

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## KÁOSZ



### Egy csapatként a káoszban!

A lendületes party játék szerzői: Arno Steinwender és Wilfried Lepuschitz

Ide multitasking kell! Számodra ez nem probléma? Akkor az Activity Káosz a te játékod! Egyszerre több dolgot kell csinálnod: elő kell adnod egy fogalmat és közben figyelned kell a csapattársaidra. Adj elő egy fogalmat a csapattársaidnak rajzolással, pantomimmal vagy gyurma modellezésével oly módon, hogy ők kitalálják, miközben meg kell fejtened a csapattársaid által előadott fogalmakat. A csapatotok akkor jut a célba, ha a fogalmakat kitaláljátok azelőtt, hogy lejárna az időtök! A csapat minden tagja egyszerre mutogat vagy rajzol vagy gyurmázik - a káosz elkerülhetetlen!

### A játék tartalma:

- 1 játéktábla
- 2 figura
- 1 homokóra
- 1 dobókocka
- 220 kártya /minden kártyán 3 feladvány/
- 1 gyurmatömb
- 1 játékszabály

A játékhoz szükség van még papírra és ceruzára. Javasoljuk, hogy tegyetek a gyurma alá egy alátétet vagy esetleg egy papírlapot.



## A játék célja:

Az a célotok, hogy az előadott feladványok helyes megfejtésével elsőként juttassátok a figurátokat a célba.

## Előkészületek:

- Alkossatok 2 csapatot nagyjából ugyanolyan erősségű játékosokkal. Mindegyik csapat legalább 2 fős legyen. Ha az egyik csapat egyel több fős, mint a másik csapat, akkor a nagyobb fős csapatból egy játékos mindig maradjon ki egy fordulóra. Az a játékos, amelyik éppen kimarad a fordulóból, abban a fordulóban nem ad elő fogalmat és nem is találgat a többiekkel.
- Fektesétek a játéktáblát az asztal közepére, majd állítsátok mellé a homokórát és a gyurmát. Készítsetek elő még papírlapokat és ceruzákat a rajzolás feladványokhoz.
- Minden csapat válasszon egy figurát és állítsa a startmezőre.
- A kártyákat a hátlapjukon lévő szimbólumok alapján szétválogatva külön-külön keverjétek meg, és a paklikat lefordítva tegyétek a játéktábla azonos szimbólumos mezőire.



## A játék menete:

Válasszatok ki, hogy melyik csapat kezd. A csapatok felváltva kerülnek sorra.

A kezdőcsapat egyik tagja dob a kockával. A kocka határozza meg azt, hogy a kártyákról melyik feladványt (1-es, 2-es vagy 3-as) kell előadnia a csapattagoknak. **A csapat minden tagja húzzon fel egy lapot** a rajzolás pakliról és nézze meg a dobott szám melletti feladványt. Mivel a játék kezdetekor a csapat bábuja a startmezőn áll, ezért a csapat tagjai a rajzolás pakliról húznak fel lapokat. A további körökben az aktuális csapat tagjai mindig abból a pakliból húznak fel lapokat, amelyik mezőn a figurájuk áll. Amikor elfogynak a lapok egy húzópakliból, akkor keverjétek meg a dobópakli lapjait és alakítsatok ki a lapokból egy új húzópaklit.

Egy startjelzésre fordítsátok át a homokórát és kezdődhet a feladványok előadása.

Az aktív **csapat minden tagja egyszerre adja elő** a kártyáján álló feladványt és **próbálja megfejteni** a csapatársai által előadott feladványokat.



Az előadásokra a következő szabályok érvényesek:

**Rajzolás:** A feladványt le kell rajzolni a csapattársaknak úgy, hogy közben nem szabad beszélni vagy gesztikulálni, csak fejbólintással lehet jelezni egy-egy rész megfejtését. A rajz számokat, betűket nem tartalmazhat.



**Mutogatás:** A feladványt el kell mutogatni úgy, hogy közben nem szabad megszólalni, és semmilyen hangot nem szabad hallatni. Továbbá nem szabad használni a szobában lévő tárgyakat, sőt még rájuk sem szabad mutatni. Ellenben az megengedett, hogy az előadó saját testrészeire, vagy ruháira rámutasson, illetve felhasználja a mutogatás során.



**Gyurmázás:** A gyurmát egyenlően el kell osztani a csapattagok között. A feladványt a kapott gyurmadarabból kell megformálni úgy, hogy közben nem szabad megszólalni, és semmilyen hangot nem szabad hallatni.



A feladvány előadására 60 másodperc áll a csapattagok rendelkezésére, amit a homokóra mér. Ezt a másik csapat tagjai figyelik, valamint figyelik a szabályok betartását is.

Figyelmeztetés: Amikor egy csapat megszegi a játékszabályokat, akkor a játékmezőn nem léphet tovább a figurájával, és a másik csapat folytatja a játékot.

**Egy feladványt akkor tekinthettek megfejtettnek, amikor a csapat egy vagy több tagja hangosan kimondja az adott feladványt.**

Miután lepergett a homokóra és ezzel lejárt az aktív csapat ideje, számoljátok össze, hogy az aktív csapat tagjai mennyi feladványt fejtettek meg az idő lejáta előtt. Minden megfejtett feladványért annyit lépteti előre a játéktáblán a csapat a figuráját, amennyi nyíl (1 vagy 2) van a megfejtett feladvány mellett.



A feladványkártyákat gyűjtsétek fajtánként külön-külön egy-egy lerakópaklikba rendezve.

A másik csapat folytatja a játékot. Rajtuk a sor, hogy előadják és megfejtésük a kártyáik szerinti fogalmakat.

### A játék vége:

A játék akkor ér véget, amikor az egyik csapat figurája eléri vagy áthalad a célmezőn. Ez a csapat a játék győztese.

### Játék tipp:

- A játék elején állapodjatok meg abban, hogy mennyire kell pontosan megfejtetni egy feladványt. *Például:* A feladvány *teknősbéka*. Ti döntitek el, hogy elfogadjátok-e megfejtésnek a *teknős* szót.
- Mivel a feladványok főként összetett szavak, ezért a feladványokat részekre bontva könnyebben előadhatjátok. Például a „*Mézeskalácsház*” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy, mint *mézes, kalács, ház*.

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## KÁOSZ

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.  
1034 Budapest, Bécsi út 100. Tel: 388-4122  
email: [piatnik@piatnik.hu](mailto:piatnik@piatnik.hu)  
Származási hely: EU

**Figyelem!** 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Apró alkatrészeket tartalmaz!  
Fulladásveszély! Őrizze meg a játékszabályt, mert a szabályban szereplő adatokra még szüksége lehet.

Megtalál minket a:



[facebook.com/PiatnikBudapest](https://facebook.com/PiatnikBudapest)  
[instagram.com/piatnikhungary/](https://instagram.com/piatnikhungary/)



[piatnik.hu](https://piatnik.hu)