

ACTIVITY®

SOLO & TEAM

Zwei Spielvarianten in einer Activity-Ausgabe vereint: **Activity Solo** ist für alle, die eine besondere Herausforderung suchen und Wettkämpfe gern im Alleingang meistern. Bei **Activity Team** zählt das Zusammenspiel in der Gruppe, um gemeinsam das Ziel zu erreichen. Der Wettstreit mit den anderen ist aber dennoch gegeben und sorgt auch hier für die nötige Spannung. Ganz egal, welche Variante gespielt wird – gesellige Spielstunden mit jeder Menge Spielspaß sind garantiert!



die drei Begriffe ca. 10 Sekunden lang ein. Wenn kein Begriff rot gedruckt ist, zeigt er den anderen Teams die Karte und legt sie ab. Die Spieler der anderen Teams haben somit die Möglichkeit zu kontrollieren, ob die Darstellungsregeln eingehalten werden.

- Die Sanduhr wird umgedreht und der Spieler beginnt, den Mitspielern seines eigenen Teams die drei Begriffe in den geforderten Darstellungsarten zu vermitteln. Die Begriffe dürfen in beliebiger Reihenfolge dargestellt werden.
 - Wird ein Begriff von seinem Team erraten, geht der Darsteller sofort zum nächsten Begriff über. Der Darsteller ist so lange an der Reihe, bis entweder sein Team alle drei Begriffe erraten hat oder die Zeit abgelaufen ist.
- Anmerkung: Brauchen die Mitspieler zu lange, um einen Begriff zu erraten, darf der Darsteller zu einem anderen Begriff auf der Karte wechseln und später noch einmal versuchen, den „abgebrochenen“ Begriff darzustellen.
- Für jeden Begriff, der innerhalb der Zeit erraten wurde, darf das Team mit seiner Spielfigur so viele Felder auf der Laufstrecke vorwärts ziehen, wie Punkte neben dem jeweiligen Begriff auf der Karte angegeben sind.
 - Danach ist das nächste Team an der Reihe.

Rot gedruckte Begriffe: Diese besonders knifflig zu vermittelnden Begriffe sind immer 5 Punkte wert. Ist ein Begriff auf der Karte in Rot gedruckt, darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen, denn alle am Spiel beteiligten Teams dürfen mitraten. Bevor der Darsteller beginnt, diesen Begriff zu vermitteln, verkündet er laut, dass es sich um einen rot gedruckten Begriff handelt. Das Team, das diesen Begriff errät, darf seine Spielfigur 5 Punkte auf der Laufstrecke vorwärts ziehen.

Spielende:

Sobald eine Spielfigur die schwarz-weiße Ziellinie nach Feld 25 überquert, wird die laufende Runde zu Ende gespielt. Dann erst steht das Endergebnis fest. Es gewinnt das Team, dessen Spielfigur auf der Laufstrecke am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand spielen die betroffenen Teams noch so lange weiter, bis ein Gewinnerteam feststeht.

Spieltipps:

- Während der 10 Sekunden, in denen der Darsteller sich die Begriffe einprägt, kann er sich eine – möglicherweise spielentscheidende – Strategie zurechtlegen: nämlich die Reihenfolge, in der er die Begriffe darstellen möchte. Zu überlegen ist, ob es besser wäre, zuerst die leichteren Begriffe für weniger Punkte darzustellen oder doch mit den schwereren Begriffen für mehr Punkte zu beginnen.
- Einige Begriffe bestehen aus mehreren Wortteilen. Zusammengesetzte Wörter sind oft als Gesamtbegriff schwer darstellbar. Werden sie aber getrennt dargestellt, so ist die Aufgabe meistens wesentlich einfacher zu lösen.

Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist sehr schwer, aber „Ohr“ und „Wurm“ lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen. Wird das Wort auf diese Weise geteilt, muss man den Mitspielern zeigen, welchen Wortteil man gerade darstellt, indem etwa beim Zeichnen das Blatt zuerst mit einer Trennlinie in zwei oder mehr Bereiche geteilt wird. Beim Erklären kann dies den Mitspielern gesagt werden und bei der Pantomime mit einem oder mehreren Fingern vermittelt werden. Bei Geräuschen kann dies durch zwei- oder mehrmaliges Klatschen angekündigt werden.



is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41 in z. B. den folgenden Ländern:

		Trademark Registration No.					
Deutschland	39551222; 39611846	Polen	169 896	Slowenien	201070297	Ungarn	159 344
Frankreich	053393921	Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093; 75 488	Spanien	2 765 230	Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Italien	2006C05197	Russische Föderation	325054	Tschechische Republik	244 341	USA	3,391,942
Kroatien	20100335	Schweiz	60283/2011	Tunesien	EE10.0111; EE10.183		
Österreich	163 867	Slowakei	201 556	Ukraine	160 728		

registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn Sie zu „Activity Solo & Team“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Piatnik, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien, oder info@piatnik.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte Aufbewahren.



www.facebook.com/PiatnikSpiele

Autoren: Catty / Führer
Piatnik Spiel Nr. 661778
© 2019 Piatnik, Wien • Printed in Austria



piatnik.com



Spielmaterial:

1 **Spielplan**, der ein Startfeld und eine Laufstrecke mit 50 Feldern zeigt. Nach dem 25. Feld befindet sich die Ziellinie.

330 **Karten**, auf jeder Karte stehen drei Begriffe, die darzustellen sind. Neben jedem Begriff steht eine Zahl (1 bis 3 oder 5). Diese Zahl bezeichnet die Anzahl von Feldern, die die eigene Spielfigur bei Erraten des Begriffes vorwärts gezogen werden darf. Besonders knifflige Begriffe bringen 5 Punkte und sind rot gedruckt.

