

# ACTIVITY®

## ВРЕМЯ НЕ ЖДЕТ!

### Коммуникативная игра на скорость и мышление.

Для 4-х и более игроков с 12 лет

Участники, у которых хорошо подвешен язык, будут иметь явное преимущество в игре «Время не ждет»! Игроки делятся на 2 команды. В первой части игры участникам одной команды предстоит найти слова, которые во второй части игры должны объяснить и угадать игроки другой команды. Чем медленнее игроки первой команды будут находить и записывать слова, тем больше времени на обдумывание появится у игроков второй команды, ведь сколько времени одна команда потратит на придумывание слов, столько времени получит другая команда на их отгадывание. Время не ждет: на обдумывание всего 60 секунд! Как только время закончится, ход перейдет к другой команде!



### В наборе:

- 1 Игровое поле
- 2 Фишки
- 2 Песочных часов
- 2 Планшета для записей
- 2 Фломастера с губкой
- 5 Разноцветных 12-гранных кубиков с буквами
- 1 Правила игры

### Цель игры

Быстро соображая и успешно угадывая слова, собрать как можно больше очков и первым со своей фишкой пересечь финиш.

### Подготовка к игре

- Игроки делятся на две команды, желательно с одинаковым количеством участников. Все члены одной команды сидят рядом. Одна команда должна состоять как минимум из двух игроков.
- Команды выбирают себе по фишке и подходящие по цвету песочные часы, а также планшет и фломастер.
- Игровое поле кладётся в центр стола, а фишки ставятся на большую красную стрелку - Поле «Старт». Пять кубиков кладутся возле игрового поля.

### Ход игры

*Во время раунда команды сначала записывают слова, а затем меняются планшетами с записанными словами. Затем игрок одной команды должен так объяснить игрокам своей команды слова соперников, чтобы они могли их угадать.*



Каждый раунд состоит из двух частей:

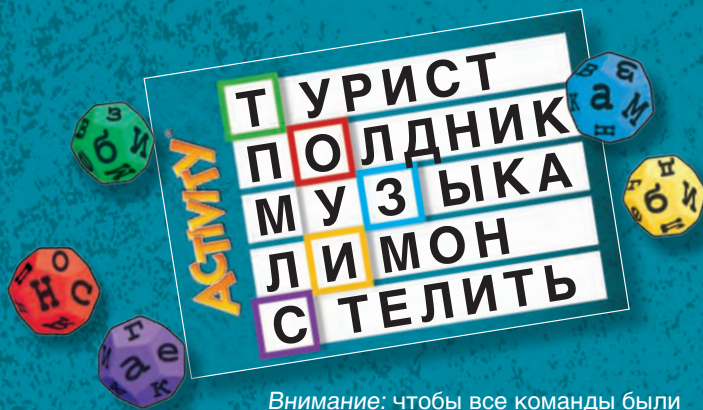
- Часть 1: Выброс кубиков и записывание слов
- Часть 2: Объяснение и угадывание слов

### Часть 1 - Бросание кубиков и записывание слов:

Каждая команда определяет игрока, который будет записывать слова. Он берёт планшет и фломастер. Песочные часы ставятся цветным концом (жёлтого или цвета морской волны) с картинкой вверх, чёрным концом вниз. Игра начинается!

Команды одновременно переворачивают свои песочные часы. Игрок «жёлтой» команды бросает все кубики. Отвечающий за запись слов игрок вписывает на планшете буквы, которые выпали на кубике, в соответствующие по цвету поля. Теперь команды придумывают слова, где встречаются эти буквы в нужном им месте. Использовать можно существительные, глаголы и прилагательные. Собственные имена и заимствованные слова использовать не разрешается. Игрок записывает слова.





**Внимание:** чтобы все команды были в равных условиях, игроки обеих команд должны писать слова заглавными буквами и очень разборчиво.

