

Nur für  
Erwachsene!

# ACTIVITY<sup>®</sup>

Club-Edition

**NEU!**

Catty / Führer

Für 3-16 Spieler ab 18 Jahren

**Piatnik-Spiel Nr. 603839**

© 2007 Piatnik, Wien  
Printed in Austria

Achtung: Jugendverbot!

Mit neuen Begriffen und einer neuen Spielregel bietet die Activity Club Edition neu Erwachsenenunterhaltung vom Feinsten.

Spielen darf ausschließlich, wer erwachsen und bereit ist, beim Spielen sämtliche Hemmungen abzustreifen.

## **Spielinhalt:**

330 graue Begriffskarten mit je 2 Begriffen

110 rote Erotikkarten

1 Timer

1 Spielplan

1 Spielregel

4 Spielfiguren

## **Spielziel:**

Durch Erraten der dargestellten Begriffe als erstes Team das Zielfeld auf dem Spielplan zu erreichen.

## **Der Spielplan:**

Der Spielplan zeigt eine Bahn mit 30 Feldern, dem Startfeld und dem Zielfeld. Davon sind 8 Felder rot. Steht eine Spielfigur auf einem roten Feld, muss das betreffende Team eine rote Erotikkarte wählen.

## **Die Karten:**

### **Begriffskarten:**

Auf jeder grauen Karte stehen zwei Begriffe, die mit Symbolen gekennzeichnet sind. Das Symbol gibt die geforderte Darstellungsart an. Es sollen beide Begriffe in beliebiger Reihenfolge in der geforderten Darstellungsart dem eigenen Team vermittelt werden.



### **Erotikkarten:**

Auf jeder roten Karte steht ein Erotikbegriff, der mit einem Symbol gekennzeichnet ist. Das Symbol gibt die geforderte Darstellungsart an. Bei Erotikkarten wird immer eine „Offene Runde“ gespielt. Alle Spieler raten mit.

### **Der Timer:**

Die Laufzeit des Timers beträgt ca. 60 Sekunden. Der rote Knopf wird auf „60“ gedreht. Mit einem kurzen Druck auf den Knopf wird der Timer gestartet. Mit einem zweiten Druck auf den Knopf kann der Timer jederzeit vorzeitig gestoppt werden.

### **Vorbereitung:**

Es können 2, 3 oder 4 Teams mit mindestens 2 Spielern teilnehmen. Jedes Team erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld. Die Karten werden nach den Farben der Rückseite sortiert, dann gut gemischt und verdeckt, in farblich getrennten Stapeln, neben dem Spielplan bereitgelegt. Zusätzlich werden für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift gebraucht. Die Teams bestimmen ein Mitglied als ersten „Darsteller“ (in den nachfolgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab).

### **Spielablauf:**

Solange die Spielfigur auf dem Startfeld steht, darf jener Spieler, der an der Reihe ist, frei zwischen einer Begriffskarte oder einer Erotikkarte wählen. Im weiteren Spielverlauf bestimmt die Farbe des Spielfeldes, welche Karte zum Einsatz kommt.

Der Darsteller nimmt die entsprechende Karte vom Stapel, und zwar so, dass das restliche Team die Vorderseite der Karte nicht lesen kann. Er prägt sich ca. 10 Sekunden lang den Begriff (die Begriffe) ein. Danach zeigt er den anderen Teams die Karte und legt sie ab.

Er startet den Timer und versucht so schnell wie möglich den Begriff (die Begriffe) seinem Team zu vermitteln.

### **Es gelten folgende Regeln für die verschiedenen Darstellungsarten:**

**Zeichnen:** Hier muss der Begriff 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 sein Team die Spielfigur nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe. Für jede Aufgabe gilt eine Zeitbegrenzung von einer Minute, die durch den Timer bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Vor Spielbeginn sollte vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.

Gelingt es dem Team, beide Begriffe einer Begriffskarte innerhalb einer Minute zu erraten, darf es die Spielfigur um 3 Felder auf dem Spielplan weiter ziehen. Wird nur ein Begriff erkannt, wird die Spielfigur um ein Feld weiter gezogen. Wird kein Begriff erkannt, bleibt die Spielfigur stehen. Danach ist das nächste Team an der Reihe.

### **Schlagen:**

Wenn ein Team eine Aufgabe gelöst hat und mit seiner Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, dass sie auf ein Feld landet, das bereits von der Spielfigur eines anderen Teams 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 Spielfigur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen).

### **Offene Runde:**

Steht die Spielfigur eines Teams auf einem roten Feld, muss der Darsteller die oberste **Erotikkarte** ziehen. Bei Erotikkarten wird immer eine „Offene Runde“ gespielt. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen (die Einhaltung der Regeln wird nachher kontrolliert), denn alle Teams dürfen mitraten – nicht nur das Team des Darstellers. Errät ein Mitglied des Teams des Darstellers den Erotikbegriff innerhalb der ersten 30 Sekunden, zieht es seine Spielfigur 4 Felder weiter. (Den Timer durch einen Druck auf den roten Knopf stoppen!) Errät das Team des Darstellers den Erotikbegriff innerhalb der zweiten 30 Sekunden, wird die Spielfigur um 2 Felder weiter gezogen. Errät ein Spieler eines anderen Teams den Erotikbegriff innerhalb der ersten 30 Sekunden, so darf es seine Spielfigur um 3 Felder vorziehen. Das Team des Darstellers darf um 2 Felder weiter ziehen. Errät ein Spieler eines anderen Teams den Erotikbegriff innerhalb der zweiten 30 Sekunden, wird die Spielfigur dieses

Teams um 2 Felder vorgezogen. Das Team des Darstellers darf um 1 Feld weiter ziehen. Sollten in diesem Fall beide Spielfiguren auf demselben Feld landen, gilt das Schlagen nicht. Wird der Begriff nicht erkannt, bleiben alle Spielfiguren stehen.

### Spielregeln für 3 Personen:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese in den Startbereich. Beim Spiel für drei Personen versucht der Spieler die vorgegebenen Begriffe seinen beiden Mitspielern darzustellen. Für jeden erratenen Begriff dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um ein Feld weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler einen der dargestellten Begriffe, so kommt der nächste Spieler an die Reihe. Für die Darstellungen der einzelnen Begriffe gelten dieselben Regeln wie im Spiel für zwei oder mehreren Teams.

### Spieltyps:

- Die Begriffe setzen sich meistens aus 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 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. mit zwei Fingern vermitteln.
- Die Spieldauer lässt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, die Punkte für jeden erkannten Begriff um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu kürzen.
- Das Spiel zu dritt dauert erfahrungsgemäß wesentlich kürzer.

<b>ACTIVITY</b>	is a registered trademark ist eine registrierte Wort- und/oder Bildmarke, Klasse 28 in z. B. den folgenden Ländern:
	<b>Trademark Registration No.</b>
Deutschland	395 51 222
Frankreich	05 3393921
Italien	MI2006C05197
Österreich	163 867
Polen	189 896
Rumänien (Hyper-Creativity)	M 2006 00299
Russische Föderation	2006700089
Slowakei	201 556
Spanien	2.765.230
Tschechische Republik	244 341
Ungarn	159 344
USA	3.391.942
registered in US patent and trademark office owned by Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne	
Vereinigte Arabische Emirate	57465 und 57466

Wenn Sie zu „Activity Club Edition neu“ noch Fragen oder Anregungen haben, schreiben Sie bitte an:  
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien.

[www.piatnik.com](http://www.piatnik.com)