

# ВЕЧЕРИНКА!

Творческий набор для  
вечеринки

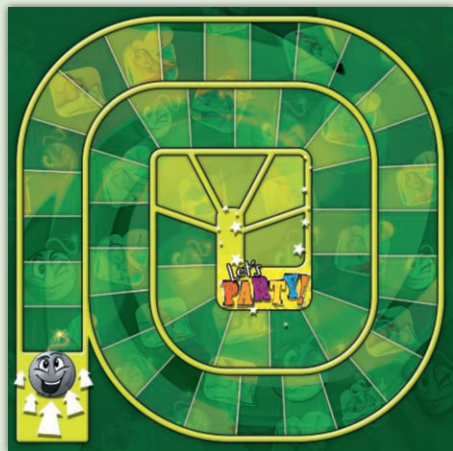
для 4 - 16 игроков от 12 лет  
от авторов Catty & Führer,  
а также Barc & J.C. Rodriguez.  
Лицензия Week End Game

Тик... Так...  
Тик... Так...  
Две популярные игры  
**Бумм + ACTIVITY**

в великолепной комбинации!

Двойное удовольствие от "ACTIVITY" и "Тик Так Бумм" - двух абсолютных бестселлеров, объединённых в одну игру! Такие словосочетания, как "складной стул", "работа мечты" или "морская свинка" нужно изобразить в манере "ACTIVITY" устно, с помощью рисунка или пантомимы, и постараться сделать это так, чтобы члены твоей команды, как можно быстрее угадали эти слова или словосочетания. Взрывной игра становится тогда, когда в ход идут задания из "Тик Так Бумм": нужно быстро найти подходящее слово, чтобы вовремя избавиться от тикающего таймера. Кубик определит, какое задание предстоит решить. Интересно, фишка какой команды первой дойдет до цели?

## СОДЕРЖИМОЕ



1 игровое поле с 49 разделами



110 двусторонних карточек, содержащих на каждой стороне по 6 слов или словосочетаний из "ACTIVITY" и 1 из "Тик Так Бумм". Каждое слово или словосочетание помечено символом, который показывает, как его нужно изобразить. Цифра перед словом обозначает, на сколько шагов вперед на игровом поле может перейти фишка, если задание было выполнено правильно. Если слово выделено красным цветом, то речь идет об «открытом раунде».



1 электронный таймер: "Бомбочка". Заводится нажатием на кнопку снизу. Длительность устанавливается электронным чипом по принципу случайности. Бомбочка тикает от 10 до 60 секунд, прежде чем «взорваться»



1 песочные  
часы на 1 минуту



Правила игры



4 фишки



1 кубик

Дополнительно потребуются бумага и карандаш, а также 2 батарейки AAA 1,5V (батарейки в набор НЕ входят!).

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Первым достигнуть поле «Финиш», которое расположено в центре игрового поля. Для этого необходимо выполнить различные задания игр "ACTIVITY" или "Тик Так Бумм".

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Перед первой игрой необходимо вставить в бомбу 2 батарейки 1,5V AAA. Описание "Как устанавливать и менять батарейки", игроки найдут в конце правил игры, и оно выделено отдельным пунктом.
- Поле для игры кладётся в центр стола.
- Карточки тщательно перемешиваются и раскладываются рубашкой вниз рядом с полем.
- Рядом также необходимо приготовить кубик, песочные часы, бомбу, бумагу и карандаш.
- Игроки создают несколько команд, желательно с одинаковым количеством игроков. Максимальное количество команд в одной игре - 4. Команда должна состоять из не менее, чем из 2-х игроков.
- Каждая команда выбирает фишку, и ставит её на поле «Старт».
- Команды договариваются, кто из них начнёт игру первой. Каждая команда выбирает первого объясняющего - исполнителя. В последующих раундах объясняющими становятся игроки команды по очереди.
- Игрокам команд перед началом игры необходимо договориться, какое задание из выпавшей карточки («рисунок», «пантомима» или «объяснение») будет выполняться – первое или второе. Если первое задание красного цвета – играется «открытый раунд», если нет – то карточка разыгрывается внутри команды.

## ХОД ИГРЫ

Игра проходит по часовой стрелке. Исполнитель первой команды бросает кубик, после чего он снимает верхнюю карточку из стопки так, чтобы никто из членов его команды не видел, что написано на ней. В зависимости от того, какой символ выпал на кубике, необходимо будет выполнить задание игры "ACTIVITY" или "Тик Так Бумм".

