

Ha egy csapat bábuja pl. a  jelü mező mellett áll, akkor a csapat éppen soron következő játékos a húz egy kártyát, és az azon a ... jel mellett lévő szót próbálja csapattársainak elmutogatni.

Nyílt kör:

Amennyiben a kártyán valamely szó mögött a 6-os szám található, ezt a kört nyílt körként kell lejátszani. Ez azt jelenti, hogy minden csapat találgathat. Az a csapat kapja meg a 6 pontot, amelyik elsőnek találja ki a keresett szót.

A játék vége:

Az a csapat győz, amelyik elsőként éri el a célmezőt.

Amennyiben az ACTIVITY Junior játékkal kapcsolatosan kérdésük, vagy javaslatuk van, kérjük forduljanak hozzánk bizalommal:

Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest
Bécsi út 100.
Telefon:06-1-388-41-22
e-mail: piatnik@piatnik.hu
www.piatnik.hu

ACTIVITY JUNIOR

Játékszabály

Szerzők: Catty/Führer

4-12 játékos részére 8 éves kortól

Piatnik játék száma: 764745



A játék tartalmaz:

- 330 szókétyát, összesen 990 kifejezéssel
- 4 fabábut
- 1 homokórát
- 1 játéktáblát

A játék célja:

A kártyákon található szavakat rajzolva, szavakkal körbeírva, vagy bemutatva úgy előadni, hogy csapattársunk, vagy csapattársaink meg tudják fejteni azokat, s így első csapatként jutni a célba.

A játék eszközei:

Játéktábla:

A tábla egy pályát ábrázol. A pálya egyes állomásai különböző színű szimbólumokkal vannak jelölve. Ezek jelentései:



A rajtmező után két sötétkék mező következik. Ez a két mező „számolómező”, mivel a szó kitalálása legalább 3 pontot jelent, és legalább a harmadik mezőre lehet előrejutni. A startmezőn rajzolni kell.

A kártyák:


Minden kártyán három szó található, mellettük pedig ugyanolyan jelek, mint a táblán. Minden szó után egy szám található, zárójelben. Ez a szám mutatja meg, hogy a csapat hányat léphet előre, amennyiben kitalálta a szót. Viszont ha a hatos szám van a szó mögött, akkor ebben a körben „nyílt kör” játékot játszanak (lásd a következő oldalt).

Előkészületek:

2, 3 vagy 4 csapat játszhat. Egy csapat legkevesebb 2 játékosból áll. Minden csapat kap egy játékbábut, és azt a rajtmezőre állítja. A kártyákat alaposan össze kell keverni, és több pakliban, lefelé fordítva a játéktábla közelébe helyezni. Minden csapatnak szüksége van még papírra és ceruzára is.

A játék kezdete előtt kisorsolják, hogy melyik csapat kezd. Minden csapat előre meghatározza, hogy játékosai milyen sorrendben fognak sorra kerülni.

A játék menete:

A játékosok a rajtmezőn állnak. Itt rajzolni kell. Az első csapat első játékos a húz egy kártyát. A homokórát megfordítják, és már szalad is az idő! A játékosnak le kell rajzolnia a  **jel melletti szót**. A játékos csapattársa vagy csapattársai megpróbálják kitalálni a szót. Ha találgatásuk eredménnyel jár az idő lejárta előtt, akkor a csapat a bábuval annyit léphet előre, amilyen szám a szó után zárójelben volt. Ezután a jobbra ülő csapat első játékos a következik.

A háromféle megjelenítésre a következő szabályok vonatkoznak:

- Rajzolás:** Az a játékos, aki rajzol, nem írhat le sem számokat, sem betűket. Nem beszélhet és nem mutogathat, csak annyit, hogy társai kitalálták-e rajza alapján a szót.
- Körülírás:** A kifejezést úgy kell körülírni, hogy sem a keresett szót, sem annak részét nem szabad kiejteni.
- Mutogatás:** A kifejezést a pantomim eszközeivel, mutogatva kell előadni. A játékos nem beszélhet, nem mutathat a szobában lévő tárgyakra, viszont rámutathat saját testrészeire.