmérőt.

Ettől kezdve a játékosnak 60 másodperce van, hogy a saját csapatának egymás után minél több feladványt megfejtésre előadjon. Az előadó játékos a feladványok sorrendjén változtathat, de az előadás módját meghatározó szimbólumok szerint kell előadnia.

A 60 másodperc lejártá után a játékosok összeszámolják helyes megfejtéseiket. A csapat annyit léphet előre a játéktáblán, amennyi helyesen megfejtett feladványa volt. Ha a csapatnak sikerült a hagyományos feladványok közül mind a 2 feladványt megfejtene, akkor +1 Bonusz pontot is kap, tehát 3 mezőt léphet előre.

Ha a csapatnak sikerül az első 30 másodpercen belül az erotikus feladványt megfejtene, akkor +1 Bonusz pontot is kap, tehát 2 mezőt léphet előre. (Az időmérő a piros gomb lenyomásával bármikor megállítható!) Akkor, ha a csapat az erotikus feladványt a második 30 másodpercben fejt meg, akkor csak 1 mezőt léphet előre a játékelületen.

Ha a csapat nem tudja megfejtene a feladványt, a csapat figurájával nem léphet tovább.

A játékot a következő csapat folytatja.

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. Figyelmeztetés: Ha a csapat a játékszabályokat megszegi, akkor nem léphet tovább, és a soron következő csapat jön. A csapatoknak egy perc áll rendelkezésükre, hogy az előadott feladványt, vagy feladványokat megfejtsek. Ezt az időmérő méri, ami az egy perc lejártakor cseng.

Játékszabály 3 játékos részére:

Minden játékos választ magának bábút, és a kezdő mezőre állítja. Az előadó játékos megpróbálja mind a két játékosársával megértetni a feladványt. A két játékos közül az aki kitalálja a feladványt egy mezőt előre léphet a játéktáblán. Ha a két játékos közül senki nem találja ki a feladványt, akkor az előadó szerepét a következő játékos veszi át, aki új lapot húz. Az előadásmódra, és a többi szabályra, a csapatjátéokra leírt szabályok érvényesek. Azzal a kivétellel, hogy 3 játékos esetén nincs bonusz pont.

A játékot az a csapat nyeri, amelyik először éri el a célmezőt.

Játék tipp:

- Mivel ennél a játéknál a gyorsaság 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, elsősre talán nem mindig sikerül.
 - A játékidő 3 játékos esetén lényegesen rövidebb.
 - A játékidőt a játékosok tetszés szerint lerövidíthetik. Például a játék elején megegyeznek abban, hogy minden helyesen megfejtett feladványért 2 pontot kapnak a csapatok.

| | |
|---|--|
|  | <small>is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:</small> |
| | Trademark Registration No. |
| Deutschland | 395 51 222 |
| Frankreich | 05 3393021 |
| Italien | M12006C05197 |
| Österreich | 163 867 |
| Polen | 169 896 |
| Rumänien (Hyper-Creativity) | M 2006 00289 |
| Russische Föderation | 2006700089 |
| Slowakei | 201 556 |
| Spanien | 2.765.230 |
| Tschechische Republik | 244 341 |
| Ungarn | 159 344 |
| USA | 3,331,942 |
| <small>registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne</small> | |
| Vereinigte Arabische Emirate | 57465 und 57466 |

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