### ACTIVITY® - Задания:

Игрок объясняет слово (словосочетание) членам своей команды одним из следующих способов:

кубик



карточка



**Рисунок:** слово (словосочетание) необходимо нарисовать карандашом. Исполнителю не разрешается говорить или жестикулировать, но можно кивком головы дать понять своим игрокам, что они правильно угадали часть задания. В рисунке нельзя использовать цифры или буквы.



**Объяснение:** слово (словосочетание) необходимо описать другими словами. Нельзя использовать само слово, его части или его производные формы.



**Пантомима:** слово (словосочетание) нужно изобразить пантомимой. Исполнителю не разрешается говорить, изображать какие-либо звуки, использовать предметы в комнате или указывать на них. Разрешается показывать только на части своего тела.

**Внимание:** если игрок пренебрёг одним из этих правил, то его команде нельзя вытягивать следующую карточку, и ход переходит к другой команде.

**Подсказка:** Есть слова (словосочетания), которые состоят из не менее, чем 2-х слов. Исполнить их одним словом очень трудно. Но если разделить его на части, то чаще всего выполнить задание становится намного легче. Пример: "море цветов" сложно нарисовать, но отдельно нарисовать "море" и "цветы" совсем не сложно.

Если игроку выпадает один из только что перечисленных символов, то он должен запомнить это слово (словосочетание) в течение 10 секунд. Если оно не выделено красным, т.е. это не «открытый раунд», то игрок показывает карту другим командам и откладывает её. Потом он берёт песочные часы и переворачивает их. На каждое слово (словосочетание) выделяется 1 минута. Время контролируется командой соперников. Также

они следят за соблюдением правил. Перед началом игры необходимо договориться о том, насколько точно должны угадываться слова – например, достаточно ли для словосочетания "любитель животных" сказать "друг животных".

Если команде удастся угадать слово (словосочетание) в течение данного им времени, то фишка делает шаг вперёд на количество ходов, которое указано на карточке угадываемого слова. Если слово не удаётся отгадать, то фишка остаётся стоять на месте.

Теперь наступает очередь хода следующей команды. Исполнитель этой команды бросает кубик, тянет карту и т.д.

## Открытый раунд

Если слово (словосочетание) выделено красным, то в этом случае все команды объединяются и пытаются отгадать слово вместе. Конечно, в этом случае объясняющий не должен никому показывать карту с ответом. Правила исполнения должны быть соблюдены! Если игроку другой команды удаётся угадать слово (словосочетание), то фишка его команды делает 3 шага вперёд. При этом фишка команды исполнителя делает 2 шага вперёд. А если правильный ответ даёт игрок команды исполнителя, то их фишка делает 5 шагов вперёд.


## Бумм - Задания:





Если на кубике выпал один из трёх символов "Тик Так Бумм", то предстоит выполнить задание, указанное на карточке с символом "Бомба". Есть два вида "Тик Так Бумм"- заданий:

### 1. Буквенные комбинации

Если на карточке выпала комбинация букв, то это значит, что в ход пойдёт один из трёх символов "Тик Так Бумм", указанных на кубике:

 - буквенную комбинацию нельзя использовать в начале слова.

 - буквенную комбинацию можно использовать в любом месте слова.

 - буквенную комбинацию нельзя использовать в конце слова.

Необходимо назвать слово, в котором встречается комбинация букв, указанных в задании и соответственно тому, что выпало на кубике. Пример: АРТ – возможный ответ: карта, артист, картон, парта, азарт, старт и т.д.

### 2. Категории

Если на карте выпала не буквенная комбинация, а другое задание, например, "зима", "знаки зодиака", "что-то круглое" и т.д., то тогда нужно назвать требующееся по заданию слово. А броском кубика определяется только то, что это задание "Тик Так Бумм", но при этом других ограничений нет.

Пример: на кубике выпадает "Тик...", на карточке возле изображения бомбы написано "холодный напиток". Возможные варианты ответа: кока-кола, фанта, минеральная вода, холодный кофе, лимонад и т.д.

