



Состав игры:

- ▶ игровое поле
- ▶ 75 карточек
- ▶ песочные часы (минута)
- ▶ фишки
- ▶ правила

ВВЕДЕНИЕ

В этой игре «Актив time» вы прокачаете основные способы коммуникации. Обменяйтесь информацией вербально, графически, с помощью мимики и жестов! По мере развития игры сложность возрастает. Поэтому до последнего момента нельзя предсказать, кто станет победителем.

В игре могут участвовать 2, 3 или 4 команды. В каждой команде должно быть минимум 2 игрока.

Также приведены особые правила — для трех игроков.

Игровое поле

Фишки передвигают по игровому полю, состоящему из 48 ячеек (включая кровати на старте и финише). Поле разделено на три части: «Утро», «День», «Вечер».



Если это не удалось, то фишка остается на месте, а право хода передается другой команде.

ПОДГОТОВКА

Игроки делятся на команды с равным количеством участников. Команда должна состоять по меньшей мере из двух человек (специальные правила для трех игроков приведены ниже).

Каждая команда должна приготовить карандаш или ручку и бумагу для записи очков, а также поставить свою фишку в начале игрового поля — на кровать в левом верхнем углу.

Три колоды карт перемешивают и помещают лицом вниз. Команда, которая начинает игру первой, назначает одного своего игрока Исполнителем. После того как раунд будет закончен, игроки одной команды (по согласованию!) меняются местами, выбирая нового Исполнителя.

Правила для разных способов сообщить информацию:



РИСОВАНИЕ

Строго без слов. Рисунок должен быть таким, чтобы команда смогла угадать понятие. Только кивком головы Исполнитель может обозначить, что ответ правильный. В рисунке нельзя использовать числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для сложных слов, можно рисовать по частям. Например, для слова «мореход» можно сделать два рисунка: море и хождение.



ОБЪЯСНЕНИЕ

Это устная форма общения. Можно описывать понятие любым образом, но запрещены слова, содержащиеся в ответе, и однокоренные. Например, при объяснении словосочетания «природный газ» нельзя использовать «природа» или же «газовый». Задача

БОЙ ПО ПРАВИЛАМ

Если в процессе игры члены одной команды правильно решили задание и количество времени, которое они затратили, оказалось достаточным, то может возникнуть такая ситуация, что фишка этой команды попадет на клетку, которая занята фишкой другой команды. В этом случае фишка, которая уже стояла на этой клетке, должна сделать шаг назад.

ПРАВИЛА ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

Игрок объясняет понятие двум остальным игрокам и, в случае правильного ответа в течение минуты, передвигает свою фишку на указанное количество шагов. Игрок, отгадавший слово, передвигает свою фишку на то же количество шагов, берет новую карточку и пытается объяснить понятие третьему игроку. В случае, если третий игрок отвечает правильно, он может передвинуть свою фишку на соответствующее количество шагов. А если третий отвечает неправильно, ход переходит к первому игроку, и далее игра продолжается в обычном режиме.

Карты

Карты легко рассортировать по цвету на три колоды: «Утро», «День», «Вечер». Уровень сложности заданий отмечен на карточках цифрами от 1 до 6. Под цифрой 1 — самые простые, а под цифрой 6 — самые сложные. Хотя мы уверены, что все это довольно субъективно. Также рядом с заданием находится картинка, которая обозначает способ сообщить понятие — рисование, объяснение словами, демонстрация.

Песочные часы

Песочные часы рассчитаны на одну минуту.

Игрок снимает верхнюю карту той колоды, которая соответствует месту расположения фишки на поле. После того как игрок посмотрит на карту и выберет слово, часы переворачивают и начинается отсчет времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных цифрой около выбранного понятия.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игру начинает первый игрок первой команды. Он снимает из колоды «Утро» верхнюю карту так, чтобы никто из членов его команды не видел ее содержание. Затем выбирает (про

себя) слово или словосочетание, а вслух сообщает всем способ объяснения и количество баллов за правильный ответ. Например:

«Рисование, 5 баллов». Если команда уложились в отведенное время, она передвигает свою фишку на число шагов, равное уровню сложности задания. Если не успели, фишка остается на месте, а ход переходит к другой команде. Также если команда уложились за минуту, она может сразу сделать следующий ход. Притом Исполнитель использует прежнюю карточку, объясняя из нее другое понятие. Новую карточку можно взять, только когда все задания с предыдущей выполнены. Несколько слов можно успеть объяснить и за один ход! Игра идет на время: чем больше сможет успешно объяснить Исполнитель и чем больше слов угадает команда, тем больше очков будет получено и тем дальше фишка команды продвинется по игровому полю. Исполнитель должен всегда соблюдать следующие правила, которые помогут его команде узнать, что написано в карте.

других команд — следить за соблюдением правил объяснения.



ДЕМОНСТРАЦИЯ

Строго без слов. Демонстрирующий игрок не может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела. Можно дать понять: сколько букв в слове или сколько слов в загаданном выражении и какую его часть ты продемонстрировал. Вы не можете произносить ни слова в случае правильного ответа своей команды. Используйте только жесты.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС БЕЗ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Игру начинает первый игрок первой команды. Он берет из колоды «Утро» верхнюю карту так, чтобы никто из членов его команды ее не видел. Затем выбирает (про себя) слово или словосочетание, а вслух сообщает способ объяснения и предусмотренное количество баллов за правильный ответ. Другая команда в это время переворачивает песочные часы — и время пошло! Игроки его команды пытаются догадаться, какое слово (словосочетание) изъясняет Исполнитель. Если им это удастся за выделенную минуту, то записывают полученные баллы, а ход передается другой команде.

Пока у команды 0–15 очков, карту снимают из колоды «Утро». Если уже 16–30 очков — берут из колоды «День». Набрал 31–45 очков, используют стопку «Вечер». Команда, которая первой набрала 45 или более баллов — победитель игры!

Если играют всего 2 игрока, то партия также проходит по данным правилам.

