

# ACTIVITY®

## Вперед!

RUS

Игра от 3 до 16 игроков с 10 лет

Авторы: Catty / Führer

Игра Пиатника № 797996

© 2016 Пиатник, Вена

Напечатано в Австрии

**В набор входит:** 55 карточек с 990 словами и словосочетаниями, кубик и правила игры. Дополнительно будут необходимы: бумага, карандаш, таймер или песочные часы.

### Цель игры:

Набрать наибольшее количество очков, правильно разъясняя слова на карточках.

### Карты:

Каждая карта содержит шесть групп тем, помеченных символами «Рисование» (Цифры 1 и 4), «Объяснение» (Цифры 2 и 5) и «Пантомима» (Цифры 3 и 6). Каждая группа состоит из слов и словосочетаний различной степени сложности – от 3 до 5 очков. 3 очка обычно получают за самые лёгкие слова, 5 очков – за самые сложные. Конечно, оценка сложности является субъективной, и поэтому, игроку может достаться слово со сложностью в 5 очков, которое он, однако, сможет разъяснить без затруднений.

В случаях, когда слово или словосочетание напечатано красным цветом, разыгрывается «Открытый раунд» (описание ниже).

### Подготовка к игре:

- Игроки разбиваются на 2, 3 либо 4 команды, в каждую из которых должно входить не менее 2 игроков (правила при игре трех игроков изложены ниже).
- Карты хорошо перемешиваются и выкладываются в центр стола рубашкой вверх. Каждая команда должна также приготовить карандаш или ручку и бумагу для рисования и подсчёта очков. Игроки договариваются, какая команда начнёт игру.



piatnik.com

- Команда, которая начинает игру, выбирает среди своих игроков Исполнителя, который должен будет объяснять слова. В последующих раундах игры Исполнители чередуются.
- Игроки должны также подготовить часы, секундомер или мобильный телефон, чтобы иметь возможность контролировать время, а именно 1 минуту, в течение которой должно быть выполнено задание.

### **Ход игры:**

- Игра проходит по часовой стрелке!
- Исполнитель первой команды бросает кубик. Цифра, выпавшая на кубике, показывает, из какой группы слов он должен будет выполнить задание. Исполнитель сам выбирает сложность задания, называя цифру 3, 4 или 5.

**Пример:** Исполнитель бросил кубик, на котором выпало 4 очка, и объявил 5-й уровень сложности. Это означает, что он должен разъяснить слово, помеченное цифрой 5 в четвёртой подгруппе («Рисование»).

- Исполнитель берёт верхнюю карточку из колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел, и в течение 10 секунд до того, как начался отсчет времени, имеет право запомнить слово на карточке.
- Исполнитель пытается разъяснить слово или словосочетание способом, указанным на карточке. Способ разъяснения определяется символом на карточке:

- **Рисование:**

Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание, но может своим видом в процессе отгадывания дать понять, что его команда одну часть слова угадала правильно. Рисунок не должен содержать буквы или цифры.

- **Объяснение:**

Это устная форма общения. Можно объяснять ответ словами, но нельзя употреблять части словосочетания и однокоренные слова. Как только часть словосочетания отгадана, Исполнитель может использовать эту часть словосочетания в своем дальнейшем объяснении. Задача других команд - следить за соблюдением правил объяснения.

- **Пантомима:**

Строго без слов. Слово может быть объяснено только с помощью пантомимы. Исполнитель не может ни говорить, ни издавать какие-либо звуки, а также использовать в объяснении предметы в комнате, однако, имеет право показывать на части своего тела.

- **Внимание:** в случае нарушения правил ход переходит к следующей команде.
- Команда в течение одной минуты должна дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами или таймером и соблюдением правил. Также перед началом игры, игроки должны договориться, насколько точно должно быть угадано слово, например, будет ли достаточно для слова "вратарь" ответить "голкипер".
- В случае, если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, то разыгрываемая карточка кладётся в самый низ колоды, а игроки на бумаге для подсчёта очков, записывают заработанные очки.
- Если команде это не удалось, то ход переходит к другой команде, карточка также откладывается в самый низ колоды, Исполнитель другой команды, бросает кубик, берет верхнюю карту и игра продолжается!
- **«Открытый раунд»:**
- Если выпадает слово или словосочетание, напечатанное красным цветом, этот раунд называется «Открытый раунд». В этом случае, все команды объединяются и пытаются отгадать слово вместе. Исполнитель не должен никому показывать карту с ответом.
- В случае правильного ответа игрока команды Исполнителя, его команда получает 6 очков, вне зависимости от того, какой сложности было слово.
- В случае правильного ответа игрока другой команды, команда Исполнителя получает минус 2 очка, а игроки другой команды, вне зависимости от сложности, получают 4 очка.

### **Правила игры для 3 игроков:**

- Игроки не разбиваются на команды – каждый из игроков играет только за себя.
- В игре для 3 игроков разыгрывается исключительно «Открытый раунд» вне зависимости от того, каким цветом – чёрным или красным – напечатан текст на карте.

- Игроки по очереди становятся Исполнителями и разъясняют слово обоим соперникам.
- Если слово или словосочетание отгадано верно, то и Исполнитель, и игрок, отгадавший слово, получают каждый по такому количеству очков, которое было указано на карточке.
- В случае, если слово не было угадано, очки не получает ни один из игроков.

### **Подсказки:**

- Разъясняя слова или словосочетания, состоящие из нескольких слов, можно попробовать разъяснить каждое слово в отдельности – во многих случаях, сделать это намного легче, чем все словосочетание целиком. Например, разъясняя словосочетание «Раковые шейки», можно сначала нарисовать рака, а затем шею.
- Игрок, выступающий в роли Исполнителя, объявляя уровень сложности слова, должен принимать во внимание свои навыки в заявленном способе разъяснения. Например, если этот игрок хорошо рисует и ему на кубике выпадает 1 или 4 очка (символ «Рисование»), то ему лучше выбрать максимальное количество баллов - 5 очков.
- Опытные игроки могут попытаться усовершенствовать правила игры в соответствии со своими идеями.

### **Окончание игры:**

Игра заканчивается тогда, когда одна из команд заработает 50 или более очков. Эта команда объявляется победителем игры.

Если у Вас имеются еще вопросы или предложения к игре

" ACTIVITY Вперед ", напишите нам пожалуйста:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231,  
A-1141 Wien; Österreich; [piatnik.com](http://piatnik.com)

**Внимание!** Не предназначено для детей до 36 месяцев. Содержит мелкие детали, которые могут быть проглочены детьми. Опасность попадания в дыхательные пути. Сохраните адрес.