

ACTIVITY[®]

L I F E S T Y L E

4 - 16 Spieler ab 15 Jahren

Autoren: Catty / Führer

Piatnik Spiel Nr. 604720

© 2011 Piatnik, Wien

Printed in Austria

Spielinhalt:

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 330 Begriffskarten
- 1 Sanduhr
- 1 Spielregel

Die Karten:

Die 330 Karten enthalten je 3 Begriffe. Das Symbol vor jedem Begriff gibt die Darstellungsart an (siehe unten). Die Zahl hinter dem Begriff bestimmt dessen Punktwert.

Die Darstellungsarten:



Der Begriff muss zeichnerisch dargestellt 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.



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



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.

Spielziel:

Möglichst viele der Begriffe der eigenen Mannschaft zu vermitteln und damit als erstes Team mit der eigenen Spielfigur die Ziellinie auf dem Spielplan zu überschreiten.

Spielvorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Teams von mindestens 2 Spielern teilnehmen. Jedes Team erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Begriffskarten werden gut gemischt und in Stapeln verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Zusätzlich müssen für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift bereit gelegt werden.

Auch sollte noch vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind; ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.

Spielablauf:

- Alle Teams legen die Reihenfolge fest, in der ihre Spieler als „Darsteller“ agieren. Jeder Spieler nimmt je eine Karte vom Stapel und legt sie so vor sich ab, dass die anderen Spieler sie nicht lesen können.
- Es beginnt der erste Darsteller des ersten Teams. Er prägt sich den ersten der drei Begriffe auf seiner Karte einige Sekunden lang ein. Danach dreht er die Sanduhr um und versucht, den Mitgliedern seines Teams den Begriff in der vorgegebenen Darstellungsart so zu vermitteln, dass sie ihn erraten können, bevor die Sanduhr durchgelaufen ist (etwa eine Minute).
- Gelingt es dem Team, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf die Spielfigur des Teams um die dem Punktwert des Begriffes entsprechende Anzahl von Feldern weiter gezogen werden.
- Errät es den Begriff nicht, dürfen die anderen Teams reihum je einen Tipp abgeben, bis der richtige Begriff genannt wird. Es gibt dafür keine Nachdenkzeit, der Tipp muss sofort abgegeben werden! Ein 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 erste Darsteller des nächsten Teams an die Reihe, und so weiter. Wenn alle Teams einmal an der Reihe waren, kommen die zweiten Darsteller der Teams zum Einsatz. Nachdem alle Spieler dreimal als Darsteller an der Reihe waren, sind alle Aufgaben auf den Karten „verbraucht“. Die Karten werden weggelegt und durch eine neue Karte vom Stapel ersetzt.

Spielende:

Es gewinnt das Team, das mit seiner Spielfigur als erstes das Zielfeld erreicht.

Spieltipps:

- 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, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. Beispiel: Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen, ist kaum machbar, 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 Punktwerte der Begriffe um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu verringern.

Wenn Sie zu „Activity Lifestyle“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik Ferd. Piatnik & Söhne, Postfach 79, A-1140 Wien www.piatnik.com