

- alle Partnerpantomimen
- alle Sprichwörter

Wertung:

- **erraten** von eigener Mannschaft - entsprechend der Punktezahl weiter
- **erraten** von **fremder** Mannschaft: diese die Punktezahl weiter, eigene Mannschaft 1 Feld weiter
- **nicht erraten:** eigene Mannschaft 1 Feld zurück

S - Feld

- gelbe Sprichwortkarte nehmen
- als offene Runde spielen

Wertung: wie offene Runde

S - Schranke

Bei Passieren der S - Schranke

- Figur auf "S" innerhalb stellen
- Sprichwort wählen
offene Runde spielen

Wertung:

- **erraten:** wie offene Runde
- **nicht erraten:** Figur bleibt auf "S" stehen

Endspurt

alle Spiele werden als offene Runden gespielt

Sieger

wer zuerst das Ziel erreicht

ACTIVITY PROFESSIONAL

"Der Apfel fällt nicht weit vom Stamm"
Für 3-16 Spieler ab 12 Jahren

Autoren: Catty/Führer

PIATNIK-Spiel Nr. 6003
© 1993 by Piatnik, Wien
Printed in Austria

Spielidee

Dieses Spiel ist ein lustiges Ratespiel, das besonders für eine größere Anzahl von Spielern geeignet ist. Es sollen Redewendungen und Sprichwörter zeichnerisch, pantomimisch oder in Form einer Geschichte dargestellt und von den Mannschaften erraten werden. Schauspielerisches Talent, Phantasie, Einfallsreichtum und Kombinationsfähigkeit kommen hier zum Einsatz ... und jede Menge Spaß ist fast garantiert.

"ACTIVITY professional" ist das 3. Spiel der ACTIVITY-Spielreihe aus dem Piatnikverlag. Wenn Ihnen das Spiel gefällt, empfehlen wir, einmal die ACTIVITY Originalausgabe, Bestell-Nr. 6004, zu versuchen.

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 4 Spielfiguren
- 330 Karten mit Redewendungen (rote Rückseite)
- 110 Karten mit Sprichwörtern (gelbe Rückseite)
- 1 Sanduhr

Beschreibung des Spielmaterials

Spielplan

Auf dem Spielplan gibt es ein Start- und ein Zielfeld; dazwischen eine Reihe von Feldern mit 3 verschiedenen Symbolen (Bleistift, Mund, Hand). Auf ihnen wird mit den Spielfiguren gezogen. Jedes Symbol hat eine bestimmte Bedeutung und zeigt der Mannschaft an, welche Aufgabe auszuführen ist (siehe unten). Die letzten 10 Felder vor dem Ziel (rot unterlegt) gelten als "Endspurt" (siehe unten). Außerdem gibt es ein Feld mit einem gelben "S" und 15 Felder weiter einen "Schrannen", der mit einem Pfeil

Kurzspielregel - Activity professional

Vorbereitung

- Spielplan auflegen
- Spielkarten mit roter und gelber Rückseite nach oben getrennt als Stapel auflegen
- Spielsteine auf Startfeld

Startrunde

- rote Redewendungs-Karte abheben
- Redewendung mit der niedrigsten Punktezahl wählen
- Der eigenen Mannschaft vorführen

Wertung:

- Redewendung **erraten**: entsprechend der Punktezahl weiterziehen
- **nicht erraten**: auf Startfeld stehen bleiben

Spielrunde

- rote Redewendungs-Karte abheben
- Redewendung wählen, die das Symbol des Spielfeldes auf dem man steht, trägt
- Redewendung darstellen

Wertung:

- Redewendung **erraten**: entsprechend der Punktezahl weiterziehen
- **nicht erraten**: 1 Feld zurück

offene Runden

als offene Runden werden gespielt:

- alle Redewendungen mit 6 Punkten
- alle Spieler im Endspurt

Spielregel für 3 Spieler

Jeder Spieler erhält eine eigene Spielfigur und spielt für sich allein. Beim Spiel für 3 Personen werden nur offene Runden gespielt, unabhängig davon, welche Zahl bei einer Redewendung steht. Der Spieler, der an der Reihe ist, versucht seinen beiden Mitspielern die Redewendung zu übermitteln.

