



**ЗНАЕМ  
ИГРАЕМ**

[www.znaemigraem.ru](http://www.znaemigraem.ru)

**Магазин настольных игр,  
игрушек и подарков**

# АСТІВІТУ ДЛЯ ДЕТЕЙ

Игра для 4-12 игроков от 8 лет.

Авторы: Catty / Führer

Игры Piatnik, артикул: 776540

© 1998 by PIATNIK, Wien

Отпечатано в Австрии

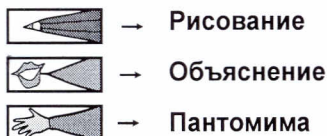
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



**Piatnik**

## Введение:

«Активити для детей» - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения, необходимые для объяснения и пояснения слов: **Рисование, Объяснение и Пантомима**.



## В набор входит:

- 330 карточек;
- 4 фишки;
- песочные часы;
- игровое поле;
- правила игры.

## Цель игры:

Добраться первым до финиша, с помощью удачного объяснения указанных слов на карточке.

## Игровой материал:

### Игровое поле:

Игровое поле представлено в виде железной дороги. Шпалы образуют ячейки с различными символами. Каждый символ указывает на то, каким образом должно быть объяснено слово на карточке. Для этого Вы можете использовать один из 3-х способов выражения своей мысли:

 – Рисование,  – Объяснение,  – Пантомима.

Сразу после начальной ячейки "START", куда игроки ставят свои фишки, находятся две ячейки, окрашенные в тёмно - синий цвет. Эти ячейки являются стартовыми для отсчёта. После того как игрок узнает, какое количество очков соответствует слову (указано на карточке в скобках, рядом со словом), которое необходимо объяснить, он должен передвинуть свою фишку на количество ячеек, соответствующее числу, указанному в карточке, после правильного ответа. Каждая из команд во время своего первого хода должна обязательно выбрать способ объяснения "**Рисование**".

### Карточки:

На каждой карточке находятся 3 слова (словосочетания), рядом с которыми находятся такие же символы, что и на ячейках игрового поля. Рядом с каждым

словом (словосочетанием) в скобках стоит цифра. Эта цифра показывает, на какое количество ячеек вперёд должен будет передвинуть фишку игрок, чья команда смогла отгадать слово, указанное на карточке. Однако если на карточке указано слово с цифрой 6, то в этом случае будет разыгран **“Открытый раунд”** (см. описание ниже).

### **Подготовка к игре:**


В игре могут принимать участие 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть не менее 2-х игроков. Каждая команда получает одну игровую фишку и ставит её на начальную ячейку “START”. Карточки хорошо перемешиваются и раскладываются на несколько колод на игровом поле рубашкой вверх, чтобы участники игры не могли видеть, что на них написано. Каждая команда должна также приготовить карандаш и бумагу.

### **Песочные часы:**

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карточку и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда следит за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвигается на количество ячеек, обозначенных цифрой на обратной стороне карточки. Если команде это не удалось, то фишка этой команды остается стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде.

### **Игра:**

Все игроки ставят свои фишки на ячейку “START”. Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карточку из любой колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды не видел её, а другая команда в это время переворачивает песочные часы и начинается отсчет времени.

Когда игра уже началась, игрок должен объявить способ объяснения слова, который ему предписан ячейкой игрового поля, а в случае начала игры, когда фишки всех игроков находятся на ячейке “START”, игрок каждой команды должен выбрать способ объяснения – **Рисование** (  ). Игрок этой команды пытается нарисовать слово, написанное на карточке. Игроки его команды должны будут попытаться догадаться, какое слово указано на карточке. Если им это удаётся, естественно, при условии что положенное время для объяснения ещё не истекло, то эти игроки передвигают свою фишку на такое количество ячеек, которое указано в скобках, после чего очередь хода переходит к другой команде.

Данные правила применяются для всех способов объяснения:

- 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.
- Объяснение:** Это устная форма разъяснения слова (словосочетания). Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, или же однокоренные слова. Задача других команд - следить за соблюдением правил объяснения.
- Пантомима:** Объяснение происходит строго без слов. Слово, указанное на карточке, может быть пояснено только с помощью пантомимы (жестов).  
Игрок, объясняющий слово, может показывать на части своего тела.

#### **Нарушение правил:**

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде.

#### **«Открытый раунд»:**

Если игроку выпадает слово, рядом с которым находится цифра 6, то в этом случае разыгрывается «Открытый раунд». Для этого все команды объединяются и пытаются отгадать указанное на карточке слово. Конечно, объясняющий не должен никому показывать карточку с ответом. В случае правильного ответа одной из команд, именно эта команда получает право передвинуть свою фишку на 6 ячеек вперед.

#### **Окончание игры:**

Команда, которая первой достигнет финишной ячейки "Ziel", объявляется победителем игры.

Если у Вас есть еще вопросы или предложения к игре "ACTIVITY ДЛЯ ДЕТЕЙ", напишите нам пожалуйста:

**Wiener Spielkartenfabrik**  
**Ferd. Piatnik & Söhne**  
**Postfach 79, A-1141 Wien**  
**Österreich**  
**[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)**