Как только одна команда записала все пять слов, она останавливает своё время. Для этого она кладёт свои **песочные часы в горизонтальное положение**. Планшет кладётся текстом вниз. С этого момента никакие изменения вносить нельзя. Другая команда в это время может дальше придумывать слова. Если эта команда не успеет записать все пять слов в течение одной минуты, то другая команда автоматически получает по одному очку за каждую пустую строчку на планшете первой команды.

**Примечание:**

*то время, которое понадобится для записи пяти слов одной команде в первой части игры, будет в распоряжении у второй команды на объяснение и угадывание слов во второй части игры. Поэтому команда, которая будет стараться найти очень сложные слова и затратит на это много времени, предоставит, тем самым, игрокам другой команды больше времени для объяснения и угадывания слов!*

Когда обе команды будут готовы, наступает вторая часть игры.

**Часть 2 - Объяснение и угадывание:**

Игроки, которые записывали слова для своих команд, обмениваются планшетами, так чтобы никто из игроков команд не увидел, что написано на планшете. Также команды обмениваются горизонтально лежащими песочными часами. **Внимание:** песочные часы не ставятся, а передаются «лёжа»! Те игроки, которые перед этим записывали слова, становятся объясняющими и начинают объяснять слова, записанные игроком другой команды, участникам своих команд. Это происходит по очереди. «Жёлтая» команда начинает.

Если у Вас есть вопросы и предложения к игре «Время не ждет», пожалуйста, напишите нам:  
Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien или пишите на [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)

Объясняющий переворачивает песочные часы таким образом, чтобы цветной конец с картинкой был наверху. Начинается отсчет времени, в течение которого необходимо объяснить и отгадать слова. Очередность отгадывания слов произвольная. Команда соперников следит не только за временем, но и за тем, чтобы слова были правильно объяснены и угаданы.



**Внимание:** При объяснении слов нельзя использовать само слово, его части или его производные формы. Например, при угадывании слова «гигант» нельзя использовать слово «гигантский», т.к. является однокоренным. Также нельзя использовать такие подсказки, как: «Это слово рифмуется с ...». В случае такого нарушения правил команда-соперник сразу же получает одно штрафное очко!

Ход «жёлтой» команды заканчивается тогда, когда были названы все слова правильно или время игры истекло. Каждое правильно угаданное слово оценивается в одно очко, и это даёт право этой команде передвинуть свою фишку вперед на игровом поле. Таким образом, за один раунд можно получить максимально пять очков, что позволит этой команде передвинуть свою фишку на 5 полей вперед на игровом поле !

Затем наступает очередь команды «цвета морской волны». Объясняющий (он же записывающий в первой части игры) ставит песочные часы цветным концом с картинкой наверх и объясняет слова. Его команда начинает угадывать слова, до тех пор пока не будут угаданы все слова или пока не истечёт время, и затем ходит фишкой на соответствующее количество полей вперед. Раунд окончен. Песочные часы возвращаются командам. С помощью губки игроки убирают написанные слова, и команды назначают нового игрока, который будет записывать слова. Команда «цвета морской волны» начинает новый раунд. Команды чередуются каждый раз, когда начинается новый раунд.

**Окончание игры**

Как только фишка одной из команд достигнет поле «Финиш», игра заканчивается, и эта команда становится командой-победителем. Если обе команды пересекли финиш одновременно, то выигрывает та команда, чья фишка находится впереди другой фишки. В случае если фишки находятся на одном поле, то проводится ещё один раунд (или несколько раундов), до тех пор пока не будет установлен победитель.



Предупреждение!

**Предупреждение!**

Не предназначено для детей младше 3 лет! Мелкие детали. Опасность закупорки дыхательных путей. Использовать под присмотром взрослых.



Мы в Интернете:



[facebook.com/PiatnikSpiele](https://facebook.com/PiatnikSpiele)  
[instagram.com/piatnik\\_spiele](https://instagram.com/piatnik_spiele)