



**ЗНАЕМ  
ИГРАЕМ**  
[www.znaemigraem.ru](http://www.znaemigraem.ru)

**Магазин настольных игр,  
игрушек и подарков**



**Игра для 4 - 16 игроков от 12 лет.**

Авторы: Catty / Führer

Игры Пятника, Nr. 789991

© 1996, 2013 Пятник, Вена

**В наборе:**

- 110 карт с 660 различными словами
- специальный кубик
- песочные часы
- правила игры
- карандаш
- блок для записей



Подготовьте также бумагу для рисования!

**Приветствуем вас, дорогие любители Activity!**

Мы рады представить вам новую игру от Piatnik- «Activity Кодовое слово». Вы, возможно, уже знакомы с нашими играми «Activity Оригинальная версия», «Activity для детей», «Activity для малышей», «Activity Дорожная версия», «Activity Lifestyle» и «Activity Обратный отсчёт»? Тогда встречайте новинку – «Activity Кодовое слово»!

**Цель игры**

Используя традиционные формы общения (рисунок, объяснение и пантомима) игроки по очереди объясняют участникам своей команды слова и выражения. Конечная цель – раскодировать слово, загаданное командой соперников, сидящей справа.

**Подготовка к игре**

Игроки делятся на команды, равные как по числу участников, так и по силе.

В игре могут участвовать 2,3 или 4 команды, в каждой из которых не менее двух человек. Перед началом игры участники договариваются о её продолжительности и порядке очередности.

Каждой команде выдается лист для записей. На оборотной стороне этого листа команда пишет кодовое слово, состоящее из 8 букв. В течение игры команда соперников старается отгадать его. Но об этом чуть позже. Карты перемешиваются и кладутся на середину игрового поля лицевой стороной вниз. Специальный кубик, песочные часы, бумага и карандаш уже приготовлены и ждут начала игры.

### Песочные часы

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда игрока должна дать правильный ответ в течение минуты. Остальные участники следят за временем. Если команда успевает дать верный ответ, ее игроки могут задать вопрос команде соперников о кодовом слове. Если же нет – ход переходит к следующей команде.



### Игра

*Перед началом игры участники договариваются о порядке очередности. Игра проходит по часовой стрелке.*

*В каждом новом раунде участники команды по очереди становятся исполнителями-теми, кто объясняет слово.*

Итак, первый игрок бросает кубик и снимает верхнюю карту, не показывая ее никому. Обозначение, выпавшее на кубике, говорит о том, как именно необходимо представить слово. Каждая карта располагает двумя словами этого типа на выбор. Если одно из них со звездочкой или выделено жирным шрифтом, исполнитель должен объяснить именно его.



**Z** = Рисунок      **E** = Объяснение      **D** = Пантомима

Исполнитель выбирает одно из двух возможных слов, после этого песочные часы переворачиваются, и его задача – объяснить слово так, чтобы члены команды смогли быстро и правильно его отгадать. При объяснении необходимо соблюдать следующие правила:

**Z** = Рисунок

Строго без слов. Слово или словосочетание должно быть изображено таким образом, чтобы члены команды смогли угадать его. Исполнитель может



взаимодействовать с участниками только кивком головы. Нельзя использовать числа и слова.



### **E** = Объяснение

Это устная форма общения. Слово или словосочетание можно объяснять любым способом.

Исключение: нельзя использовать однокоренные слова. Например, объясняя словосочетание «природный газ», нельзя использовать слова «природа», «газовый» и т.д. Задача других команд - следить за соблюдением этого правила.



### **D** = Пантомима

Строго без слов. Исполнитель использует в объяснении мимику и жесты и может указывать только на себя/части своего тела. Издавать звуки и указывать на предметы, стоящие в комнате, запрещено.

**Выделенные слова и слова со звездочкой объясняются по правилам открытого раунда. Но об этом чуть позже!**

**Если команда успевает дать верный ответ**, она может спросить сидящую справа команду соперников, имеется ли начальная буква отгаданного слова в их кодовом слове. Если звучит ответ «да», команда также имеет право спросить, повторяется ли эта буква в кодовом слове, и, если да, то сколько раз. Полученная информация записывается на листе для заметок.

Если же звучит ответ «нет», команда исключает эту букву из своего списка.

Если очередное отгаданное слово начинается с буквы, о которой команда уже спрашивала, участники задают тот же вопрос о второй букве и так далее.

**Если же команда не успевает дать правильный ответ** на рисунок или пантомиму (не объяснение!!!!) другие команды могут попробовать угадать его в порядке очередности (1 попытка на команду). Слово должно быть названо сразу, без дополнительных совещаний внутри команд. В случае верного ответа угадавшая команда также имеет право задать вопрос о букве.

После этого карту кладут вниз колоды, ход переходит к следующей команде.

## Нарушение правил

Команда, допустившая нарушение, прерывает свой ход; очередь переходит к следующей команде.

## Открытый раунд

Выделенные слова и слова со звездочкой объясняются по правилам открытого раунда.

**Слово, выделенное жирным шрифтом**, исполнитель объясняет не только для своей команды, но и для всех участников игры.

**Слово со звездочкой** объясняется исключительно пантомимой. Но и это еще не все! Исполнителю необходимо выбрать себе партнера из команды соперников и, посоветовавшись, объяснить это слово с помощью пантомимы вместе.

Та команда, которая догадается первой, имеет право спросить у соперников о букве в кодовом слове.

## Окончание игры

Наступает момент, когда одна из команд полагает, что знает кодовое слово соперников, сидящих справа. В этом случае в свой ход (не бросая кубик) участники команды могут назвать его. Если их предположение ошибочно - ход переходит к следующей команде. Если же верно – они становятся победителями.

## Указание

Если в игре участвует много команд, игроки могут договориться о том, чтобы заранее обозначить первую или последнюю букву кодового слова. Это сократит время игры.



### Внимание!

Игра не предназначена для детей младше 36 месяцев. Содержит мелкие детали. Опасность удушья! Сохраните инструкцию для последующего использования.

Если у Вас есть вопросы или предложения к игре "ACTIVITY Кодовое слово", напишите нам, пожалуйста:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

**ACTIVITY**

is a registered trademark  
of a registered word-  
and/or picture, Klasse 28  
in z. B. den folgenden Ländern:  
Trademark Registration No.

Deutschland	365 51 222
Frankreich	05 3339821
Italien	M2506C00197
Österreich	163 867
Polen	130 895
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006790089
Slovenien	201 535
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	139 344
USA	3.881.642

registered in US patent and  
trademark office owned by



130.712.62