

Kompakt ACTIVITY®

für 3 bis 16 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: Catty / Führer
Piatnik Spiel Nr. 600265
© 1997, 2005 Piatnik, Wien
Printed in Austria

Spielinhalt: 110 Begriffskarten mit je 6 Begriffen
1 Spielplan
1 Sanduhr
4 Spielfiguren
zusätzlich werden Papier und Bleistift benötigt

Einleitung:

Im deutschen Sprachraum kennt man den Namen „Charade“ bestenfalls als Titel eines Hitchcock-Thrillers. In den angelsächsischen Ländern verbindet jedoch bereits jedes Schulkind das Wort „Charades“ mit einer der beliebtesten Beschäftigung aller Zeiten. Es verdankt seine Popularität nicht zuletzt der Tatsache, dass es eines der kommunikativsten aller Spiele ist. Im Laufe der Jahrzehnte entwickelten sich aus dem einfachsten „Pantomimen-Spiel“ unzählige Varianten. Die Autoren von Activity haben einige der unterhaltsamsten Versionen von „Charades“ weiterentwickelt und neue dazu erfunden.

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. Jedes Feld ist mit einer Farbe und einem Symbol gekennzeichnet. Die Farbe gibt an, welcher Begriff auf der jeweiligen Karte darzustellen ist. Das Symbol kennzeichnet die Darstellungsart (Zeichnen, Erklären, Pantomime).

Die Karten:

Die Zahlen auf der Rückseite der Begriffskarten weisen auf den Schwierigkeitsgrad der Begriffe hin. Generell enthalten 3er-Karten etwas leichtere, 4er-Karten mittelschwere und 5er-Karten eher knifflige Aufgaben. Der tatsächliche Schwierigkeitsgrad einer Aufgabe ist jedoch immer subjektiv. 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 Begriff 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. Wenn der Begriff selbst rot gedruckt ist, handelt es sich um eine „Offene Runde“ (siehe nächste Seite).

Vorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Mannschaften von mindestens 2 Spielern teilnehmen (für die Spielregeln 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 jeder Stapel gut gemischt und bereit gelegt. 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 wählt einen der Kartenstapel (3, 4 oder 5) und hebt die oberste Karte ab, und zwar so, dass seine Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. 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 jeder Spieler zunächst einen Begriff frei wählen, muss ihn aber in der geforderten Darstellungsart vermitteln. Dies gilt, solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht. Der Darsteller prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff ein. Wenn keine „Offene Runde“ gespielt wird, 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.

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 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“).

Offene Runde:

Ist ein Begriff rot gedruckt, so wird diese Aufgabe als „Offene Runde“ gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen (die Einhaltung der Regeln wird kontrolliert), denn alle am Spiel Beteiligten 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. Eine „Offene Runde“ gibt es auf allen Karten, der auf der Rückseite aufgedruckte Punktewert zählt für offene Runden nicht.

Spieleregeln für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Beim Spiel für drei Personen gibt es nur „Offene Runden“, unabhängig davon, ob der Begriff rot oder schwarz gedruckt ist. 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 Spiel für 2 oder mehrere Mannschaften. Das Schlagen entfällt beim Spiel mit 3 Personen.

Spieletipps:

- Die Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Worten zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Teile getrennt dar, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwer, 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. 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 Kartenwert, beim „Erklären“ und „Pantomime“ einen niedrigeren Kartenwert wähle.
- 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.

Wenn Sie zu „ACTIVITY-Kompakt“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Platnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.platnik.com