

ACTIVITY[®]

Kompakt



3-16 játékos részére, 12 éves kortól
Tervezte: Catty / Führer
Piatnik játék száma: 743566

© 1997, 2014 Piatnik, Wien
Printed in Austria

Tartalom

110 kártya /
minden kártyán 6 feladvány
1 játéktábla
1 homokóra
4 játékbábu
A játékhoz szükséges még
papír és ceruza.

Cél

A játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. A kártyákon lévő feladványokat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy elmutogatva úgy kell előadni, hogy a csapattársak adott idő alatt meg tudják fejteni azokat, és így a játéktáblán továbbléphessenek.

Játéktábla

A játéktáblán 48 színes játék mező, egy start és egy cél mező alkotják a játékfelületet. Minden játékmezőn egy szín és egy szimbólum látható.

A szín határozza meg azt, hogy az aktuális kártyáról melyik feladványt kell előadni, a szimbólum pedig az előadás módját határozza meg (rajzolás, körülírás, mutogatás).

A kártyák

A lapok hátoldalán lévő számok a kérdések nehézségi fokára utalnak. Általában a 3-as a könnyebb, a 4-es a közepes, és az 5-ös számmal jelölt kártyák a nehezebb feladványokat tartalmaznak. A feladványok tényleges nehézségi foka természetesen szubjektív. A kártyákon szereplő 6 feladvány mindegyike színnel és szimbólummal van jelölve. Ezek megegyeznek a játéktáblán lévő színekkel és szimbólumokkal. A színek határozzák meg a feladványt, a szimbólumok pedig az előadás módját. Tehát abban az esetben, ha egy csapat figurája a sárga – rajzolás szimbólumos - mezőn áll, akkor a kártyán a sárga négyzet melletti feladványt kell rajzolva előadni. Ha a feladvány pirossal van írva, akkor azt nyílt körben lehet kitalálni. (A nyílt kör szabályát lásd később.)

Élőkészítés

- A játékosok alkossanak legalább 2 fős csapatokat. A játékban 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt. 3 játékos számára külön szabály érvényes, amit a későbbiek során ismertetünk.
- Fektessek a játéktáblát az asztal közepére és állítsák mellé a homokórát.
- Válasszanak egy bábut és állítsák a startmezőre.
- A kártyákat a hátlapjukon lévő számok alapján szétválogatva külön-külön keverjék meg, és a paklikat lefordítva tegyék a játéktábla azonos számú mezőire.
- Minden csapat készítsen elő papírt és ceruzát.
- Válasszanak kezdőcsapatot. A kezdőcsapat kiválasztja az előadót, akinek a szerepét körönként más veszi át a csapatból.
- Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok.

Játék menete

- Az első csapat első előadója felhúz egy lapot az általa választott pakliról (3, 4, vagy 5 számú) úgy, hogy csapattársai ne láthassák a lapon lévő feladványokat.
- Az alapszabályok szerint az előadónak azt a feladványt kell előadnia a kártyáról, amelyiket az a mező meghatároz, amin áll, de a játékkezdéskor a csapat bábuja még a Startmezőn áll, ezért az előadó szabadon választhat feladványt a kártyáról. Mivel minden csapat bábuja még a Startmezőn áll, ezért az első előadók szabadon választhatnak feladványt, de a kártya által megadott előadásmódot be kell tartaniuk. Ez egészen addig érvényes egy csapatra, míg bábuja a Startmezőn áll.

- Az előadó kb. 10 másodpercig memorizálja a feladványt. Ha nem nyílt körben játszanak, akkor a többi csapatnak megmutathatja a kártyát, azután lefordítva leteszi.
- Ezek után előadja a feladványt csapattársainak úgy, hogy kitalálhassák azt. Az előadás módjára 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.

Magyarázás

A feladványt szavakkal kell körülírni úgy, hogy közben magát a szót, ragozott formáit és részeit nem lehet kimondani.

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.

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

- A feladvány előadására meghatározott idő áll az előadó rendelkezésére, amit a homokóra mér. Ezt a többi csapat tagjai figyelik, valamint figyelik a szabályok betartását is. A játék megkezdése előtt a csapatoknak meg kell állapodniuk

abban, hogy mennyire pontos megfejtést fogadnak el. Például elfogadható-e a „Teknősbéka” feladvány helyett a „Teknős” is?

- Ha csapattársak helyesen fejtik meg a feladványt, akkor a csapat tovább léphet a játéklemezén. Mindig annyi mezőt léphetnek előre a bábuval, amilyen szám szerepel a kiválasztott kártya hátoldalán.
- Amennyiben nem sikerül a csapatnak megfejtetni a feladványt, a csapat bábuja a helyén marad.
- A következő csapat folytatja a játékot úgy, hogy a csapat első előadója választ egy paklit és felhúzza a legfelső lapját.

