

ACTIVITY®

Casino



Делай ставки, предугадывай исход игры и получай двойной выигрыш!

Игра Пола Кэтти и Эрнста Фюрера

Для 4–16 игроков от 12 лет, Продолжительность игры: 45 мин.

Трепещите, поклонники популярной игры «Активити»! В ваших руках абсолютно новая версия этой замечательной игры! Вы не только познакомитесь с новыми словами и словосочетаниями, которые вам предстоит объяснить, но и сможете проверить свою интуицию и проявить способности предвидения ситуации: по окончании игры вы умножите свой капитал (фишки), если в процессе игры правильно оцените талант и проницательность соперников. Делайте грамотные прогнозы, ставьте фишки на верный ответ другой команды и выигрывайте!

Проверьте, какое количество слов и словосочетаний за 1,5 минуты объясняющий сможет нарисовать, описать словами или представить пантомимой игрокам своей команды – 0, 1, 2 или все 3 слова/словосочетания с карточкой? Команда, которой интуиция и везение помогут сделать выигрышную ставку, получит двойное вознаграждение!



В комплекте:

204 карточки (с красной и синей стороной), где указаны по 3 слова/словосочетания, которые нужно объяснить (словами, пантомимой или с помощью рисунка). Рядом с каждым словом/словосочетанием проставлена цифра (от 1 до 3), указывающая на количество фишек, которое сможет получить команда в случае правильного ответа.

16 карточек с числом возможных правильных ответов.

4 цветных набора (с цифрами 0, 1, 2 и 3)

1 песочные часы

100 синих фишек ценностью в 1 очко

50 красных фишек ценностью в 5 очков

Дополнительно потребуется бумага и карандаш.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Цель игры:

С помощью грамотных, правильных ставок и точного объяснения/представления слов и словосочетаний на карточках нужно заработать наибольшее количество очков, чтобы собрать фишки с максимальной ценностью и стать победителем игры!

Таблица Игра № 710721

Правила на игру на русском языке в приложении

© Платник, 2021 г., Издательство Астрия

Игра № 710721

Подготовка к игре:

- Участники делятся на команды (от 2 до 4 команд), с равными по силе и возрасту игроками. Каждая команда должна состоять как минимум из 2 человек. Игроки договариваются, какая из команд начнет игру первой. В команде выбирается первый объясняющий, каждый последующий раунд он меняется.
- Каждая команда получает фишки общей стоимостью 15 очков и 1 комплект карточек с цифрами от 0 до 3 (0, 1, 2, 3). Оставшиеся фишки кладутся в центр стола.
- Игроки договариваются между собой, каким цветом карточек (красным или синим) будут играть. После этого карточки отсортировываются (по цветам), перемешиваются, складываются в стопку, которая помещается в центр стола так, чтобы всем игрокам было удобно. Сторона карты, с которой будут разыгрываться слова/словосочетания, должна быть закрыта. Песочные часы ставятся рядом со стопкой.
- Необходимо приготовить бумагу и карандаш для рисования.

Перед началом игры участники определяют продолжительность игры. Наши рекомендации: Оптимальная продолжительность игры – 40–60 минут. Примечание: Если игра затянется, то, по решению участников, она может быть завершена, когда каждый игрок в команде выступит хотя бы раз в роли объясняющего.

Ход игры:

Когда наступает очередь хода команды, представляющей или отдающей слово/словосочетание, нужно последовательно выполнить следующие действия:

1. Вытянуть карту.
 2. Определить возможное количество правильных ответов другой команды.
 3. Сделать ставку.
 4. Представить слово/словосочетание или угадать его.
 5. Подсчитать полученные очки.
1. Вытяните карту: Объясняющий от команды снимает верхнюю карту из стопки так, чтобы участники его команды не могли прочесть, что в ней написано. Объясняющий должен заполнить указанные на карточке слова/словосочетания в течение примерно 10 секунд, а затем передать эту карточку игрокам других команд.
 2. Количество правильных ответов: Игроки команд соперников изучают переданную им карту, и в кругу своей команды быстро решают, какое количество слов/словосочетаний получится отгадать у команды-соперника – 0, 1, 2 или 3.
Примечание: Перед началом игры участники всех команд должны договориться, сколько времени на это будет отведено.

Затем каждая команда размещает перед собой карточку с выбранной цифрой возможных правильных ответов другой команды лицом (цифрой) вниз.

Внимание: Участники команды должны переговариваться и согласовать свой выбор как можно тише, чтобы игроки других команд не услышали их ответ!

3. Делайте ставку: Теперь каждая команда-соперник должна сделать ставку. Самая низкая ставка – 1 очко, самая высокая – 10 очков. Каждая команда помещает фишки с заданной стоимостью на выбранную ею карту с возможным количеством правильных ответов команды-соперника.

Примечание: Если у одной из команд закончились фишки, она покидает игру.

4. Представьте слово или угадайте его: Песочные часы переворачиваются. Объясняющий начинает по порядку представлять игрокам из своей команды три слова/словосочетания, которые изображены на карточке, одно за другим, в соответствии с обозначенными форматами представления.



Объяснение словами: слово (словосочетание) необходимо описать «другими словами». Нельзя использовать само слово, его части или его производные формы. Как только игроки угадают какую-то часть слова, объясняющий может использовать его в последующем объяснении.

Пantomима: слово (словосочетание) нужно изобразить пантомимой. Объясняющему не разрешается говорить, изображать какие-либо звуки, использовать предметы в комнате или указывать на них. Разрешается показывать только на части своего тела.



