

ACTIVITY FAMILY CLASSIC

Für 3 – 6 Spieler ab 10 Jahren

Spieleinhalt:

330 Karten mit 1.980 Begriffen
davon 110 Karten „Family“ und 220 Karten „Family junior“
4 Spielfiguren
1 Sanduhr
1 Spielplan
1 Spielregel

Spielziel:

Durch Erraten der dargestellten Begriffe als erste Mannschaft das Zielfeld erreichen.

Spielvorbereitung:

Es können 2, 3 oder 4 Mannschaften von mindestens 2 Spielern teilnehmen. Jede Mannschaft erhält eine Spielfigur und stellt diese auf das gleichfarbige Startfeld. Die Begriffskarten werden gut gemischt und in mehreren Stapeln verdeckt neben das Spiel-feld gelegt. (Spielen jüngere Kinder mit, sollte man die Karten mit der Rückseite „Family Junior“ wählen.)
Zusätzlich müssen für die Zeichenaufgaben Papier und Bleistift bereit gelegt werden.

Spielablauf:

Das Spielfeld besteht aus einer Bahn, die in 6 Bereiche zu je 8 Feldern unterteilt ist, dem roten Zielbereich und dem Zielfeld, das genau wie das Startfeld aus 4 farbigen Segmenten besteht. Die Mannschaft, die das Spiel eröffnet, bestimmt ein Mitglied als ersten „Darsteller“ (in den folgenden Runden wechseln die Spieler innerhalb der Mannschaft als Darsteller reihum ab). Der Darsteller nimmt von einem Kartenstapel die oberste Karte, und zwar so, dass seine Mitspieler die Begriffe auf der Karte nicht lesen können. Jede Karte enthält 6 mit Buchstaben gekennzeichnete Begriffe. Die Buchstaben auf den Karten korrespondieren mit der Darstellungsart:

Z = Zeichnen
E = Erklären
V = Vorführen

Am Spielanfang gilt zuerst ein Begriff „Z“.

Der Darsteller wählt einen der beiden, der Darstellungsart entsprechenden, Begriffe und prägt sich ca. 10 Sekunden lang den gewählten Begriff ein. Er kann den anderen Mannschaften die Karte zeigen und sie dann ablegen.

Nun muss er seiner Mannschaft den Begriff so darstellen, dass sie ihn erraten kann. Dabei gelten für die verschiedenen Bereiche jeweils andere Darstellungsarten – die entsprechende Form ist in Bildern neben der Spielbahn angegeben:

In den Bereichen **A** und **D** muss der Begriff gezeichnet werden. Hier darf der Darsteller weder sprechen noch durch Gesten seinen Mitspielern helfen. Seine Zeichnung darf weder Zahlen noch Buchstaben enthalten.

In den Bereichen **B** und **E** muss der Begriff erklärt werden. Der Darsteller beschreibt den Begriff, ohne das betreffende Wort zu sagen, bzw. Teile des Wortes oder abgeleitete Formen des Wortes zu verwenden.

In den Bereichen **C** und **F** muss der Begriff pantomimisch vorgeführt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Gegenstände im Zimmer zu Hilfe nehmen, oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile hinweisen.

Achtung: Missachtet der Spieler eine der drei oben genannten Regeln, muss er mit der Spielfigur seiner Mannschaft 3 Felder zurückziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Schlagen:

In den Bereichen **B**, **D** und **F** kann eine Spielfigur geschlagen werden. Wenn eine Mannschaft eine Aufgabe gelöst hat und mit ihrer 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. Das Schlagen ist nur in den Bereichen B, D und F und nur beim Weiterziehen nach Lösung einer Aufgabe möglich, also nicht, wenn eine Figur zurückversetzt wird (in solchen Fällen dürfen zwei Figuren auf einem Feld stehen).

Spieltipp: Ein Begriff kann oft leichter vermittelt werden, wenn man ihn teilt: z. B. kann der Begriff „Zugvogel“ als „Zug“ und „Vogel“ dargestellt werden.

Jeder Darsteller kann zwischen zwei Begriffen der jeweiligen Darstellungsart wählen. In den meisten Fällen sind die zwei Begriffe anders bewertet. Dadurch ergibt sich gelegentlich die Möglichkeit, gezielt die Spielfigur einer anderen Mannschaft zu schlagen.

Die Mannschaftskollegen versuchen den Begriff zu erraten, indem sie mögliche Deutungen des Dargestellten laut ausrufen. Bei keiner der Darstellungsarten darf der Darsteller auf die Rufe seiner Mannschaftskollegen reagieren, es sei denn, die richtige Antwort wurde gegeben.

Achtung: Für alle Aufgaben gilt eine Zeitbegrenzung, die durch die Sanduhr bestimmt wird. Dies wird von den Mitspielern kontrolliert. Sie überwachen auch die Einhaltung der Regeln. Es sollte noch vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.

Gelingt es der Mannschaft, den Begriff zu erraten, darf sie so viele Felder weiterziehen, wie die in Klammern gesetzte Zahl nach dem Begriff angibt. Errät sie den Begriff nicht, bleibt die Spielfigur stehen.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald eine Mannschaft mit ihrer Spielfigur über das letzte Feld des Bereichs „F“ hinauslangt.

Spielregel für 3 Spieler:

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und setzt diese auf das Startfeld. Beim Spiel für 3 Personen versucht jeder Spieler, den vorgegebenen Begriff seinen beiden Mitspielern darzustellen. Wird der Begriff erraten, so dürfen sowohl der Darsteller als auch jener Spieler, der den Begriff erraten hat, ihre Spielfiguren um die auf der Karte angegebenen Zahl weiterziehen. Errät keiner der beiden Mitspieler den dargestellten Begriff, kommt der nächste Spieler an die Reihe.

Für die Darstellung der einzelnen Begriffe und das Ziehen der Spielfiguren gelten die selben Regeln wie für das Mannschaftsspiel.