

ДЛЯ ДЕТЕЙ *TURBO* **ACTIVITY**®

Игра для 4 - 16 игроков от 8 лет.

Авторы: Catty / Führer

Игры Piatnik, артикул: 782442

Добрый день, дорогие почитатели замечательной игры Activity ! Сегодня мы хотели бы рассказывать Вам об игре "ACTIVITY ДЛЯ ДЕТЕЙ (TURBO) !" от Piatnik. Мы предполагаем , что Вы уже знаете игру Activity. Чем больше игроков принимают участие в игре, тем более интересно она проходит. В настоящее время уже имеются в продаже на русском языке Activity Classic, Activity для детей, Activity для малышей! И сегодня мы представляем Вам новую версию - " ACTIVITY ДЛЯ ДЕТЕЙ (TURBO)"!

ВВЕДЕНИЕ:

«Активити для детей - **Turbo** » - 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:

- 220 карточек с 2 различными темами ;
- 4 фишки;
- МЕХАНИЧЕСКИЙ ТАЙМЕР ;
- ИГРОВОЕ ПОЛЕ;
- ПРАВИЛА ИГРЫ.

Во время игры «Активити для детей - **Turbo** » нужно показывать умение быстро мыслить . В течение 60 секунд 2 темы, указанные на карточке, нужно объяснить своей команде, используя все обычные формы общения, необходимые для объяснения и пояснения слова.



Цель игры:

Команда, которая доберётся до финиша первой - победитель игры !

ИГРОВОЕ ПОЛЕ:

Игровое поле представлено в виде железной дороги с 15 полями, на которых указаны поля начала и конца игры. 9 поле - оранжевого цвета.

Карточки:

НА КАЖДОЙ КАРТОЧКЕ НАХОДЯТСЯ 2 СЛОВА (СЛОВСОЧЕТАНИЯ). РЯДОМ С КАЖДЫМ СЛОВОМ (СЛОВСОЧЕТАНИЕМ) СТОИТ СИМВОЛ, КОТОРЫЙ УКАЗЫВАЕТ НА ТО, КАКИМ ОБРАЗОМ ДОЛЖНО БЫТЬ ОБЪЯСНЕНО СЛОВО НА КАРТОЧКЕ.

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 начальное игровое поле. Карточки хорошо перемешиваются, и колода кладётся на игровое поле рубашкой вверх, чтобы участники игры не могли видеть, что написано на карточках. Каждая команда должна также приготовить карандаш и бумагу. Игроки команд решают, кто из них начнёт игру первым. Каждая из команд выбирает игрока, который должен будет объяснять слова на карточке. Потом, в течение партии, эти игроки меняют друг друга по очереди. Перед началом игры игроки команд договариваются о продолжительности игры.

Игра:

ИГРА НАЧИНАЕТСЯ С ПЕРВОГО ИГРОКА ПЕРВОЙ КОМАНДЫ. ОН БЕРЁТ ВЕРХНЮЮ КАРТОЧКУ ИЗ КОЛОДЫ ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧТОБЫ НИКТО ИЗ ЧЛЕНОВ ЕГО КОМАНДЫ НЕ ВИДЕЛ ЕЁ .

И в течение 10 секунд думает, как изобразить написанные слова. Показывает игрокам другой команды, игроки его команды не должны видеть эту карточку. Затем игроки другой команды ставят механический таймер на 60, и в течение 60

секунд игрок первой команды должен разъяснить игрокам своей команды 2 темы из карточки, указанным на карточке способом (причём совершенно не важно, какое слово будет объяснено первым!) По истечении 60 секунд определяется, сколько слов было отгадано верно. За каждое правильно угаданное слово игроки могут передвинуть свою игровую фишку на 1 поле! Если игроки угадали 2 слова, то они могут передвинуть свою игровую фишку на 3 поля на игровом поле. Если по истечении 60 секунд не будет отгадано ни одно заданное слово, то игроки оставляют свою игровую фишку на том же самом игровом поле!

Побеждает команда, которая доберётся до финиша первой! Для того, чтобы сократить продолжительность игры, игроки могут договориться, что целью игры будет достижение 9 игрового поля !

Каждый символ на карточке указывает на то, каким образом нужно объяснять слово на карточке. Для этого Вы можете использовать один из 3-х способов:

Рисование
Объяснение
Пантомима

ПРАВИЛА 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 (СЛОВСОЧЕТАНИЯ). 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.

ПРИМЕЧАНИЕ:

Мы настоятельно рекомендуем, чтобы во время разъяснения слова игроком одной команды, рядом с ним находился игрок другой команды, с целью контроля правильности способа объяснения и выполнения правил игры ! Для этого необходимо, чтобы игрок другой команды видел текст, указанный на карточке, и способ объяснения слова!

Окончание игры:

КОМАНДА, КОТОРАЯ ПЕРВОЙ ДОСТИГНЕТ ФИНИШНОГО ПОЛЯ , ОБЪЯВЛЯЕТСЯ ПОБЕДИТЕЛЕМ ИГРЫ.

РЕКОМЕНДАЦИИ :

1. ЕСЛИ ВО ВРЕМЯ РАЗЪЯСНЕНИЯ ПЕРВОГО СЛОВА У ИГРОКОВ ОДНОЙ КОМАНДЫ ВОЗНИКЛИ ПРОБЛЕМЫ ИЛИ СО СПОСОБОМ ОБЪЯСНЕНИЯ, ИЛИ С ОТВЕТОМ НА ЗАДАНИЕ, ТО МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ПЕРЕЙТИ КО ВТОРОМУ СЛОВУ, А ПОТОМ, ПОСЛЕ ОТВЕТА НА ВТОРОЕ ЗАДАНИЕ, ВЕРНУТЬСЯ К ПЕРВОМУ ЗАДАНИЮ !

2. МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ОСТАВЛЯТЬ НА КАЖДЫЙ ВОПРОС ОКОЛО 30 СЕКУНД.

3.Если в начале игры у Вас не будет сразу все получаться - не расстраивайтесь, и сохраняйте прекрасное настроение! Мы уверены, пройдет совсем немного времени, и Вы захотите играть в эту игру снова и снова!

Если у Вас есть еще вопросы или предложения к игре " **ACTIVITY** ДЛЯ ДЕТЕЙ (**TURBO**)!", напишите нам пожалуйста: Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien; Österreich ; www.piatnik.com