

*Желаем  
Удачи!*



*Активная  
Викторина*

*Правила  
Игры*





## **В комплект игры входит**

- 1. игровое поле**
- 2. четыре фишки**
- 3. 288 карт**
- 4. песочные часы (минута)**
- 5. правила игры**

**“ Активная викторина” - 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 с минимальным количеством участников 2 игрока в одной команде. Правила игры для трёх игроков приведены ниже.**

### **Игровое поле:**

Фишки начинают своё передвижение по игровому полю. На поле 49 игровых ячеек, и специальные ячейки, обозначенные цифрами 3,4,5, куда кладутся карты с соответствующей цифрой. Каждое поле имеет свою цветовую гамму со специальным символом. Цветовая гамма указывает, какая тема должна быть представлена, а символ на ней показывает определённую форму общения, которую демонстрируют рисунки по центру поля ( Рисование, Объяснение и Пантомима).

### **Песочные часы**

Песочные часы рассчитаны на минуту. После того, как игрок посмотрит на карту и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчёт времени. Команда должна в течение одной минуты дать правильный ответ. Если команда угадывает правильный ответ до истечения одной минуты фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенных на обратной стороне карточки. Если команде это не удалось, то фишки этой команды остаются стоять на месте и очередь хода переходит к другой команде. Игрок, выбирает любую по сложности карту и игра продолжается...



## Карточки:

Число на карте с цифрой указывает на сложность той или иной карты. Карты под номером 3 самые простые, а под номером 4 и 5 более сложные. Рисунки, которые представлены на картах, цветные и со специальными символами. Все эти цвета и символы, соответствуют цветам и символам на игровом поле. Цветовой фон указывает на то, какая тема должна быть представлена. Это значит, что если игроки одной из команд, попали на поле, которое окрашено в жёлтый цвет, и на нём указан символ "Рисование", то эта тема должна быть выбрана на карте, затем нарисована.



## Подготовка::

Игроки делятся на команды. Каждая команда должна состоять, по меньшей мере, из двух игроков (специальные правила игры для трёх игроков даны ниже). Каждая команда размещает свою фишку на СТАРТЕ. Колоды карт перемешиваются и помещаются "лицом вниз" на специально отведённые им поля игрового поля, согласно цифровому предписанию.



## **Внимание!**

Каждая команда должна 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, то игроки из одной команды ( по согласованию) снова меняются местами, выбирая нового "Исполнителя".

## **Игра:**

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карту из любой колоды (3, 4 или 5 ) таким образом, чтобы никто из членов его команды её не видел. Когда игра уже началась и фишки всех игроков находятся на начальном поле, каждый игрок имеет возможность вначале самому выбрать интересующую его тему. У "Исполнителя" есть только 10 секунд на выполнение этого задания. Если ему это не удалось, то очередь хода переходит к другой команде. Переход хода будет осуществляться до тех пор, пока игроки одной из команд верно угадают слово в положенные 10 секунд. Команда угадавшая слово передвигается на количество шагов, обозначенных цифрой на обратной стороне карточки и продолжает игру.

**Выигрывает та команда, которая быстрее всех дойдёт до ФИНИША!**





### **Рисование:**

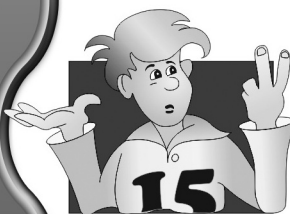
Строго без слов. Рисующий должен сохранять молчание. Только кивком головы он может дать понять, что ответ правильный. В рисунке не должны использоваться числа или слова. Для слов, состоящих из нескольких слов, можно рисовать объяснение по частям.



### **Объяснение:**

AAAA...

Это устная форма общения. Можно описывать ответ любым образом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе, слова связанные или же производные от тех, что даны в ответе.



### **Демонстрация:**

Строго без слов. Игрок, может показывать на предметы, брать их и показывать их части, указывать на части своего тела и даже попросить члена своей команды присоединиться к пантомиме. Можно указать на то, сколько букв в слове. Используйте только жесты.

### **Нарушение правил:**

Команда, нарушившая правила, обязана передать ход другой команде.

## **Правила для трёх игроков**

Каждый игрок выбирает фишку и ставит её на начальное поле. Игрок объясняет ответ двум остальным игрокам и в случае правильного ответа в течение минуты одним из них передвигает свою фишку на указанное на обороте карты количество шагов. Игрок, отгадавший слово, передвигает свою фишку на тоже количество очков и пытается объяснить слово третьему игроку. В случае если третий игрок отвечает правильно, то он может передвинуть свою фишку на соответствующее количество шагов. В случае если третий игрок не отвечает правильно, ход игры переходит к первому игроку и далее игра продолжается в обычном режиме.