

# ACTIVITY®

## ТИК ТАК БУММ



*Взрывной заряд веселья!*

Игра для 4-16 игроков от 12 лет.  
Авторы: Catty & Führer & Los Rodrigues  
Игры Пятника, Артикул: 738791

© 2009 Пятник, Вена  
Напечатано в Австрии

### **Содержимое:**

165 карт Activity  
55 карт Тик Так Бумм  
1 бомбочка-таймер Тик Так Бумм  
1 игровой кубик Тик Так Бумм  
Игровое поле  
Четыре фишки  
Песочные часы  
Правила игры

**Внимание:** Каждая из команд должна приготовить бумагу и карандаш.

Дополнительно необходимо приготовить 2 батарейки AAA 1,5 V, которые до начала игры должны быть вставлены в бомбочку-таймер Тик Так Бумм.



### **Игровые материалы**

#### **Игровое поле:**

На поле 49 игровых ячеек, а также ячейки старта и финиша. Каждая ячейка имеет специальный символ – рисование, устное объяснение или пантомима. Цвет ячеек на поле (желтый или белый) не имеет значения. Символ указывает ту форму объяснения (рисование, устное объяснение или пантомима), с помощью которой слово должно быть объяснено участникам игры.

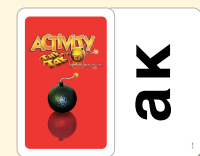
## Карточки Activity:

Цифра на обратной стороне карточки указывает на сложность той или иной карточки. Карточки с цифрой 3 самые простые, с цифрой 4 – более сложные, а с цифрой 5 - карточки с максимальной сложностью. Рисунки на карточках цветные и со специальными символами, которые соответствуют цветам и символам на игровом поле. Все это указывает на то, какое слово необходимо объяснять. Например, если игроки одной из команд попали на поле, которое окрашено в жёлтый цвет и на нём указан символ «рисование», то они должны выбрать одно из двух слов, указанных на карточке, с таким же цветом и символом на карте, а затем вы должны нарисовать его. Если цвет самого слова на карточке красный, то в этом случае нужно играть по правилам «Открытого раунда». Но об этом мы расскажем чуть позже!



## Карточки Тик Так Бумм:

На рубашке этих карточек изображена бомба. На лицевой стороне карточек указаны буквы или комбинации из букв. Как только в стопке карточек появляется карточка Тик Так Бумм, игра переходит к "Открытому раунду", в котором могут принимать участие все игроки. В этом случае все игроки придумывают слово, содержащее комбинацию букв, указанную на карточке.



## Бомбочка-таймер Тик Так Бумм

Бомбочка заводится нажатием на красную кнопку, и может взорваться в любой момент. Бомба "тикает" от 10 до 60 секунд, прежде чем "взорваться".



## Подготовка к игре

В игре могут участвовать 2, 3, или 4 команды, в каждой из которых минимум по 2 человека. Каждая команда получает по фишке, которая ставится на стартовом поле. Перед началом хорошо перемешайте все карточки Activity и Тик Так Бумм и поместите их рубашкой вверх рядом с игровым полем. В начале игры карточка Тик Так Бумм не может быть первой в стопке.

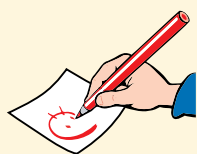
Команда, которая начинает игру первой, выбирает одного из своих игроков, который должен будет объяснить членам своей команды слова из карточки Activity. После того, как один раунд закончен, игроки из каждой команды выбирают нового «Объясняющего».

## Игра

Игра начинается с первого игрока первой команды. Он берёт верхнюю карточку из колоды таким образом, чтобы никто из членов команды её не увидел. Игрок должен объяснить слово с цветом и символом, которое выпало ему на игровом поле. В начале игры, когда фишки всех команд находятся на стартовом поле, «Объясняющий» имеет право самостоятельно выбрать любое понравившееся ему слово. У игрока есть 10 секунд на то, чтобы запомнить слово из карточки. Если это не «Открытый раунд», то «Объясняющий» показывает карточку игрокам другой команды, чтобы они могли проверить правильность ответа, кладет её рубашкой вверх перед собой и переворачивает песочные часы.

## Способы объяснения Activity

### Рисование:



Слово должно быть нарисовано 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 словосочетаний, можно рисовать объяснение по частям. Например, для слова мореход можно сделать два рисунка: море и хождение.



### Устное объяснение:

Можно описывать ответ любым способом. Но нельзя употреблять слова, содержащиеся в ответе; слова, связанные или производные от тех, что даны в ответе. Например, дано словосочетание «Природный газ». Нельзя использовать в объяснении слова «природа», «газовый» и т.д. Задача других команд - следить за соблюдением правил.

