

# ACTIVITY®

## Original



für 3 bis 16 Spieler ab 12 Jahren  
Autoren: Catty / Führer  
Piatnik-Spiel Nr. 602825  
© 2002, 2015 Piatnik, Wien  
Printed in Austria

### Spielinhalt:

2.640 Begriffe

1 Spielplan

1 Sanduhr

4 Spielfiguren

1 Spielregel

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 Beschäftigungen 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 einfachen „Pantomimen-Spiel“ unzählige Varianten. Die Autoren von Activity® haben einige der unterhaltsamsten Versionen von „Charades“ weiterentwickelt und neue dazuerfunden.

### Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld erreichen.

### Spielmaterial:

#### Der Spielplan:

Der Spielplan zeigt eine Strecke mit 48 Feldern, ein Startfeld, ein Zielfeld und drei Ablagefelder für die Karten.



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 Karten 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 eines Teams also auf einem gelben Feld mit dem Symbol für Zeichnen, muss der Begriff neben dem gelben Viereck auf der Karte gewählt und dieser Begriff gezeichnet werden. Wenn der Begriff selbst rot gedruckt ist, handelt es sich um eine „Offene Runde“.

### Spielvorbereitung:

- Die Spieler bilden mehrere, möglichst zahlenmäßig gleich starke Teams. Die Mitglieder eines Teams sollten nebeneinander sitzen. Ein Team besteht aus mindestens 2 Spielern (für die Spielregeln für 3 Personen siehe nächste Seite).
- Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt und die Sanduhr daneben bereitgestellt.
- Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld.
- Die Karten werden nach den Zahlen auf der Rückseite sortiert, dann wird jeder Stapel gut gemischt und verdeckt auf die hierfür vorgesehenen Rechtecke auf dem Spielfeld gelegt.
- Für die Zeichenaufgaben werden Papier und Bleistift bereitgelegt.
- Das Team, das das Spiel eröffnet, bestimmt einen Spieler als 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 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 seines Teams 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 den Begriff ca. 10 Sekunden lang ein. Wenn keine „Offene Runde“ gespielt wird, zeigt er den anderen Teams die Karte und legt sie ab.

- Nun muss er den Mitgliedern seines eigenen Teams den Begriff so darstellen, dass sie ihn erraten können. Dabei gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:

### Zeichnen:

Der Begriff muss 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:

Der Begriff muss mit Worten umschrieben werden. Es darf dabei weder das Wort selbst noch Teile davon noch abgeleitete Formen verwendet werden.



### Pantomime:

Der Begriff muss 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 sein Team nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

- Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung, die durch die Sanduhr bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern der gegnerischen Teams 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 dem Team, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf es seine Spielfigur um die dem Kartenwert entsprechende Anzahl von Feldern weiterziehen.
- Wird der Begriff nicht erraten, bleibt die Spielfigur stehen.
- Danach ist das nächste Team an der Reihe. Der erste Spieler wählt einen Kartenstapel, hebt eine Karte usw.

### Schlagen:

Wenn ein Team einen Begriff erraten hat und mit seiner Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, dass es auf einem Feld landet, das bereits von der Spielfigur eines anderen Teams besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld besetzt, um ein Feld zurück. Das Schlagen ist nur beim Weiterziehen nach Erraten eines Begriffes 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 mit raten – nicht nur das Team des Darstellers.
- Gelingt es einem Spieler eines anderen Teams, den Begriff zu erraten, darf sein Team um 4 Felder weiterziehen. Das Team des Darstellers darf um 2 Felder weiterziehen. Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf demselben Feld landen, gilt das Schlagen nicht.
- Errät ein Mitglied des Teams des Darstellers den Begriff, zieht dieses Team mit ihrer Figur 6 Felder weiter.
- Eine „Offene Runde“ gibt es auf allen Karten, der auf der Rückseite aufgedruckte Punktwert zählt für offene Runden nicht.

### Spielende:

Es gewinnt das Team, das mit seiner Spielfigur als erstes das Zielfeld erreicht bzw. darüber hinaus zieht.

### Spielregeln für 3 Spieler:

- Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld.
- Beim Spiel für drei Personen werden nur „Offene Runden“ gespielt, unabhängig davon,

Begriff rot oder schwarz gedruckt ist. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht seinen beiden Mitspielern den Begriff zu übermitteln.

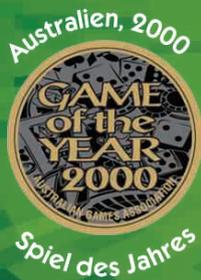
- Wird der Begriff erraten, so dürfen sowohl der Darsteller als auch der Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um den auf der Kartenrückseite angegebenen Wert weiterziehen.
- Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, kommt der nächste Spieler an die Reihe.
- Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe und das Ziehen der Spielfiguren gelten dieselben Regeln wie für das Spiel mit 2 oder mehreren Teams. 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, kann ich meine Stärken ausspielen, indem ich beim „Zeichnen“ eine Karte mit höherem Wert, beim „Erklären“ und „Pantomime“ eine mit niedrigerem Wert 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® Original“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

piatnik.com



**ACTIVITY**

Activity ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28, 41, in den folgenden Ländern:

	Trademark Registration No.
Deutschland	39551222;39611846
Frankreich	053393921
Italien	2006C05197
Österreich	163 867
Polen	169 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	45 093;75 488
Russische Föderation	325054
АКТИВИТИ	2013729836
Slowakei	201 556
Spanien	2 765 230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
Vereinigte Arabische Emirate	57465/466
Tunesien	EE10.0111;EE10.183
Kroatien	20100335
Slowenien	201070297
Ukraine	160 728
Schweiz	60283/2011
Serbien	Z-1278/2015
Griechenland	233687
USA	3,391,942

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

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



piatnik.com