

Spielfigur um die Anzahl der erreichten Punkte weiterziehen. Errät sie keinen der Begriffe, so bleibt ihre Spielfigur stehen. Danach ist die nächste Mannschaft an der Reihe.

Spieltipps:

- Es geht in erster Linie um Geschwindigkeit. Wenn die Mannschaft also bei einem Begriff stecken bleibt, empfiehlt es sich, diesen zu überspringen.
- Pro Begriff stehen durchschnittlich nur 30 Sekunden Zeit zur Verfügung! Die Darstellung muss sich daher auf das Anschaulichste konzentrieren. Es bleibt zum Beispiel keine Zeit für detailgetreue Zeichnungen!
- Zwei Begriffe innerhalb einer Minute darzustellen bzw. zu erraten, verlangt Routine und im Idealfall eine gut eingespielte Mannschaft. Lasst Euch nicht entmutigen, wenn dies anfangs nur selten gelingt!
- Die Spieldauer lässt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, dass die Punkte für jeden erkannten Begriff um 1 oder 2 erhöht und das Zielfeld von hinten vorverlegt wird (bis maximal zum orangenen neunten Feld).

Wenn Ihr zu „Activity Turbo Junior“ noch Fragen oder Anregungen habt, wendet Euch bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1141 Wien

www.piatnik.com

JUNIOR TURBO ACTIVITY

für 4 bis 16 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Catty / Führer

Piatnik-Spiel Nr. 603747

© 2007 Piatnik, Wien

Printed in Austria

Spielinhalt:

220 Begriffskarten mit je 2 Begriffen

1 Spielplan

1 Timer

4 Spielfiguren

1 Spielregel

Bei Activity Turbo Junior geht es um Tempo! Jeweils zwei Begriffe sollen innerhalb einer Minute erraten werden.

Spielziel:

Innerhalb von 60 Sekunden sollen möglichst beide Begriffe einer Karte der eigenen Mannschaft vermittelt und von dieser erraten werden. Die Mannschaft, die als Erste das Zielfeld auf dem Spielplan erreicht, gewinnt.

Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt eine Bahn von 15 Feldern mit dem Startbereich und dem Zielbereich. Das neunte Feld ist orange.



Piatnik

Die Karten:

Auf jeder Karte stehen zwei Begriffe, die mit Symbolen gekennzeichnet sind. Das Symbol zeigt die geforderte Darstellungsart.

Vorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Mannschaften mit mindestens 2 Spielern teilnehmen. Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur und stellt diese im Startbereich auf. Die Begriffskarten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt. Zusätzlich müssen für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift bereit gelegt werden.

Die Mannschaft, die das Spiel eröffnet, 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 nimmt die oberste Karte des verdeckten Stapels, und zwar so, dass seine Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können.

Der Darsteller prägt sich ca. 10 Sekunden lang die Begriffe ein. Dann zeigt er den anderen Mannschaften die Karte und behält sie verdeckt bei sich. (Er darf, solange er an der Reihe ist, jederzeit die Begriffe auf der Karte ansehen.) Danach wird der Timer auf 60 gestellt und gestartet.

Der Darsteller hat nun 60 Sekunden Zeit, um die beiden Begriffe auf der Karte der eigenen Mannschaft zu vermitteln.

Dabei muss er sich an die auf der Karte angegebene Darstellungsart halten, muss die Reihenfolge der Begriffe aber nicht einhalten.

Nach Ablauf der 60 Sekunden wird gewertet, wie viele Begriffe erkannt wurden. Für jeden richtig erkannten Begriff darf die Mannschaft ein Feld weiterziehen. Sollte die Mannschaft beide Begriffe richtig erkannt haben, bekommt sie einen Bonuspunkt und darf drei statt zwei Felder weiterziehen.

Die Mannschaft gewinnt, die als Erste den Zielbereich erreicht. Um die Spieldauer zu verkürzen, kann vereinbart werden, nur bis zum 9. Feld zu spielen.

Für die verschiedenen Darstellungsarten gelten folgende Regeln:

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 davon 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 ihre Spielfigur nicht weiterziehen, und die nächste Mannschaft kommt an die Reihe.

Es sollte mindestens ein Spieler einer unbeteiligten Mannschaft die Einhaltung der Regeln überwachen – vor allem die Beachtung der vorgegebenen Darstellungsart und der diesbezüglichen Regeln. Zu diesem Zweck ist es sinnvoll, dass sich dieser Spieler neben den Darsteller setzt, um die Begriffe auf der Karte lesen zu können. Gelingt es der Mannschaft, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf sie ihre