- Wird sie erraten, dürfen sowohl der Darsteller als auch der Spieler, der den Begriff erraten konnte, um die angegebene Punktezahl weiterziehen.
- Errät keiner der beiden Mitspieler die Redewendung, ist der nächste Spieler an der Reihe.

Die Aufgaben mit Partner-Pantomime entfallen hierbei natürlich. Zieht ein Spieler so eine Aufgabe, nimmt er sofort eine neue Karte.

Für die Darstellung der Redewendungen und das Ziehen der Spielfiguren gelten im übrigen dieselben Regeln wie für das Spiel mit 2 oder mehreren Mannschaften.

Anmerkung

Erfahrungsgemäß dauert das Spiel zu dritt wesentlich kürzer. Um die Spieldauer entsprechend zu verlängern, kann man die Zahl der zu ziehenden Felder jeweils um 2 verringern (also bei 3 - 6 Punkten 1- 4 Felder).

Wenn Sie zu "ACTIVITY-professional" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. Piatnik & Söhne
Postfach 79, A-1141 Wien

auf ein gelbes "S" innerhalb der Felder verweist.
(Die Bedeutung wird später erklärt.)

Spielfiguren

Es gibt 4 Spielfiguren (rot, blau, gelb, grün), mit denen die Mannschaften auf dem Spielfeld ziehen.

Karten mit Redewendungen

Die 330 Karten mit roter Rückseite enthalten je 3 Redewendungen.

Das Symbol vor jeder Redewendung gibt die Darstellungsart an (siehe unten). Einige Wörter sind fettgedruckt. Die Zahl hinter einer Redewendung gibt deren Punktwert an.

Karten mit Sprichworten

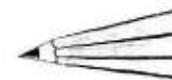
Die 110 Karten mit der gelben Rückseite enthalten je 1 Sprichwort. Der Punktwert ist immer 6.

Sanduhr

Die Sanduhr zeigt an, wieviel Zeit der Mannschaft zur Lösung der Aufgabe zur Verfügung steht.

Die Symbole

Die Symbole geben an, wie eine Redewendung dargestellt werden muß.



Zeichnen

Die Redewendung, die nach diesem Symbol (Bleistift) steht, muß **zeichnerisch** dargestellt werden. Dabei dürfen weder Buchstaben noch Zahlen verwendet werden. Die Redewendung kann auch in mehreren Teilen gezeichnet werden.



Umschreiben

Dieses Symbol (Mund) zeigt an, daß die Redewendung mit anderen Worten **umschrieben** werden muß. Dabei dürfen die auf der Karte fettgedruckten Wörter (meist Haupt-, Zeit- und Eigenschaftswörter) in der Beschreibung nicht verwendet werden, da die Aufgabe sonst zu einfach zu lösen wäre.



Darstellen

Redewendungen, die mit diesem Symbol (Hand) gekennzeichnet sind, müssen **pantomimisch**, also mit Gesten, Mimik und Bewegungen **dargestellt** werden; auf Gegenstände im Raum darf dabei nicht gezeigt werden. Es ist allerdings erlaubt, die eigenen Körperteile, sowie Gegenstände, die man am Körper trägt, in die Pantomime mit einzubeziehen.

Partner-Pantomime

Ein Stern * nach der Redewendung bedeutet, daß diese Redewendung von 2 Personen dargestellt werden muß (Partnerpantomime). Der Darsteller wählt dazu einen Spieler aus einem gegnerischen Team. Diese Runden werden immer als "offene Runden" gespielt (siehe unten).



