

# ACTIVITY COUNTDOWN

für 4 bis 16 Spieler ab 15 Jahren

Autor: Paul Catty

Piatnik-Spiel Nr. 604621

© 2011 Piatnik, Wien, printed in Austria

## Spielinhalt:

330 Karten mit je 4 Begriffen

- 1 Spielplan
- 1 Timer
- 4 Spielfiguren
- 1 Spielregel

Für den Timer werden zusätzlich 2 AAA Batterien benötigt!

## Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe das Zielfeld innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erreichen.

## Vorbereitung:

Es können 2,3 oder 4 Teams von mindestens 2 Spielern teilnehmen.

- Jedes Team wählt eine Farbe, nimmt die entsprechende Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Farben der Spielfiguren entsprechen den Farben der Tasten des Timers, so dass zum Beispiel das Zeitguthaben für das Team mit der gelben Spielfigur mit der gelben Taste am Timer angezeigt wird.
- Die Karten werden gut gemischt und dann verdeckt neben das Spielfeld gelegt.
- Jedes Team bestimmt ein Mitglied als ersten „Darsteller“, der in vier Runden jeweils eine der vier Aufgaben auf der Karte übermitteln soll.
- Für die Zeichenaufgaben müssen Papier und Stift bereit gelegt werden.

## Der Timer:

Vor dem Spiel wird vereinbart, wie viel Zeitguthaben die Teams bekommen sollen. Dieses wird getrennt für jedes Team eingegeben. (Anfangs werden 10 Minuten empfohlen.)

Der Timer zählt bis Null hinunter (Countdown!). Er kann jederzeit angehalten und wieder aktiviert werden. Es wird getrennt für bis zu vier Teams heruntergezählt. Durch Drücken der farbigen Tasten wird die entsprechende Zeit abgerufen.

## Spielablauf:

- Der erste Darsteller des ersten Teams nimmt die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die anderen Spieler die Vorderseite der Karte nicht sehen können. Er prägt sich ein paar Sekunden lang den Begriff, der an der Reihe ist, ein. Dann löst der Darsteller den Timer für sein Team aus und beginnt, den Begriff darzustellen. Die Darstellungsart wird auf der Karte als Symbol neben dem Begriff vorgegeben. Die Zeit läuft, solange das Team versucht, den Begriff zu erraten. Gelingt dies, wird der Timer angehalten, und das Team darf seine Spielfigur so viele Felder weiterziehen, wie auf der Karte neben dem Begriff angegeben sind.



- Um zu verhindern, dass zu viel Zeit verbraucht wird, kann das Team passen und „Weiter!“ sagen. In diesem Fall wird der Timer angehalten, und die anderen Teams können reihum einen Tipp abgeben, bis der richtige Begriff genannt wird. Hierbei wird der Timer nicht ausgelöst, dafür gibt es keine Nachdenkzeit – der Tipp muss sofort abgegeben werden! Das Team, das den richtigen Begriff nennt, darf seine Spielfigur jene Anzahl von Feldern weiter ziehen, die auf der Karte angegeben ist. Wird der Begriff von keinem Team erraten, verfällt die Aufgabe.
- Danach kommt der Darsteller des nächsten Teams an die Reihe.
- Nach vier Durchgängen bestimmen die Teams einen neuen Darsteller, der eine neue Karte vom Stapel nimmt.

Es gewinnt jenes Team, das als Erstes mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht. Ein Team, das vor Ende des Spiels sein Zeitguthaben verbraucht hat, scheidet aus.

### 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 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 nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

### Spieltipps:

- Die Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Wörtern 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. mit zwei Fingern vermitteln.
- Es wird empfohlen, anfangs mit 10 Minuten Zeitguthaben zu spielen. In der Folge kann dieser Wert hinauf- bzw. hinuntergesetzt werden. Wichtig ist, dass die Zeit möglichst knapp bemessen ist, die Mannschaften also unter großem Zeitdruck stehen.
- Erfahrungsgemäß hat ein Team einen großen Vorteil, das mit der Zeit geschickt umgeht. Prinzipiell ist es empfehlenswert, eher früher als später „Weiter!“ zu sagen, vor allem gegen Ende des Spiels, wenn die Zeit knapp wird.
- Es sollte vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.