Раунд игры "Тик Так Бумм" проходит следующим образом: игрок, бросивший кубик, берёт бомбочку в руки, заводит её и кладёт карточку на стол так, чтобы всем игрокам было её видно. Теперь ему нужно назвать слово, соответствующее заданию. Сразу же, после того, как игрок назвал подходящее слово, и оно оказалось правильным, он передаёт бомбочку следующему игроку другой команды по часовой стрелке, который в свою очередь даёт свой вариант ответа к этому же заданию и снова передаёт бомбочку новому игроку другой команды и т.д.

Замечание: следующий игрок должен немедленно взять тикающую бомбочку, как только прозвучал правильный ответ! В течение одной партии одно слово не может быть названо дважды в течение раунда. Однако, в случае если это произошло, то это названное слово не является верным. Каждый игрок имеет право подвергнуть сомнению слово другого игрока, пока следующий игрок не назвал своё слово. После этого названное слово уже нельзя больше ставить под сомнение.



Игра продолжается по кругу, пока бомбочка не прекратит тикать и "взорвётся". Этим заканчивается раунд игры "Тик Так Бумм". Команда, которая последней дала правильный ответ, делает ход фишкой вперёд на указанное на карточке количество шагов. Команда игрока, в чьих руках закончила тикать бомбочка, должна сделать два шага назад. Ходить назад можно не дальше стартового поля. В этом случае фишка останавливается на нём.

### Последние 4 поля:

Как только фишка одной из команд доходит до жёлтой линии, и тем самым достигает первое из оставшихся 4 полей, то она должна там оставаться. С этого момента для этой команды действует следующее правило: за каждое правильно выполненное задание фишка может сделать только 1 шаг вперёд, несмотря на то, какая цифра указана на карточке. Это же правило действует для заданий "Тик Так Бумм".

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда фишка одной из команд окажется на поле «Финиш». Эта команда становится победителем игры.

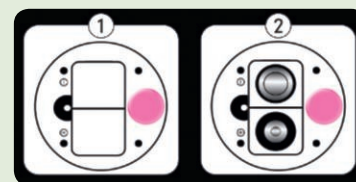
### Установка и замена батареек:

Электронный таймер работает от двух 1,5V AAA батареек (они в комплект не входят).

Замена батареек должна производиться только взрослыми. Батарейки необходимо хранить в недоступном для детей месте.

Для замены батареек с помощью отвертки откройте отсек для батареек на нижней стороне бомбы и вставьте каждую батарейку в соответствии с обозначенной полярностью (смотрите рисунок).

Далее закройте отсек для батареек отверткой. Обязательно придерживайтесь приведённой ниже инструкции по безопасности.



без  
батареек

правильная  
установка  
батареек

### ИНСТРУКЦИЯ ПО БЕЗОПАСНОСТИ:

В редких случаях батарейки могут протекать. Вытекающая жидкость может стать причиной ожогов или повредить бомбочку. Во избежание этого мы просим Вас придерживаться следующих рекомендаций:

- Нельзя заряжать непerezаряжаемые батарейки.
- Перед зарядкой всегда извлекайте перезаряжаемые батарейки из бомбы.
- Зарядка перезаряжаемых батареек должна производиться только под присмотром взрослых.
- Никогда не совмещайте алкалиновые, стандартные (угольно-цинковые) или перезаряжаемые кадмиево-никелевые батарейки.
- Никогда не используйте одновременно старые и новые батарейки (заменяйте все батарейки одновременно).
- Используйте батарейки только одного и того же или соответствующего типа.
- При установке батареек соблюдайте правильную полярность (+/-).
- Старые или использованные батарейки всегда извлекайте из бомбы.
- Соединительные зажимы не должны быть закороченными.
- Для утилизации, не бросайте таймер в огонь. Находящиеся внутри батареек могут взорваться или дать течь.
- Утилизируйте батарейки безопасно и соответственно по правилам.
- Сохраните упаковку, так как она содержит важную информацию!

**ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Содержит мелкие детали. ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ! Не предназначено для детей младше 3 лет! Не предназначено для детей младше рекомендованного возраста. Использовать под присмотром взрослых. Сохраните адрес.**

*Для облегчения мы воздерживаемся от одновременного использования мужского и женского рода в тексте. Все используемые формы рода в равной степени действуют для обоих полов.*

Piatnik  
Hütteldorfer Straße 229-231  
A-1140 Wien  
или [info@piatnik.com](mailto:info@piatnik.com)  
[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)



Вы можете поставить нам "лайк" на сайте



[www.facebook.com/PiatnikSpiele](https://www.facebook.com/PiatnikSpiele)