

# ACTIVITY<sup>®</sup>

## Original



3-16 játékos részére, 12 éves kortól  
Tervezte: Catty / Führer  
Piatnik játék száma: 737329  
© 2002, 2013 Piatnik, Wien  
Printed in Austria

### Tartalom:

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

### Cél:

A játékosok célja, hogy csapatukat elsőnek juttassák a célba. A kártyán 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 játékelületet. Ezeken kívül három mező van a feladatkártyáknak. 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 tartalmazzák.

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:**

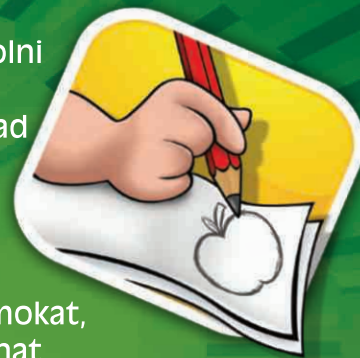
- A játékosok alkossanak legalább 2 fős csapatokat. A játékban 2, 3 vagy 4 csapat vehet részt.  
3 játékos számára külön szabály érvényes, amit a későbbiek során ismertetünk.
- Fektessek a játéktáblát az asztal közepére és állítsák mellé a homokórát.
- Válasszanak egy bábut és állítsák a startmezőre.
- 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.

**Játék menete:**

- Az óramutató járásával megegyező irányban következnek a csapatok.
- 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 játékmezőn. 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 bábut, egy mezőt vissza kell léptetni. Kiütés csak előrelépés során lehetséges, tehát a visszalépéskor nem (ilyen esetben két bábu is állhat azonos mezőn).

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

#### A játék vége:

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

#### Játékszabály 3 játékos részére:

- Minden játékos választ magának bábut, és a Startmezőre állítja.
- Három játékos esetén, minden kör nyílt körként játszandó (függetlenül attól, hogy piros vagy fekete betűvel van írva).

- A soron következő játékos megpróbálja megértetni a másik két játékosal a feladványt.
- Ha a játékosok közül valaki kitalálja a feladványt, akkor a kitaláló és az előadó is annyit léphet előre a játéktáblán, amennyi értéket a kártya hátlapján lévő szám mutat.
- Ha a játékosok közül senkinek nem sikerül a feladványt kitalálni, akkor minden bábu a helyén marad és a következő játékos folytathatja a játékot.
- Az előadás módjára, és a játéktáblán történő előrelépésre, a csapatjátékokra leírt szabályok érvényesek. 3 játékos esetén nincs kiütés.

#### 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 játékfelületen. 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 játékfelületen,

vagy megrövidíthetik akkor, ha a játék kezdete előtt megegyeznek egy magasabb pontozásban.

- Három játékos esetén a játékidő lényegesen rövidebb.

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

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



**ACTIVITY**

is a registered trademark  
ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke,  
Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:

**Trademark Registration No.**

Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	MI2006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3,391,942

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

Vereinigte Arabische Emirate 57465 und 57466

