

20 JAHRE ACTIVITY[®]

(Piatnik-Spiel)



Piatnik-Spiel Nr. 601538
Für 4-16 Spieler ab 12 Jahren
Autoren: Catty & Führer

Spielinhalt:

- 440 grüne Karten (mit je 3 zusammengesetzten Hauptwörtern)
- 220 goldene Karten (mit je einer Redewendung und einer Handlung)
- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 1 goldenes Pferd
- 1 Sanduhr
- 1 Zeichenblock
- 1 Bleistift
- 1 Spielregel

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe über die Ziellinie zu kommen.

Vorbereitungen:

Die Spieler bilden Teams von mindestens 2 Spielern. Jedes Team erhält eine Spielfigur, die auf dem Startfeld aufgestellt wird. Die grünen und goldenen Karten werden getrennt neben dem Spielplan verdeckt bereitgelegt. Die Spieler entscheiden, welches Team beginnt. Innerhalb des Teams wird die Reihenfolge festgelegt, in der die Spieler zum Darstellen an die Reihe kommen.



Spielablauf:

Der erste Spieler des ersten Teams nimmt die oberste grüne Karte vom Stapel, hält sie so in der Hand, dass seine Mitspieler die Karte nicht einsehen können, und wählt einen der drei Begriffe. Hierfür hat er etwa zehn Sekunden Zeit.

Dann wird die Sanduhr umgedreht und der Spieler beginnt, den Spielern seines Teams den Begriff zu vermitteln. Sowohl die Darstellungsart als auch die Anzahl der Felder, die sein Team bei Erfolg weiterziehen darf, sind auf der Karte angegeben.

Beispiel: „Rührei“ ist mit dem Symbol für „Vorführen“ gekennzeichnet und ist mit der Zahl 2 in Klammern versehen. Wenn der Spieler diesen Begriff wählt, muss er „Rührei“ pantomimisch darstellen. Gelingt es seinem Team, diesen Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit (Sanduhr) zu erraten, darf es die Spielfigur um zwei Felder weiterziehen. Gelingt es dem Team nicht, den Begriff zu erraten, bleibt die Spielfigur stehen. Danach kommt der erste Spieler des nächsten Teams an die Reihe usw. Nachdem alle Teams einmal gespielt haben, kommt jeweils der zweite Spieler jedes Teams als Darsteller an die Reihe, dann der dritte usw.

Während ein Team an der Reihe ist, dürfen die anderen Teams die betreffende Karte sehen (der Darsteller zeigt ihnen, welchen Begriff er gewählt hat), um die Einhaltung der Regeln und die Richtigkeit der Antwort zu kontrollieren. Ebenso kontrollieren die anderen Teams die Einhaltung der Zeitvorgabe. Vor Beginn des Spieles soll vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind: etwa, ob anstatt „Flusspferd“ auch „Nilpferd“ gilt.

Für die drei Darstellungsarten gelten folgende Regeln:



Zeichnen: Der Darsteller zeichnet den Begriff. Er darf weder sprechen noch gestikulieren, sondern lediglich seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Seine Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.



Erklären: Der Darsteller erklärt den Begriff mit Worten. Er darf weder das Wort selbst noch Teile noch abgeleitete Formen des Wortes verwenden. Beispiel: Beim Erklären von „Heiratsschwindler“ darf der Spieler weder „Heirat“ noch „Schwindler“ verwenden, aber auch nicht „heiraten“, „verheiratet“ oder „schwindeln“ usw. Bei den Goldenen Karten gilt diese Regel nur für die fettgedruckten Wörter.



Vorführen: Der Darsteller vermittelt den Begriff, indem er ihn pantomimisch darstellt. Er darf weder sprechen noch irgendwelche Laute von sich geben noch Gegenstände im Zimmer heranziehen, er darf aber auf eigene Körperteile zeigen.

Missachtet ein Spieler eine dieser Regeln, darf sein Team nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Goldene Felder:

Landet ein Team auf einem goldenen Feld, muss es in der nächsten Runde eine „goldene“ Aufgabe lösen. Der Darsteller nimmt eine goldene Karte vom Stapel. Die goldenen Karten enthalten nur zwei Begriffe: eine Redewendung und eine Handlung. Der Darsteller wählt einen dieser Begriffe und gibt bekannt, ob er die Redewendung oder die Handlung gewählt hat (er zeigt die Karte aber den anderen Teams nicht). Dann vermittelt er den Begriff in der angegebenen Darstellungsart.

Bei „goldenen“ Aufgaben dürfen alle Spieler mitraten. Gelingt es einem Spieler, den Begriff zu erraten, darf sein Team seine Spielfigur 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 (siehe unten).

Ein Team, das eine „goldene“ Aufgabe löst, behält die goldene Karte und legt sie vor sich auf den Tisch. Das Team, das jeweils die höchste Zahl an goldenen Karten besitzt, erhält statt der Spielfigur das goldene Pferd und darf solange damit spielen, bis ein anderes Team eine höhere Zahl an goldenen Karten gesammelt hat. Bei Gleichstand wechselt das goldene Pferd nicht den Besitzer. Das Team, welches das goldene Pferd besitzt, kann nicht geschlagen werden (siehe unten).

Schlagen:

Wenn ein Team eine Aufgabe gelöst hat und mit der Spielfigur weiterzieht, kann es vorkommen, dass sie auf einem Feld landet, das bereits von einer Spielfigur besetzt ist. In diesem Fall muss die Spielfigur, die das Feld besetzte, um 1 Feld zurück ziehen. Lediglich das goldene Pferd kann nicht geschlagen werden. Das Schlagen ist nur beim Weiterziehen nach der Lösung einer Aufgabe möglich, also nicht, wenn eine Figur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen).

Start- und Zielbereich:

Für die ersten 4 und die letzten 4 Felder (rot eingerahmt) gelten besondere Regeln: Auf den ersten 4 Feldern darf nicht geschlagen werden.

Auf den letzten 4 Feldern wird für jede gelöste Aufgabe nur 1 Feld weitergezogen – ungeachtet der Zahl neben dem Begriff. Auch für das Lösen einer „goldenen“ Aufgabe zieht die Mannschaft nur 1 Feld weiter.

Spieltipps:

- Bei den Begriffen auf den grünen Karten handelt es sich durchwegs um zusammengesetzte Hauptwörter. Der Darsteller kann entscheiden, ob er das gesamte Wort oder die zwei Wortteile getrennt darstellt. In vielen Fällen lässt sich das gesamte Wort nur schwer, die zwei Teile aber wesentlich leichter vermitteln. Einen „Ohrwurm“ zu zeichnen ist zum Beispiel fast unmöglich, 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 Vorführen kann man dies mit einem bzw. mit zwei Fingern vermitteln.
- Durch die Einführung der Möglichkeit, eine gegnerische Spielfigur zu schlagen, gewinnt das Spiel eine taktische Komponente. Man kann oft beeinflussen, ob man auf einem besetzten Feld landet (und dadurch eine gegnerische Figur zurückversetzt), indem man einen Begriff mit der nötigen Punktezahl wählt.
- Die Spieldauer lässt sich verkürzen bzw. verlängern, indem man vor dem Spiel vereinbart, die Anzahl der zu ziehenden Felder um 1 oder 2 zu erhöhen bzw. zu verringern. Bei mehr als drei Teams ist es sinnvoll, auf diese Weise die Spieldauer zu verkürzen.