

# ACTIVITY

Travel

Für drei bis beliebig viele Einzelspieler oder Mannschaften.

## Spielinhalt:

55 Karten mit 330 verschiedenen Begriffen

- 1 Sanduhr
- 1 Sonderwürfel
- 1 Spielregel

## Vorbereitung:

Die Karten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Mitte der Spielerunde platziert. Es wird bestimmt, welche Mannschaft bzw. welcher Spieler beginnt.

*Tipp: Spielen sie Schere-Stein-Papier um den Startspieler zu ermitteln.*

Jede Mannschaft wählt ihren ersten Darsteller. In den nachfolgenden Runden wechseln die Darsteller innerhalb der Mannschaften.

## Spielablauf:

Der Darsteller der ersten Mannschaft hebt eine Karte ab, würfelt und dreht die Sanduhr um. Der Würfel zeigt an, welcher Begriff der Karte dargestellt werden muss.

**Z** = zeichnen   **E** = erklären   **D** = pantomimisch darstellen

Die eigene Mannschaft soll den dargestellten Begriff erraten.

*Tipp: Legen sie vorher fest, wie genau ein Begriff erraten werden muss; ob z.B. für „Tierliebhaber“ auch „Tierfreund“ genügt.*

Wird der richtige Begriff genannt, hat die Mannschaft die Karte gewonnen, andernfalls wird sie unter den Kartenstapel geschoben.

Hat eine Mannschaft keine oder eine ungerade Anzahl an Karten gewonnen (0,1,3,5...) muss ein Begriff der oberen Kartenhälfte übermittelt werden, bei einer geraden Anzahl (2,4,6...) der entsprechende Begriff der unteren Kartenhälfte.

*Tipp: Es kann vor dem Spiel auch festgelegt werden, dass nur die oberen oder unteren 3 Begriffe auf den Karten zum Einsatz kommen.*

Für jede Aufgabe gilt die Zeitbegrenzung der Sanduhr, die von der gegnerischen Mannschaft kontrolliert wird.

## Offene Runde:

Ist ein Begriff ROT gedruckt, dürfen alle mitraten.

Bei Einzelspielern wird jede Runde als offene Runde gespielt.

## Spielziel:

Gewonnen hat die Mannschaft bzw. der Spieler mit den meisten gewonnenen Karten.

*Tipp: Sie können auch vor dem Spiel eine bestimmte Anzahl an Karten vereinbaren, die zum Sieg reicht.*