

ДЕСЯТОЕ
КОРОЛЕВСТВО



Настольная командная игра
«Актив time»
(Дорожная версия)

Введение

«Актив time» - это игра для общения. Она основана на обмене идеями между игроками. В игре используются все обычные формы общения: мимика, вербальные и графические описания. Игра становится труднее по мере своего развития и, кто будет победителем, может определиться только в последний момент. В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды. В каждой команде должно быть минимум 2 игрока. Правила игры для трех игроков приведены ниже.

Состав игры Актив time

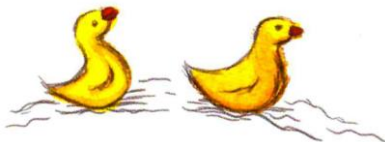
В игровой набор входит:

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



Игровое поле:

Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 48 игровых ячеек. Поле условно разделено на три группы –«Утро», «День», «Вечер». Цветовая гамма указывает, из какой группы надо брать карту. Начинается цветовая группа с соответствующего названия на игровой ячейке.



Карты:

Слова на карточках помечены цифрами от 1 до 6, указывающими на уровень сложности задания. Под цифрой 1 - самые простые задания, а под цифрой 6 - самые сложные. Хотя мы уверены, что всё это довольно субъективно. Рядом с этими номерами находится картинка, которая обозначает способ объяснения этого конкретного слова - рисование, объяснение, демонстрация.



Песочные часы:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. Игрок берет верхнюю карту из колоды в зависимости от месторасположения фишки. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переверачиваются, 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 рисунка. Если команде это не удалось, то фишка этой команды остаётся стоять на месте, и ход переходит к другой команде.

Подготовка к игре

Игроки делятся на команды с равным количеством участников в каждой команде. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для трех игроков приведены ниже). Каждая команда размещает свою фишку на начальном игровом поле - УТРО. Колоды карт перемешиваются и помещаются «лицом вниз». Каждая команда должна также приготовить карандаш или ручку и бумагу. Команда, которая начинает игру первой, выбирает одного из своих игроков, который будет «Исполнителем». После того, как один раунд будет закончен, игроки из одной команды (по согласованию!) меняются местами, выбирая нового «Исполнителя».



Игровой процесс в Актив time

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из колоды «Утро» таким образом, чтобы никто из членов его команды не видел, что на ней изображено. Затем игрок выбирает слово или словосочетание, сообщает способ объяснения и количество баллов за правильный ответ. Например: рисование - 5 баллов. Если команда уложилась в срок, она передвигает свою фишку на число шагов, равное уровню сложности слова. Если нет - фишка остается на месте, а ход переходит к другой команде.

Если команда уложилась в минуту, она может сразу сделать следующий ход. В этом случае Исполнитель использует прежнюю карточку, объясняя из нее следующее слово. Другую карточку можно взять, только когда закончится предыдущая. Несколько слов можно успеть объяснить и за один ход! Игра идет на время: чем больше понятий сможет успешно объяснить игрок и чем больше слов будет угадано командой, тем больше очков будет получено, и тем дальше фишка команды продвинется по игровому полю.

«Исполнитель» должен всегда выполнять следующие правила, которые помогут его команде узнать, что конкретно написано внутри карты.



Данные правила применяются для разных форм общения:

Рисование:



Строго без слов. Ответ должен быть нарисован таким образом, чтобы команда смогла угадать его. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять своей команде, что ответ правильный. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для облегчения задачи, особенно для сложных слов, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.

Объяснение:



Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом, но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, и однокоренные слова. Например, дано словосочетание «Природный газ». Нельзя использовать в объяснении слова «природа» или же «газовый». Задача других команд - следить за соблюдением правил объяснения.

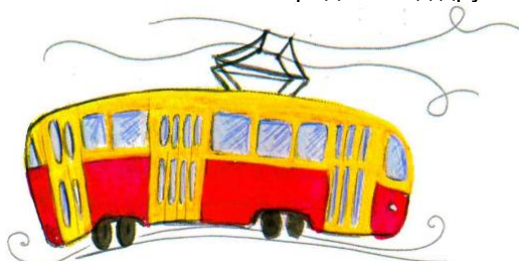
Демонстрация:



Строго без слов. Игрок, демонстрирующий слово, не может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела. Можно также (не вслух) указать на то, сколько букв в слове или же 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.

Нарушение правил

Команда, нарушившая правила, обязана моментально передать ход другой команде.



Бой по правилам

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

Правила Актив time для трёх игроков



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

Игровой процесс без использования игрового поля

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берет верхнюю карту из колоды таким образом, чтобы никто из членов его команды ее не видел. Затем игрок выбирает слово или словосочетание, сообщает способ объяснения и количество баллов за правильный ответ, а другая команда в это время переворачивает песочные часы, и... время пошло! Игроки его команды пытаются догадаться, какую тему они должны узнать. Если им это удастся за выделенную минуту, то игроки записывают количество полученных баллов, и очередь хода переходит к другой команде.

Временная принадлежность («Утро», «День», «Вечер») при вытягивании карточки определяется количеством набранных баллов:

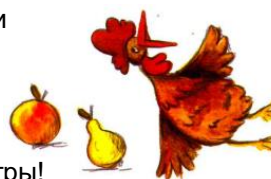
Утро от 0 до 15 баллов

День от 16 до 30 баллов

Вечер от 31 до 45 баллов

Команда, которая первая набрала 45 или более баллов – победитель игры!

Если в игре принимают участие 2 игрока, то игра также проходит по правилам, указанным выше!



Советы игрокам



- Каждый из игроков имеет свои сильные и, конечно, слабые стороны. Поэтому мы рекомендуем игрокам выбирать слова или словосочетания с той формой общения, которая им лучше всего удастся.
- Перед началом игры участники по согласованию (если в этом есть необходимость) могут договориться об увеличении времени игры.
- В случае, если игра проходит по «Правилам для трёх игроков», её продолжительность намного меньше.
- Благодаря возможности «Боя по правилам», игроки могут проявить знания тактики, которые позволят им в нужный момент выбрать необходимое слово или словосочетание и, в случае успеха, передвинуть фишку соперника назад.
- Если «Исполнитель» должен объяснить слово, которое состоит из двух слов, то он облегчит процесс угадывания, если при рисовании поделит лист бумаги на две части, при объяснении расскажет об этом, а при демонстрации продемонстрирует два пальца, подняв их вверх.