Kiütés:

Ha egy csapat bábujaival továbblépés során olyan mezőre ért, ahol egy másik csapat figurája áll, akkor a már ott tartózkodó bábút, egy mezőt vissza kell léptetni. Kiütés csak előrelépés során lehetséges, tehát a visszalépéskor nem (ilyen esetben két bábu is állhat azonos mezőn). Érdemes a kártya kiválasztásakor figyelni a kártya számát, hátha lehetőség van egy csapat kiütésére.

Nyílt kör:

- Ha a feladvány piros betűvel van írva, akkor nyílt körben fejthető meg. Ebben az esetben az előadó a kihúzott kártyát senkinek sem mutatja meg. Mindegyik csapat tagjai találgathatnak, nem csak az előadó csapattársai.
- Ha nem az előadó csapata találja ki a feladványt, akkor a megfejtő csapat 4 mezőt előreléphet a játéklemezén. Az előadó csapata pedig 2 mezőt léphet előre. Ha az előrelépés után mind a két csapat bábuja ugyanarra a mezőre érkezik, nincs kiütés.

- Amennyiben az előadó csapata fejt meg a feladványt, akkor csapatuk 6 mezőt léphet előre a játéklemezén.

- Minden kártyán van egy Nyílt kör” feladvány. Nyílt kör esetén nem kell figyelembe venni a kártya hátlapján szereplő számot.

Játékszabály 3 játékos részére:

- Minden játékos választ magának bábút, és a Startmezőre állítja.
- Három játékos esetén, minden kör nyílt körként játszandó (függetlenül attól, hogy piros vagy fekete betűkkel van írva).
- A soron következő játékos megpróbálja megértetni a másik két játékoskal a feladványt.
- Ha a játékosok közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is annyit léphet előre a játéklemezén, amennyi értéket a kártya hátlapján lévő szám mutat.
- Ha a játékosok közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden bábu a helyén marad. A következő játékos folytathatja a játékot.
- Az előadás módjára, és a játéklemezén történő előrelépésre, a csapatjátékokra leírt szabályok érvényesek. 3 játékos esetén nincs kiütés.

A játék vége:

A játékot az a csapat nyeri, amelyik először éri el (vagy halad át) a célmezőt.

Játék tipp:

- Mivel a feladványok főként összetett szavak, az előadó a feladványt részekre bontva könnyebben előadhatja. Például a „Mézeskalácsház” könnyebben elmutogatható részekre bontva úgy,

mint mézes, kalács, ház. Az előadó a feladványokat szavanként vagy szótagonként is előadhatja, de jeleznie kell csapattársai felé, hogy a feladvány melyik részét adja éppen elő. Rajzolás esetén, például fel lehet osztani a lapot és a feladvány első részét az első mezőbe, a második, harmadik... részét pedig a második, harmadik... mezőbe lehet rajzolni. Mutogatáskor az előadó az ujjával mutathatja, hogy a feladvány melyik része következik.

- A kiütés bevezetésével egy taktikai elemmel színesedett a játék. A játékosok taktikusan befolyásolhatják azt, hogy melyik mezőre lépnek a játéktérületen. Ha figyelnek arra, hogy a másik csapat bábuja melyik mezőn áll és a szükséges pontszámú feladványt választják, kiüthetik azt.
- Mindenkinek van erőssége és gyengesége. Javasoljuk, hogy akinek például a mutogatás az erőssége, az mutogatás esetén válasszon magasabb értékű kártyát, ha pedig a rajzolás a gyengesége, akkor a rajzolás esetén válasszon alacsonyabb értékű kártyát.
- A játékosok kedvük szerint változtathatják a játék hosszúságának idejét. Meghosszabbíthatják, ha a játék elején például megegyeznek abban, hogy egy helyesen megoldott feladványért csak 1 mezőt lehet előre lépni a játéktérületen, vagy megrövidíthetik akkor, ha a játék kezdete előtt megegyeznek egy magasabb pontozásban.
- Három játékos esetén a játékidő lényegesen rövidebb.



ACTIMY

is a registered trademark
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,
Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:
Trademark Registration No.

Deutschland	39551222; 39611846
Frankreich	053393021
Italien	2006C05197
Kroatien	20100335
Österreich	163 887
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488
Russische Föderation	362054
Schweiz	60283/2011
Slowakei	201 556
Slowenien	201070297
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Tunesien	EE10,0111; EE10,183
Ukraine	160 728
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
USA	3,391,942

registered in US patent and
trademark office owned by
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne

A játékhöz jó szórakozást és kellemes időtöltést kíván a Piatnik Budapest Kft!
Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.

1034 Budapest, Bécsi út 100.

e-mail: piatnik@piatnik.hu

www.piatnikbp.hu

<https://www.facebook.com/PiatnikBudapest>

Figyelem! 3 éves kor alatti gyermeknek nem adható! Fulladásveszély!

Apró alkatrészeket tartalmaz! A gyermek a kis alkatrészeket beszippanthatja, lenyelheti, így azok fulladást okozhatnak.

Örizzze meg a címet. A változtatás jogát fenntartjuk. Amennyiben a termékkel kapcsolatban további kérdése merülne fel, úgy forduljon hozzánk bizalommal.

www.piatnikbp.hu

