

ACTIVITY

Club-Edition

für 3 bis 16 Spieler ab 18 Jahren

Autoren: Cathy / Führer

Piatnik-Spiel Nr. 604034

© 2002 by Piatnik, Wien

Printed in Austria

Spielinhalt: 1 Spielplan
4 Spielfiguren
660 Karten
1 Spielregel
1 Block mit Zeichenpapier
1 Bleistift

Einleitung:

Auf vielfachen Wunsch haben die Autoren von ACTIVITY das beliebte Original-Spiel um das Element der erwachsenen Unterhaltung erweitert. Die vorliegende Ausgabe enthält mehr als 2.000 Begriffe aus dem Original-Spiel und zusätzlich Sonderkarten, deren Begriffe zum reichhaltigen Wortschatz der modischen Beleidigungen (etwa „Warmduscher“ oder „Teletubbe-Zurückwinker“) bzw. dem Vokabular der Erotik gehören.

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld erreichen.

Der Spielplan:

Der Spielplan besteht aus einer Bahn mit 49 Feldern, einem Startfeld und einem Zielfeld. 34 Felder sind mit Farben und Symbolen gekennzeichnet. Die restlichen 15 Felder sind grün/rot.

Die Karten:

Begriffskarten: Die Zahlen auf der Rückseite der Begriffskarten weisen prinzipiell auf den Schwierigkeitsgrad der Begriffe hin. Die 3er-Karten enthalten etwas leichtere, 4er-Karten mittel-schwere und 5er-Karten eher knifflige Aufgaben. Der tatsächliche Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe ist jedoch immer subjektiv: eine Aufgabe, die ein Spieler als schwierig empfindet, kann einem anderen Spieler leicht fallen. Die sechs Begriffe auf der Vorderseite sind mit Farben und Symbolen gekennzeichnet. Diese entsprechen den Farben und Symbolen der Felder auf dem Spielbrett. Die Farbe gibt an, welcher der sechs Begriffe darzustellen ist, das Symbol kennzeichnet die geforderte Darstellungsart. Steht die Spielfigur meiner Mannschaft also auf einem gelben Feld mit dem Symbol für Zeichnen, muss ich den Begriff neben dem gelben Viereck auf der Karte wählen und diesen Begriff zeichnen.

Sonderkarten: Die Sonderkarten beinhalten modische „Beleidigungen“ (grüne Karten-rückseite) und Erotikbegriffe (rot). Beide Kartentypen werden vor Spielbeginn zusammen gemischt. Eine Sonderkarte ist immer dann zu ziehen, wenn eine Spielfigur auf einem rot/grünen Feld landet. Bei Sonderkarten gilt immer die Regel für „Offene Runden“ (siehe nächste Seite).



Piatnik

Vorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Mannschaften von mindestens 2 Spielern teilnehmen (Spielregel für 3 Personen, siehe nächste Seite). Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Begriffskarten werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert, dann gut gemischt und verdeckt in Stapeln auf die hierfür vorgesehenen Rechtecke auf dem Spielfeld gelegt. Die Sonderkarten werden ebenso gemischt und verdeckt auf das hierfür vorgesehene Rechteck gelegt. Die Mannschaft bestimmt ein Mitglied als ersten „Darsteller“ (in den nachfolgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb der Mannschaft als Darsteller reihum ab.)

Spielablauf:

Der erste Darsteller der ersten Mannschaft wählt einen Stapel mit Begriffskarten (3, 4 oder 5) und hebt die oberste Karte ab, und zwar so, dass die restliche Mannschaft die Vorderseite der Karte nicht lesen kann. Im normalen Spielverlauf hat der Spieler jenen Begriff darzustellen, der der Farbe des Feldes entspricht, auf dem die Spielfigur seiner Mannschaft steht. Da am Spielanfang alle Figuren auf dem Startfeld stehen, darf der Spieler zunächst einen Begriff frei wählen, muss ihn aber in der auf der Karte angegebenen Darstellungsart vermitteln. Dies gilt nur, solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht. Der Darsteller prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff ein. Wenn keine „Offene Runde“ gespielt wird (siehe nächste Seite), zeigt er den anderen Mannschaften die Karte und legt sie ab. Nun muss er seiner eigenen Mannschaft den Begriff so darstellen, dass sie ihn erraten kann. Dabei gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

Zeichnen: Hier muss der Begriff mit Bleistift **gezeichnet** werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, er darf jedoch seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Erklären: Hier muss der Begriff **umschrieben** werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff mit Worten. Er darf weder das Wort selbst noch Teile noch abgeleitete Formen verwenden. Beispiel: beim Erklären des Begriffes „Sehkraft“ darf der Spieler weder „Kraft“ noch „seh“ und auch nicht „sehen“ oder irgendeine andere Form des Zeitworts „sehen“ verwenden.

