

# АКТИВІТУ®

## ПРАВИЛА

Автори: Catty/Führer



“Активіті” – творча гра для спілкування. Вона ґрунтується на обміні ідеями між гравцями. У грі використовують усі звичні форми спілкування: міміку, вербальні та графічні описи. Гра складнішає в міру свого розвитку й переможець може визначитися лише останньої миті. В “Активіті” можна грати навіть утрюх (див. нижче правила гри втрюх), але що більше учасників, то цікавіша гра.

### Комплект гри:

- Гральне поле
- Чотири фішки
- 330 карт
- Пісковий годинник (на 1 хвилину)



### Гральне поле:

Від “Старту” до “Фінішу” гравці пересувають фішки по полю, що складається з 48 секторів. Кожен сектор вказує на спосіб тлумачення слова: малюнок, пантоміма чи розповідь.

### Карти:

Цифра на карті вказує на рівень складності завдання. Так, карти під номером “3” містять найпростіші завдання, карти під номером “4” – складніші, а на картах під номером “5” – найважчі завдання. Крім того, ці цифри вказують ще й на ту кількість секторів, на яку команда пересуває свою фішку в разі правильної відповіді. На картах є кольорові малюнки зі спеціальними символами. Всі кольори й символи відповідають кольорам і символам на гральному полі. Наприклад, якщо гравці однієї з команд потрапили на сектор жовтого кольору із символом “Малюнок”, то вони повинні виконати завдання відповідного кольору. Якщо гравцям випадає сектор червоного кольору, то відбувається “Відкритий раунд”. Але про це пізніше!



### **Пісковий годинник:**

Пісковий годинник призначений на 1 хвилину. Після того як гравець погляне на карту і запам'ятає слово, годинник перевертають і починається відлік часу. Команда повинна дати правильну відповідь за 1 хвилину.

### **Готування гри:**

Гравці діляться на команди з однаковою кількістю учасників у кожній. Команда повинна складатися, щонайменше, з двох гравців. Кожна команда розміщує свою фішку на "Старті". Колоди карт кладуть долілиць (завданнями вниз) поблизу грального поля. Увага: кожній команді знадобиться папір, олівець або ручка.

### **Перебіг гри:**

Гравець першої команди бере верхню карту з будь-якої колоди так, щоб ніхто з членів його команди її не бачив. Протягом однієї хвилини він малює, пояснює словами або показує пантомімою завдання з карти, а гравці його команди повинні вгадати що це за слово чи словосполучення. Якщо команда дає правильну відповідь, то її фішку пересувають на ту кількість секторів, яка вказана на звороті карти. Якщо ж гравці відповіли неправильно, фішка залишається на місці. Хід переходить до наступної команди.

На початку гри гравець може вибрати будь-яке завдання. Після того як фішку команди пересунуть вперед, то спосіб виконання завдання визначається зображенням на секторі грального поля, де стоїть фішка.

Якщо в грі не розігрується "Відкритий раунд", то карту необхідно показати гравцям інших команд, щоб вони змогли перевірити правильність відповіді команди-суперника.

### **Малюнок:**

Слова не використовують узагалі. Гравець малює мовчки. Ствердно або заперечливо хитаючи головою, він дає зрозуміти своїй команді, чи правильна відповідь. У малюнку не можна використовувати ні цифри, ні букви. Для полегшення завдання, особливо для складних слів та словосполучень, можна малювати пояснення частинами. Наприклад, для пояснення слова "Мореплавець" варто намалювати зображення і моря, і плавця.



### **Пояснення:**

Це усна форма спілкування. Гравець, використовуючи все багатство свого лексичного запасу, описує те слово, яке учасники його команди мають відгадати. Однак не можна вживати однокореневі слова. Наприклад, пояснюючи словосполучення "Природний газ", виконавець не повинен використовувати слова "природа" та "газовий". Гравці інших команд уважно стежать за дотриманням правил.



### **Пантоміма:**

Тут теж не можна використовувати слова, а слід послугоуватися лише мімікою та жестами. Виконавець може показувати на предмети, брати їх до рук і показувати їхні частини, вказувати на частини свого тіла, і навіть попросити члена своєї команди приєднатися до пантоміми. Можна також показати скільки букв у слові чи слів у словосполученні. Виконавець не повинен вимов-



ляти жодного слова в разі правильної відповіді своєї команди. Він користується лише жестами.

### **Порушення правил:**

Команда, що порушила правила, негайно передає хід наступній команді.

### **“Бій за правилами”**

Іноколи в процесі гри може виникнути ситуація, коли дві фішки потрапляють на один сектор. У такому разі фішка, що потрапила на цей сектор перша, має зробити крок назад.

### **“Відкритий раунд”**

На кожній карті є слово або словосполучення, написане червоним кольором. Якщо випадає саме це завдання, то розігрується “Відкритий раунд”. Усі команди намагаються вгадати слово або словосполучення. Гравець нікому не показує карту із завданням. Якщо правильно відповідає команда суперників, то вона пересуває свою фішку на 4 сектори вперед. Якщо це робить та команда, представник якої пояснює завдання, то вона пересуває вперед свою фішку лише на 2 сектори. Якщо у “Відкритому раунді” дві фішки потрапляють на один сектор, то правило “Бою за правилами” не діє. Якщо команда виконавця вгадала слово, то її фішку додатково пересувають ще на 6 секторів вперед. Далі гра триває за звичними правилами.

### **Правила для трьох гравців:**

Кожен гравець вибирає фішку і ставить її на “Старт”. Гра проходить за правилами “Відкритого раунду” і колір написання слів чи словосполучень на карті не має значення! Виконавець пояснює завдання двом іншим гравцям. Якщо лунає правильна відповідь, то виконавець пересуває свою фішку на вказану на звороті карти кількість секторів. Гравець, що вгадав слово, теж пересуває свою фішку на таку ж кількість кроків і пояснює нове слово третьому гравцеві. Якщо третій гравець відповідає правильно, то він пересуває свою фішку на відповідну кількість кроків. Якщо ж він помиляється, хід переходить до першого гравця.

### **Поради гравцям**

- Кожен гравець знає свої здібності та можливості: один добре малює, а інший вправний оповідач тощо. Тому радимо гравцям, що, наприклад, мають хист до малювання, вибирати карти зі складнішими завданнями.
- Перед початком гри учасники можуть **ДОМОВИТИСЯ** про збільшення часу гри.
- Якщо учасників лише троє, то гра триває недовго.
- Завдяки “Бою за правилами” гравці можуть виявити знання тактики, тобто в потрібну мить вибрати карту зі складнішим або легшим завданням і в разі успіху перемістити фішку суперника назад.

# ACTIVITY®

zareestrovana torhova marka klasu  
28, 41 u nastupnih kraїnah:

	Reestraciїnnyj nomer
Avstrija	163 867
Horvatija	20100335
Česka Respublika	244 341
Francija	053393921
Nimecčina	39551222; 39611846
Uhorščina	59 344
Italija	2006CO5197
Polščica	169 896
Rumunija	45 093; 75 488
Rosijska Federacija	325054
Slovakija	201 556
Slovenija	201070297
Ispanija	2 765 230
Švejcarija	30283/2011
Tunis	EE 10.0111 ; EE10.183
Ukraina	160 728
OAE	57465/466
SŠA	3,391,942

Zareestrovani v ŠŠA patent ta torhova marka naležat  
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne



## FEELINDIGO

**Локалізовано FEELINDIGO**

Технічний дизайнер: Надія Немченко

Редактор: Святослав Михаць

Керівник: Олександр Борисенко