Рисунок: слово (словосочетание) необходимо нарисовать карандашом. Объясняющему не разрешается говорить или жестикулировать, но можно кивком головы дать понять своим игрокам, что они правильно угадали часть задания. В рисунке нельзя использовать цифры или буквы.

Это распространяется на все виды представления слова/словосочетания: Объясняющий имеет право сказать членам своей команды, угадана ли часть слова, которую необходимо было узнать. При этом игроки команд соперников должны внимательно следить за соблюдением правил. Если объясняющий нарушит хотя бы одно из них, объяснение прекращается, и он должен перейти к следующему слову/словосочетанию. Игроки команд соперников обязательно должны сообщить об окончании отведенного времени для представления слов/словосочетаний.

Члены команды объясняющего пытаются угадать все слова/словосочетания, указанные на карточке. Как только слово/словосочетание отгадано, объясняющий переходит к следующему понятию. Слово/словосочетание также может быть пропущено или «отменено», если члены команды слишком долго думают. Однако, если отгадано последнее понятие, а время еще осталось, то пропущенное или прерванное слово, не может быть представлено или изображено повторно!

Объясняющий может выполнить задачу до тех пор, пока он не сможет представить все 3 слова/словосочетания, или не закончится время, предоставленное ему для этого.

5. Подсчет заработанного выигрыша: по истечении времени игроки подсчитывают, какое количество очков заработала каждая команда.

• **Команда объясняющего:** За каждое угаданное слово/словосочетание команда получает вознаграждение, которое присуждается на основании цифры рядом со словом/словосочетанием. Если команде удалось отгадать все три слова/словосочетания, то она получает дополнительный бонус в 3 очка!

Например, Анна успешно объяснила своей команде все 3 слова/словосочетания. За слово «Нерест» ее команда получает фишки с ценностью 1 очко, за словосочетание «Шторм в океане» – 2 очка, а за словосочетание «Глубокий ров» – 3 очка. Так как эта команда угадала правильно все 3 понятия, то она получает не только заработанные 6 очков, но и дополнительный бонус в размере 3 очков. Таким образом, в этом раунде эта команда смогла заработать 9 очков.



• **Команды соперников:** Каждая команда-соперник раскрывает карту со своим «прогнозом».

Угадано правильно! Если одна из команд верно угадала набранное количество очков другой команды, она оставляет себе не только количество фишек, на которое была сделана ставка, но и получает такое же число дополнительных фишек, таким образом, удваивая сумму своего выигрыша. Эти фишки выплачиваются команде из общего запаса.



Например, команда Владимира правильно угадала поставке на кон 6 очков. Следовательно, его команда получает «отгаданные» 6 очков, и кроме этого – дополнительные 6 очков из общего запаса.

Угадано неправильно! В случае если одна из команд дала неверный ответ, она теряет свою ставку. Это количество фишек возвращается обратно в общий запас.

После этого наступает очередь хода команды, следующей по часовой стрелке. Объясняющий этой команды тянет новую картонку и начинает представлять изображенные на ней слова/словосочетания.

Окончание игры:

Игра заканчивается, когда истекает время, согласованное участниками в качестве продолжительности игры. Однако раунд этой игры должен быть сыгран до конца, чтобы при этом объясняющий каждой команды принял участие в равных количествах раундов. Команда, набравшая фишек с самой большой суммарной ценностью, становится победителем игры.

В варианте с большим количеством раундов игра заканчивается, как только последний игрок выступил в качестве объясняющего. Команда, собравшая фишки с самой большой суммарной ценностью, становится победителем игры.

ПРИМЕЧАНИЕ

Если игра закончилась, а участники желают ее продолжить, они могут или перетасовать карточки с цветом, который уже принимал участие в игре, или отложить их в сторону и начать играть карточками другого цвета.

СОВЕТЫ:

• Большинство заданий состоят из нескольких слов. Сложные слова и словосочетания очень часто трудно представить как одно понятие. Однако, если разбить их по частям, то задача решается значительно проще. Например, изобразить «Карманная книга» трудно, но, разбив словосочетание на две части и объяснить отдельно «Карманный» и «Книга», угадать ответ становится гораздо проще. Для этого нужно предупредить команду, какое слово (первое или второе) объясняющий будет представлять пересыл.

В случае если словосочетание надо нарисовать, то лист бумаги делится на 2 или более частей. В представлении «другими словами» объясняющий может предупредить игроков своей команды устно, сколько будет частей, а в пантомиме – показать это поднятыми одним или несколькими пальцами.



ACTIVITY

is a registered trademark and also registered mark and also trademark, since 26. 4. 1987 in E. and registered in London

Trademark Registration No.

| | | | | | | | |
|-------------|-------------------|----------------------------|--------------|------------------------|------------------|---------|-----------|
| Deutschland | 30000205-19671846 | Polen | 109 096 | Spanien | 301970291 | Ungarn | 119 044 |
| Französisch | 51192011 | Brasilien - Upper-Casualty | 40000 10 400 | Österreich | 5 294 238 | Italien | 2140 0400 |
| Italien | 2000000119 | Brasilien - Professional | 111400 | Татарстан Республикасы | 338 043 | USA | 3 001 042 |
| Канада | 2010010 | США | 400000011 | Украина | 3000011 0110 101 | | |
| Словакия | 123 007 | Словакия | 201 320 | Украина | 300 726 | | |

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре «ACTIVITY CASINO», пожалуйста, напишите нам: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien или пишите на info@piatnik.com

Внимание! Не предназначено для детей младше 3 лет!
Содержит мелкие детали. Опасность удушья! Сохраняйте упаковку!

Мы в Интернете:



facebook.com/PiatnikSpiele
instagram.com/piatnik_spielepiatnik_spiele/
piatnik.com



piatnik.com