Geschichte

Sprichwörter "S" werden immer **verbal** dargestellt. Der Spieler muß eine **Geschichte** erzählen, aus deren Handlung der Sinn des Sprichwortes für die Mitspieler klar hervorgeht. Seine Geschichte muß mit den Worten "Es war einmal ..." beginnen und mit den Worten "Und die Moral von der Geschicht' ... enden. Sprichwortrunden werden immer als "offene Runden" (siehe unten) gespielt und sind immer 6 Punkte wert.

Mannschaft ein Sprichwort vom gelben Stapel abheben. Natürlich wird diese Runde wieder offen gespielt.

Wertung

- errät niemand das Sprichwort, bleibt die Figur auf dem "S" stehen,
- errät die **eigene** Mannschaft das Sprichwort, wird die Figur auf das 6. Feld nach dem Balken (= Mund) gesetzt,
- errät eine **fremde** Mannschaft das Sprichwort, darf diese 6 Felder weiterziehen, die **eigene** Figur darf auf das 1. Feld hinter dem Balken (Bleistift) gesetzt werden. Kommt eine Spielfigur durch Minuspunkte wieder vor dem Balken zu stehen, muß sie beim nochmaligen Passieren des Schrankens wieder auf das "S" gestellt und eine Sprichwort-Aufgabe gelöst werden.

Endspurt

Sobald sich eine Mannschaft im Zielbereich (auf einem der letzten 10 roten Felder vor dem Ziel) befindet, muß sie alle ihre Runden als offene Runden spielen. Dabei gelten die oben genannten Regeln für offene Runden, und die Punktezahl, die hinter der Redewendung steht.

Sieger

Es gewinnt die Mannschaft, die mit ihrer Spielfigur als erste das Zielfeld erreicht bzw. darüber hinwegzieht.

Einige Hinweise für das Darstellen

Der Darsteller versucht die Redewendung möglichst deutlich zu übermitteln. Die Spieler seiner Mannschaft versuchen die Redewendung zu erraten, indem sie mögliche Deutungen laut ausrufen. Dabei darf der Darsteller auf die Zurufe nur mit dem Kopf "ja" oder "nein" nicken. Beim Zeichnen und bei der Pantomime darf der Darsteller nicht sprechen und keine Geräusche von sich geben.

Mißachtet der Darsteller eine der vorgegebenen Regeln (macht er z.B. Geräusche, während er eine Redewendung pantomimisch darstellen soll), wird die Spielfigur seiner Mannschaft **strafweise 3 Felder zurückgesetzt**, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Sprichwörter

Landet eine Mannschaft mit ihrer Figur auf dem S-Feld, hebt der Darsteller eine Karte vom gelben Sprichwort-Stapel ab. Der Spieler muß nun versuchen, eine Geschichte zu erzählen, aus deren Handlung der Sinn des Sprichwortes klar hervorgeht (siehe oben). Sprichwort-Runden werden immer als **offene Runden** gespielt, d.h. alle Mannschaften dürfen mitraten. Die Mannschaft, die das Sprichwort richtig errät, darf mit ihrer Spielfigur um 6 Felder weiterziehen (siehe Wertung "offene Runden"). Auch bei Sprichwortrunden hat man nur solange Zeit, wie die Sanduhr läuft.

S - Schranke

Passiert eine Spielfigur den schwarzen Balken, der mit dem Pfeil auf das "S" zeigt, so wird die Figur auf dieses "S" innerhalb der Felder gesetzt. In der nächsten Runde muß die

Spielvorbereitung

- Die Spieler bilden mehrere, möglichst zahlenmäßig gleich starke Mannschaften. Die Mitglieder einer Mannschaft sollten nebeneinander sitzen. Eine Mannschaft besteht aus mindestens 2 Spielern. (Spezialregeln für 3 Spieler folgen am Ende der Spielanleitung.)
- Jede Mannschaft erhält einige Bogen Papier und einen Bleistift. Ideal wäre eine Tafel oder ein großer Bogen (Pack-)Papier an der Wand oder auf dem Boden.
- Jede Mannschaft wählt eine Spielfigur und setzt sie auf das Startfeld des Spielplanes.
- Die roten Karten mit den Redewendungen werden gut gemischt und als Stoß verdeckt neben das Spielbrett gelegt, daneben werden die gelben Sprichwortkarten als zweiter Stapel gelegt.