Die Begriffe können Hauptwörter, Eigenschaftswörter, Redewendungen, Sprichwörter, Filmtitel usw. sein. Die Art, wie sie dargestellt werden sollen (Erklären, Pantomime, Zeichnen oder Geräusche), wird durch ein Symbol neben dem Begriff angegeben (siehe Darstellungsarten).

1 **Sanduhr**

10 **Spielfiguren in 10 Farben**

1 **Spielanleitung**

Zusätzlich werden **Stift und Papier** benötigt

Spielziel:

Das Ziel ist es, durch erfolgreiches Darstellen und Erraten der dargestellten Begriffe die meisten Punkte zu sammeln, und so am Spielende mit seiner Spielfigur auf der Laufstrecke am Spielplan am weitesten vorne zu stehen.

Die Darstellungsarten:

Die Regeln für die vier verschiedenen Darstellungsarten gelten für beide Spielvarianten:



Erklären: Der Begriff muss ausschließlich mit Worten umschrieben werden. Der Darsteller darf weder das Wort selbst, noch Teile davon, noch abgeleitete Formen verwenden.

Sobald ein Wortteil des Begriffes erraten wurde, darf dieser bei der weiteren Erklärung verwendet werden.

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



Zeichnen: Hier muss der Begriff auf Papier gezeichnet werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, und die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.

Geräusche: Der Begriff muss ausschließlich mittels Geräuschen vermittelt werden. Das Geräusch darf nur mit dem Mund, den Händen und den Füßen erzeugt werden. Die Hände dürfen aber nur zur Geräuscherzeugung verwendet werden, nicht zum Gestikulieren. Manche Begriffe erfordern das Singen einer Melodie – in diesem Fall darf aber NICHT der Text gesungen werden.



Bei allen Darstellungsarten gilt: Der Darsteller darf den Ratenden zu erkennen geben, wenn ein Teil des gesuchten Begriffes erraten wurde.

Achtung: Verstößt ein Spieler gegen eine dieser Regeln, darf er bzw. sein Team seine Spielfigur auf dem Spielplan nicht vorwärts ziehen, und der nächste Begriff wird dargestellt.

ACTIVITY Solo

Jeder gegen jeden!

Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die Sanduhr daneben bereitgestellt.
- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Jeder Spieler nimmt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Ein Spieler wird als erster Darsteller bestimmt. Danach wechselt die Rolle des Darstellers im Uhrzeigersinn.

Spielablauf:

- Wer als Darsteller an der Reihe ist, zieht die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die Mitspieler die Begriffe nicht lesen können. Die Aufgabe ist, innerhalb von 90 Sekunden möglichst viele der drei Begriffe auf der Karte erfolgreich darzustellen. Die Begriffe dürfen in beliebiger Reihenfolge dargestellt werden.
- Der Darsteller darf sich etwa 10 Sekunden lang die Begriffe ansehen. Dann wird die Sanduhr umgedreht, und der Spieler beginnt, die drei Begriffe auf der Karte nacheinander in den geforderten Darstellungsarten zu vermitteln. Alle anderen Spieler versuchen, die Begriffe zu erraten. *Anmerkung:* Rot gedruckte Begriffe sind besonders knifflig, haben aber in dieser Variante keine besondere Bedeutung.
- Wird ein Begriff von den Mitspielern erraten, geht der Darsteller sofort zum nächsten Begriff über. Der Darsteller ist so lange an der Reihe, bis entweder alle drei Begriffe erraten wurden oder die Zeit abgelaufen ist. *Anmerkung:* Brauchen die Mitspieler zu lange, um einen Begriff zu erraten, darf der Darsteller zu einem anderen Begriff auf der Karte wechseln und später noch einmal versuchen, den „abgebrochenen“ Begriff darzustellen.
- Anschließend wird die Karte aufgedeckt, damit die Einhaltung der Regeln rückwirkend kontrolliert werden kann.

- Dann werden die Punkte verteilt. Für jeden Begriff, der erraten wurde, zieht der Darsteller mit seiner Spielfigur so viele Felder auf der Laufstrecke vorwärts, wie Punkte neben dem Begriff stehen. Auch die Spieler, die einen Begriff erraten haben, dürfen ihre Figuren die entsprechende Anzahl von Feldern vorwärts ziehen. Falls zwei oder mehrere Spieler den gesuchten Begriff gleichzeitig genannt haben, dürfen sie alle ihre Spielfiguren vorwärts ziehen.

- Danach ist der nächste Spieler als Darsteller an der Reihe.

Spielende:

Sobald eine Spielfigur die schwarz-weiße Ziellinie nach Feld 25 überquert, wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt. Dann erst steht das Endergebnis fest. Es gewinnt der Spieler, dessen Spielfigur auf der Laufstrecke am weitesten vorne steht. Bei Gleichstand spielen die betroffenen Spieler noch so lange weiter, bis ein Gewinner feststeht.

Einige Spieltipps sind am Ende der Spielanleitung zu finden.

ACTIVITY Team

Gemeinsam ins Ziel!

Spielvorbereitung:

- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und die Sanduhr daneben bereitgestellt.
- Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.
- Die Spieler bilden mehrere, zahlenmäßig möglichst gleich starke Teams. Ein Team besteht aus mindestens 2 Spielern. Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Es wird bestimmt, welches Team beginnt. Jedes Team bestimmt seinen ersten Darsteller. In den folgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab.

Spielablauf:

- Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.
- Der Darsteller des ersten Teams zieht die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass seine Team-Mitspieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. Er prägt sich