### Пантомима:



Игрок, объясняющий слово, может показывать на предметы, брать их и показывать на их части, указывать на части своего тела и даже попросить члена своей команды присоединиться к пантомиме. Можно также (не вслух) указать на то, сколько букв в слове или сколько слов в загаданном выражении, и какую его часть Вы продемонстрировали. 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.

### Песочные часы Activity:

Песочные часы рассчитаны на одну минуту. После того, как игрок посмотрит карточку и запомнит слово, часы переворачиваются, и начинается отсчет времени. Команда, в течение одной минуты, должна дать правильный ответ. Другая команда должна следить за песочными часами. В случае если правильный ответ угадан до истечения одной минуты, фишка команды передвинется на количество шагов, обозначенное на обратной стороне карточки. После этого ход переходит следующей команде.

### «Activity - Открытый раунд»

Если выпадает слово красного цвета, то это задание называется «Открытый раунд». В этом случае все команды объединяются и пытаются отгадать данное слово или словосочетание. Конечно, «Объясняющий» не должен никому показывать карточку с ответом. В случае правильного ответа игрока не из команды «Объясняющего», его команда передвигает свою фишку на 3 поля вперёд, а команда «Объясняющего» передвигает свою фишку на 2 поля вперёд. Если же правильный ответ дал игрок из команды «Объясняющего», то его команда передвигает свою фишку на 5 полей вперёд. Во всех карточках есть «Открытый раунд» и ценность карточки в этом случае во внимание не принимается.

### Тик Так Бумм

В случае если игроку попадает карточка Тик Так Бумм, необходимо бросить кубик Тик Так Бумм, который покажет, как должны быть расположены буквы в слове. На кубике может выпасть:



1) Тик - буквы, которые находятся на карточке, не могут быть использованы в начале слова.



2) Тик - Так - буквы, которые находятся на карточке, могут быть использованы в любом месте слова.



3) Тик - Так ... Бумм - буквы, которые находятся на карточке, не могут быть использованы в конце слова.

Бомба запускается при помощи нажатия на красную кнопку на её нижней стороне. Игрок берёт карточку Тик Так Бумм из стопки и кладет её лицевой стороной вверх.



Каждый из игроков должен стараться как можно быстрее назвать слово, в котором есть сочетания букв, представленные на карточке.

Игрок должен придумать слово и передать бомбу другому игроку по часовой стрелке, чтобы тот игрок также смог подобрать соответствующее слово, потом очередь переходит к следующему игроку. Игра продолжается до тех пор, пока бомба не взорвется. Если бомба взорвалась у кого-то в руке, то этот раунд игры Тик Так Бумм считается окончанным.

Команда, которая успела сказать слово до того, как бомбочка взорвалась, передвигает свою фишку на 4 поля вперёд, а команда, которая не успела назвать слово перед взрывом бомбы, передвигает свою фишку на 1 поле назад.

Примечание: Если команда, не успевшая назвать слово перед взрывом бомбы, находилась на стартовом поле, то она остаётся на нём.

### Используемые слова

До начала игры игроки должны договориться о том, какие слова могут использоваться в процессе игры. Одно и то же слово не может быть названо дважды в одном раунде. Но его можно называть в другом раунде. Если слово не подходит или уже было названо, и другие игроки заметили это уже после передачи бомбочки, бомба уже не может быть возвращена игроку, назвавшему неправильное слово.

**Внимание! Игроки, которые принимают участие в игре, не имеют права отказаться взять переданную им бомбу!**

### Окончание игры

Как только до финишного поля осталось всего 4 клетки, каждая команда может передвинуть свою фишку только на одно поле вперёд, несмотря на цифру, которая указана на обратной стороне карточки Activity. Также это относится к карточкам Тик Так Бумм. Команда, которая первой пересекает финишную прямую, побеждает!



### Замена батареек:

В игре используются батарейки AAA 1,5 V. Отсек для батареек находится внизу бомбы:

- 1 – Извлеките шуруп, используя отвертку, и откройте крышку отсека.
- 2 – Извлеките использованные батарейки.
- 3 – Поместите новые батарейки, соблюдая полярность (+/-).
- 4 – Закройте крышку и закрутите шуруп.

### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Установка и замена батареек должна производиться под наблюдением взрослых.

Не заряжайте неаккумуляторные батарейки.

Используйте батарейки только рекомендуемого типа.

Не смешивайте использованные и новые батарейки.

Соблюдайте обозначенную полярность (+ и -).

Если у Вас есть еще вопросы к игре «ACTIVITY & Тик Так Бумм» пишите, пожалуйста, по адресу:

### Внимание!

Игра не предназначена для детей младше 36 месяцев. Содержит мелкие детали. Опасность удушья! Сохраните упаковку для последующего использования. Содержимое игры может незначительно отличаться от представленного на упаковке.

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

12.999

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)