Spielablauf

Startrunde

- Die Mannschaft, die mit dem Spiel beginnt, bestimmt einen ihrer Spieler als ersten Darsteller. In den folgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb der Mannschaften als Darsteller reihum ab.
- Der Darsteller der ersten Mannschaft hebt nun eine Aufgabenkarte vom roten Stapel (Redewendungen) ab.
- Er wählt jene Redewendung aus, hinter der die **niedrigste** Punktezahl steht (z.B.: 3) Haben mehrere den gleichen Punktwert, darf der Darsteller eine beliebige auswählen.
- Das Symbol gibt an, auf welche Art die Redewendung darzustellen ist (z.B.: blauer Bleistift = zeichnen).
- Der Darsteller prägt sich die Redewendung (ca. 10 Sek.) gut ein.

- Nun dreht er die Sanduhr um: Sie zeigt die Zeit an, in der die Spieler seiner eigenen Mannschaft die Redewendung erraten müssen.
- Jetzt beginnt er, die Redewendung seinen Mitspielern möglichst deutlich in der vorgegebenen Darstellungsart zu übermitteln.
Dabei darf der Spieler auf Zurufe und Deutungsversuche seiner Mannschaft nur mit dem Kopf "ja" oder "nein" deuten.

Wertung

- Wird die Redewendung innerhalb der vorgegebenen Zeit **erraten**, darf die Mannschaft des Spielers ihre Spielfigur entsprechend der Punktezahl, die hinter der Redewendung angegeben war, vorrücken (z.B.: 3 Felder).
- Wird die Redewendung in der vorgegebenen Zeit **nicht erraten**, bleibt die Figur auf dem Startfeld stehen.

Nun ist die nächste Mannschaft an der Reihe: der erste Spieler nimmt eine Karte mit Redewendungen, sucht die mit der niedrigsten Punktezahl aus, ... etc.

Spielrunden

- Sobald eine Figur das Startfeld verlassen hat, landet sie auf einem der Symbolfelder. Ab nun muß immer die Redewendung mit dem gleichen Symbol des Spielfeldes gewählt werden. Damit ist auch die Darstellungsart festgelegt.
- Der Ablauf der Runde bleibt gleich.

Wertung

- Wird die Redewendung in der vorgegebenen Zeit von der Mannschaft **erraten**, rückt die Spielfigur um die **angegebene Punktezahl** weiter.
- Wird die Redewendung in der Zeit **nicht** erraten, rückt die Spielfigur **1 Feld zurück**.

Offene Runden

Üblicherweise darf immer nur eine Mannschaft (die des Spielers) raten, In den offenen Runden dürfen auch die gegnerische Mannschaften mitraten (und somit Punkte erobern).

Als offene Runden werden gespielt:

1. Alle Sprichwörter "S" (= 6 Punkte)
2. Alle Redewendungen, die von 2 Spielern (Partnerpantomime) dargestellt werden müssen (Punktwert in Klammern angeben).
3. Alle Redewendungen mit dem Punktwert 6.
4. Alle Runden einer Mannschaft, die sich im "Endspurt" (siehe unten) befindet.

Wertung der offenen Runden

- Errät die **eigene** Mannschaft die Aufgabe, so darf sie um die angegebene Punktezahl weiterziehen.
- Löst eine **gegnerische** Mannschaft die Aufgabe, darf diese die entsprechende Punktezahl weiterrücken, die Mannschaft des Darstellers darf 1 Feld weiter.
- Errät **niemand** die Lösung, muß die Mannschaft des Darstellers **1 Feld zurück**.