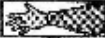


Darstellen: Der Begriff muß pantomimisch dargestellt werden. Der Spieler darf nicht sprechen, er darf nicht auf Gegenstände im Raum zeigen, aber er darf auf eigene Körperteile zeigen.

Steht die Spielfigur einer Mannschaft z. B. auf einem mit  markierten Feld, muß der Spieler dieser Mannschaft, der jetzt an der Reihe ist, eine Karte abheben und den Begriff neben demselben Symbol auf der Karte seinen Mannschaftskollegen durch pantomimische Darstellung vermitteln.

Offene Runden:

Steht hinter dem Begriff auf der Karte die Zahl 6, wird diese Runde als Offene Runde gespielt. Das heißt, alle Mannschaften dürfen mitraten. Die Mannschaft, die als erste den Begriff errät, darf 6 Felder weiterziehen.

Spielende:

Die Mannschaft, die als erste mit ihrer Spielfigur das Zielfeld erreicht, gewinnt.

Wenn Sie zu "Activity Junior" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

ACTIVITY JUNIOR

Für 4-12 Spieler ab 8 Jahren
Autoren: Catty / Führer
PIATNIK-Spiel Nr. 6012

© 1997 by PIATNIK, Wien
Printed in Austria



Spielinhalt:

330	Begriffskarten
4	Spielfiguren
1	Sanduhr
1	Spielplan

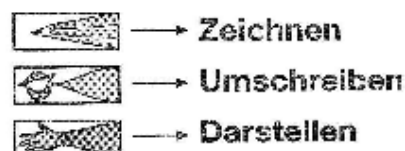
Spielziel:

Durch geschicktes Darstellen und Erraten von Begriffen als erstes Team das Zielfeld erreichen.

Das Spielmaterial:

Der Spielplan:

Das Spielfeld zeigt eine Bahn. Die einzelnen Felder der Bahn sind durch verschiedenfarbige Symbole gekennzeichnet. Diese bedeuten:



Nach dem Startfeld befinden sich zwei dunkelblaue Felder. Diese beiden Felder sind Zählerfelder, da bei Erraten eines Begriffes mindestens 3 Punkte erreicht werden und man daher zumindest auf das dritte Feld vorrückt. Für das Startfeld selbst gilt "Zeichnen".

Die Karten:

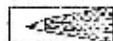
Jede Karte enthält drei Begriffe, die mit denselben Symbolen wie die Felder auf dem Spielbrett gekennzeichnet sind. Hinter jedem Begriff steht eine Zahl in Klammern. Diese Zahl gibt an, wieviele Felder die Mannschaft weiterziehen darf, wenn sie den Begriff richtig errät. Steht aber die Zahl 6, wird diese Runde als Offene Runde gespielt (siehe letzte Seite).

Vorbereitungen:

2, 3 oder 4 Mannschaften können teilnehmen. Die Mannschaften müssen aus mindestens 2 Spielern bestehen. Jede Mannschaft bekommt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld. Die Karten werden gut gemischt und in mehreren Stapeln verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Zusätzlich benötigt jede Mannschaft Papier und einen Bleistift.

Vor Spielbeginn wird ausgelost, welche Mannschaft beginnt. Jede Mannschaft bestimmt die Reihenfolge, in der ihre Spieler an die Reihe kommen werden.

Spielablauf:

Alle Spielfiguren stehen auf dem Startfeld. Hier gilt "Zeichnen". Der erste Spieler der ersten Mannschaft zieht eine Karte. Die Sanduhr wird umgedreht, und die Zeit läuft! Der Spieler muß nun seiner eigenen Mannschaft den Begriff neben dem Symbol  aufzeichnen. Die Spieler seiner Mannschaft versuchen den Begriff zu erraten, indem sie ihre Vorschläge ausrufen. Gelingt es der Mannschaft, den Begriff zu erraten, bevor die Zeit abläuft, zieht sie mit ihrer Spielfigur jene Anzahl von Feldern weiter, die der Zahl in Klammern neben dem erratenen Begriff entspricht. Danach kommt die nächste Mannschaft (im Uhrzeigersinn) an die Reihe.

Für die drei Darstellungsarten gelten folgende Regeln:

- Zeichnen:** Der Spieler, der zeichnet, darf weder Buchstaben noch Zahlen zeichnen. Er darf weder reden noch Gesten machen, außer um seinen Mitspielern mitzuteilen, daß sie einen Teil der Zeichnung richtig erraten haben.
- Umschreiben:** Der Begriff muß erklärt werden, ohne das zu erratende Wort -oder Teile des Wortes- zu verwenden.