Pantomime: Hier muss der Begriff **pantomimisch dargestellt** werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Achtung: Missachtet ein Spieler diese Regeln, darf seine Mannschaft nicht weiterziehen, und die nächste Mannschaft kommt an die Reihe.

Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung, die durch die Sanduhr bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Auch sollte noch vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind - ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt. Gelingt es der Mannschaft, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf sie ihre Spielfigur um die dem Kartenwert entsprechende Anzahl von Feldern weiterziehen. Errät sie den Begriff nicht, so bleibt ihre Spielfigur stehen. Nun ist die nächste Mannschaft an der Reihe. Der erste Spieler wählt einen Kartenstapel, hebt eine Karte usw.

Schlagen:

Wenn eine Mannschaft eine Aufgabe gelöst hat und mit ihrer Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, dass sie auf einem Feld landet, das bereits von der Spielfigur einer anderen Mannschaft besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld bereits besetzt, um ein Feld zurück. Das Schlagen ist nur beim Weiterziehen nach Lösung einer Aufgabe möglich, also nicht, wenn eine Figur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen). Die Wahl des Kartenwertes erlaubt es, gezielt einen Gegner zu schlagen (siehe unter „Spieletipps“).

Sonderkarten:

Landet eine Mannschaft mit ihrer Spielfigur auf einem rot/grünen Feld, muss der Darsteller die oberste Sonderkarte ziehen. An der Farbe der Rückseite ist erkennbar, ob es sich um eine Beleidigung oder um einen erotischen Begriff handelt. Sonderkarten enthalten jeweils nur einen Begriff. Das Symbol neben dem Begriff gibt an, welche Darstellungsart zu wählen ist.

Offene Runde:

Bei Sonderkarten wird immer eine **„Offene Runde“** gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen (die Einhaltung der Regeln wird kontrolliert), denn **alle Mannschaften dürfen mitraten** - nicht nur die Mannschaft des Darstellers. Gelingt es einem Spieler einer anderen Mannschaft den Begriff zu erraten, darf seine Mannschaft um 4 Felder weiterziehen. Die Mannschaft des Darstellers darf um 2 Felder weiterziehen. Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf dem selben Feld landen, gilt das Schlagen nicht. Errät ein Mitglied der Mannschaft des Darstellers den Begriff, zieht diese Mannschaft mit ihrer Figur 6 Felder weiter.

Spielregeln für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Beim Spiel für drei Personen gibt es nur „Offene Runden“. Jeder Spieler versucht, den vorgegebenen Begriff seinen beiden Mitspielern darzustellen. Wird der Begriff erraten, so dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um den auf der Kartenrückseite angegebenen Wert weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, so kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe und das Ziehen der Spielfiguren gelten dieselben Regeln wie für das Mannschafts-Spiel. Das Schlagen entfällt beim Spiel mit 3 Personen.

Spieletipps:

- Die Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Wörtern zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Teile getrennt dar, ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwierig, aber „Ohr“ und „Wurm“ lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wenn man das Wort auf diese Weise teilt, soll man den Ratenden zeigen, welchen Teil man gerade darstellt, indem man etwa beim Zeichnen zuerst mit einer Trennlinie das Blatt in zwei Hälften teilt. Beim Erklären kann man dies den Mitspielern sagen, bei der Pantomime mit einem bzw. mit zwei Fingern vermitteln.
- Durch die Möglichkeit, eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, gewinnt das Spiel eine reizvolle taktische Komponente. In manchen Spielsituationen kann man beeinflussen, ob man auf ein besetztes Feld zieht (und dadurch eine gegnerische Figur zurückversetzt) indem man eine Karte mit der nötigen Punktezahl wählt.
- Die meisten Spieler haben ihre Stärken und Schwächen. Bin ich zum Beispiel beim Zeichnen gut, bei den anderen Darstellungsarten aber schwach, so kann ich meine Stärken ausspielen, indem ich beim „Zeichnen“ einen höheren, bei „Erklären“ und „Pantomime“ einen niedrigeren Kartenwert wähle.
- Die Sonderkarten bringen immer eine „Offene Runde“. Hier kann die darstellende Mannschaft auch dann 2 Felder weiterziehen, wenn sie selbst den Begriff nicht errät. Es kann also von strategischem Vorteil sein, die rot/grünen Felder anzusteuern.
- Die Spieldauer lässt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, die Kartenwerte um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu verringern.
- Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäß wesentlich kürzer.